ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER

retro GAMER

1/2021
Dezember 2020,
Januar, Februar 2021

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

SONY PS5 & XBOX SERIES X

Alles zu den neuen Konsolen!

Die Siedler

Die Geburt des Wuselfaktors und einer großartigen Serie – die mit der Zeit ihre Wurzeln vergaß

PLUS:

- Rebel Assault
- Alex Kidd in Miracle World
- Baldur's Gate II
- Bubble Bobble
- Space Harrier II
- 3D Monster Maze
- Shining Force
- Lode Runner
- Commandos
- Riddick
- Guitar Hero
- Conquests of Camelot
- Mega Man
- Tony Hawk's Pro Skater
- Karateka
- Star Wars: Empire at War
- Gabriel Knight
- Lure of the Temptress
- The Lost Vikings
- Lotus Esprit Turbo Challenge
- Knight Tyme
- Rocket Knight Adventures
- Surf Champ

u.v.m.

SUPER NINTENDO

Mit welcher Technik das SNES zur beliebtesten Spielekonsole wurde

RETTUNG DER ANALOG-KUNST

Selbst Hardware-Emulatoren sind kaum authentisch, wenn sie an einem LCD hängen. Was tun?

4 198107 812902 01

retro GAMER

Anatol Locker

Heinrich Lenhardt

Jörg Langer

Michael Hengst

Mick Schnelle

Stephan Freundorfer

Winnie Forster

Willkommen zu Retro Gamer 1/2021

Generationenübergreifend versuchen wir bei Retro Gamer schon von Haus aus zu sein, und zwar sowohl bei den behandelten Themen als auch bei unserer Leserschaft: Nein, man muss nicht mit **Pong** oder **Rogue** groß geworden sein, um Gefallen an Retro-Spielen zu haben, auch Jüngere und Junge können sich von Pixelkunst und Chiptune-Sound bezaubern lassen. Dieses Mal aber trifft unser Ansatz in besonderer Weise zu, kommt es gar zu einem Generationswechsel im Wortsinne …

Aktuell, im November 2020, bringen zwei der drei wichtigsten Konsolenhersteller gleich vier neue Geräte: Seit 10. November 2020 ist Microsofts Doppelpack aus **Xbox Series X** (schneller, mit Blu-ray-Laufwerk) und **Xbox Series S** (langsamer, ohne Laufwerk) erschienen. Und wenige Tage nach Veröffentlichung dieses Hefts bringt Sony die **PlayStation 5** in einer Variante mit und einer ohne optisches Laufwerk in den Handel.

Ich konnte schon Hand an zwei der Next-Gen-Maschinen legen und informiere euch über alles Wichtige, was es zur neunten Generation der Spielkonsolen zu wissen gibt – darunter so klitzekleine Details wie teils erhebliche Folgekosten.

Gleichzeitig gehen wir in einem anderen Artikel zur vierten Konsolengeneration zurück, in die Zeit der 16-Bit-Boliden. Wir blicken ins Innere des **Super Nintendo Entertainment System** und legen dar, wie weit das in Japan Super Famicom getaufte Gerät technisch seiner direkten Konkurrenz voraus war. Es war zudem die erste Spielkonsole, die es in Deutschland zu wirklicher Bedeutung brachte – für viele unserer werten Leser, die nicht über die Homecomputer- oder PC-Schiene zum Hobby fanden, dürfte das SNES ab 1992 die Einstiegsdroge gewesen sein.

Die Generationen werden diesmal auch sonst geradezu mustergültig umspannt: Von Frühwerken wie **3D Monster Maze** (ZX81, 1981) und **Lode Runner** (Apple II, 1983) bis hin zu modernen Klassikern wie **Riddick – Escape from Butcher Bay** (PC, 2004) oder **Guitar Hero** (PlayStation 2, 2005) decken wir ein breites Feld ab. Selbiges gilt für die behandelten Plattformen, wo so ziemlich alles an Konsolen, Heimcomputern, Spielhallen-Automaten und PCs dabei ist. Nicht zuletzt für Sammler haben wir dieses Mal besonders viele Artikel – und auch einen Schwerpunkt zum Thema **Rettung der Analogkunst**. Denn es ist ein offenes Geheimnis, dass es durch das Verschwinden der letzten Röhrenmonitore immer schwieriger wird, Spiele aus den 70ern und 80ern (und teils auch noch 90ern) authentisch zu erleben.

» Jörg hält die aktuell mächtigste Spielkonsole aller Zeiten, die Xbox Series X.

Wie immer mit dabei sind zahlreiche Artikel von deutschen Spieleveteranen wie Roland Austinat, Mick Schnelle, Stephan Freundorfer und Michael Hengst. Anatol Locker rezensierte unter anderem das Insider-Buch von Sierra-Gründer Ken Williams, **Not All Fairy Tales Have Happy Endings**. Und Winnie Forster stellt euch, neben etlichem anderen, den **Amstrad Mega PC** vor, eine Mischung aus PC und Mega Drive.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

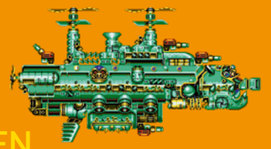
retro GAMER

INHALT 1/2021

Dezember 2020,
Januar, Februar 2021

RETRO-HARDWARE

... UND DIE BEIDEN NEUESTEN KONSOLEN



006

006

050

054

Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

DIE SIEDLER

026 **Die Entdeckung des Wuselfaktors**
028 Makroökonomie
030 Evolution versus Tradition

SCHWERPUNKT

038 **Rettung der Analog-Kunst**
Wer Retro-Spiele wie damals erleben will, braucht einen Röhren-TV und/oder Tricks

RETRO-REVIVAL

020 **Lode Runner**
Laufen, klettern, Löcher bohren: Mehr Anreize brauchte Winnie Forster nicht
034 **Commandos – Behind Enemy Lines**
Michael Hengst erinnert sich an ein Treffen mit einem echten Ex-Commando
036 **The Lost Vikings**
Roland Austinat hat das Frühwerk von Blizzard Entertainment neu erlebt
090 **Silent Hunter II**
Mick Schnelles Freund glaubt bis heute, Mick habe als U-Boot-Kapitän „Visionen“
150 **Lotus Esprit**
Stephan Freundorfer verrät euch, wieso genau dieses Rennspiel ihn faszinierte
172 **Electroplankton**
Kein wirkliches Spiel, und doch weckt die Musik-Meditation Nostalgie bei Anatol Locker

HISTORIE

070 **Black Tiger**
Halbnackter Barbar springt und schnetzelt – so war das eben in den 80ern …
080 **Tony Hawk's Pro Skater**
Aus einer simplen Idee wurde eine enorm erfolgreiche Serie, die dann aber abstürzte
092 **Space Harrier II**
Der zweite von drei Teilen stellte das Ende der Serie dar. Verwirrend? Ach was!
140 **Shining Force – die ersten Jahre**
In großer Offenheit verrät Serienvater Takahashi, wie unzufrieden er mit Sega war
152 **3D Monster Maze**
Dreidimensionale Dungeons mit Horror-Monster – auf dem ZX81 eine Sensation
174 **Rocket Knight Adventures**
Sparkster war sogar noch schneller als Sonic, blieb aber ein One-Hit-Wonder

HARDWARE/PLATTFORM

006 **PS5 sowie Xbox Series X und S**
Alles Wichtige über die brandneuen Konsolen von Sony und Microsoft
050 **Amstrad Mega PC**
Machina Obscura: Die Koop von Sega und Amstrad verband Konsole und Computer
052 **Gaming-Gadgets**
Wir testeten für euch mehrere Adapter und Co. für alte und neue Konsolen
054 **Super-NES-Power**
Mit diesen Techniktricks schockte das SNES andere Konsolen und Heimcomputer

AUF DEM SOFA

162 **Chris Cannon**
Der Liverpooler begann als Heim-Coder, wurde aber bald Talentscout für Bug Byte
180 **Tony Pomfret**
Im Gespräch: Der Macher von *Decathlon, Rambo: First Blood Part II* und *Hunchback II*

FÜR SAMMLER & GENIESSER

010 **Ken Williams: Fairy Tales**
Anatol Locker hat die Autobiografie des Sierra-Gründers für euch rezensiert
098 **Lost in Translation**
Diesmal erfahrt ihr, was westliche Spieler unter anderem bei *Dead or Alive 2* verpassten
100 **Firmenarchive: Intelligent Games**
Ein heute fast vergessenes Studio schuf viele Ports und auch Hits wie *Dune 2000*
112 **Full Set: Namco Museum**
Auf fünf liebevoll aufbereiteten PS1-Disks brachte Namco die erste Retro-Sammlung
114 **Sammler-Check: Futuristische Racer**
Viele Sammler achten nur auf die Plattform, doch auch Genres taugen als Klammer
118 **Sammler-Check: Mega-Man-Spiele**
Es gibt eine Flut von Mega-Man-Spielen, die Preisdifferenz für Sammler ist groß
122 **Sammler-Check: Xbox-Spiele**
Gerade eben erschien die neueste Xbox, wir nennen die Exklusiv-Hits der allerersten
146 **Außenseiter: MS-DOS-Spiele**
Erst mit Windows 3.1 fing das Spielen auf PCs so langsam an? Was für ein Unsinn!

KLASSIKER-CHECKS

012 **Star Wars: Empire at War**
Imperator Hengst betritt die Bühne: *Star Wars* als Global- und Echtzeit-Strategiespiel
044 **Baldur's Gate II**
Roland Austinat löste weit über 200 Quests in ungefähr ebenso vielen Spielstunden
068 **Pikmin**
Winnie Forster befiehlt, 100 kleine Pikmins gehorchen. Und das ganz ohne Icon-Flut!
104 **Majesty**
Mick hilft euch, die seltsame Faszination dieses indirekten RTS zu verstehen
138 **Bubble Bobble**
Zwei fröhliche Dinos in Seifenblasen lösen 100 Levels – und können drei Enden sehen

MAKING OF

014 **Star Wars: Rebel Assault**
Trotz des bekannten Namens und neuer CD-ROM-Technik ein Überraschungshit
022 **Riddick – Escape from Butcher Bay**
Ein kleines skandinavisches Studio zeigte id und Valve, wo der Shooter-Hammer hängt
046 **Lure of the Temptress**
Das Revolution-Adventure hatte ein Problem: Die titelgebende Verführerin fehlte
076 **Conquests of Camelot**
Christy Marx verband bei ihrer *Conquests*-Serie Rätselspaß mit historischen Fakten
106 **Gabriel Knight**
Jane Jensens beliebte Adventure-Reihe erfand sich mit jedem Teil komplett neu
128 **Alex Kidd in Miracle World**
Für viele Master-System-Besitzer war dies das erste Spiel (und blieb oft das beste)
158 **Guitar Hero**
Eigentlich sollte Harmonix nur ein Japan-Musikspiel umsetzen. Daraus wurde mehr!
168 **Knight Tyme**
Der wohl ambitionierteste Spectrum-128K-Titel: ein *Magic Knight* im Weltraum
178 **SurfChamp**
Lange vor *Guitar Hero* legte ein UK-Studio ein Plastik-Surfboard zum Steuern bei
188 **Karateka**
Jordan Mechners Fingerübung enthielt schon viele Elemente aus *Prince of Persia*

014

020

022

034

044

068

076

092

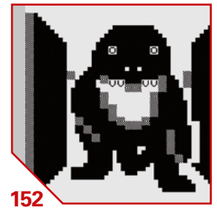
106

118

138

158

140


152

RUBRIKEN

003 **Editorial**
192 **Retro-Feed**
194 **Vorschau, Impressum**

KLASSIKER-CHECK

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Die Schlacht um Tatooine ist in vollem Gange. C3PO und R2D2 wurden durch meine Walker in Blechhaufen verwandelt, Chewbacca erliegt dem Laserbeschuss zweier AT-ATs, Han Solo wird gerade durch Darth Vader in die Enge getrieben. Derweil verwandeln Sturmtruppen die Handvoll Gebäude, die noch stehen, in Asche. Das Imperium hat den letzten Rebellenstützpunkt in der Galaxie dem Erdboden gleichgemacht – Imperator Hengst hat gesiegt!

Im Februar 1978 saß ich mit meinen Kumpels im lokalen Lieblingskino für so einen obskuren SF-Film, von dem bei uns im Grunde noch niemand wirklich etwas gehört hatte: *Krieg der Sterne*. Dass daraus einmal ein kulturelles Phänomen entstehen sollte, war uns damals natürlich noch nicht klar. Aber schon die ersten Szenen vom gigantischen Sternenzerstörer, der über Tatooine die CR90 von Prinzessin Leia abfing, ließen uns sprachlos im Kinosessel versinken. Knapp zwei Stunden später hatten die Rebellen einige Anhänger mehr, und wir träumten von einem Ausflug ins Weltall und einer Begegnung mit Leia.

Die epische Weltraum-Saga bot sich für die spielerische Umsetzung als interaktive Action natürlich an. Wer wollte nicht in die Fußstapfen von Luke Skywalker treten? Den Todesstern zerstören? Mit Darth Vader das Lichtschwert kreuzen? Nur gab es Ende der 70er Jahre noch keine guten technischen Voraussetzungen dafür.

Trotzdem erschien bereits 1978 ein erstes – allerdings nicht lizenziertes – Videospiel namens *Star Wars* für die RCA-II-Konsole. Sogar auf Mainframes gab es, noch textbasierend, den Angriff auf den Todesstern zum Nachspielen. Aber das erste ernst zu nehmende Spiel, das den Namen *Star Wars* auch wirklich verdiente, war Ataris Vector-Optik-Automat von 1983.

Mittlerweile ist die Zahl der Franchise-Spiele dreistellig, allerdings werden die meisten Titel den Fan-Erwartungen nicht wirklich gerecht. Nur ein knappes Dutzend Spiele ist mir in guter Erinnerung geblieben. *X-Wing* (plus Nachfolger und Spin-offs) von LucasArts selbst etwa, aus dem Jahr 1993. *Dark Forces*, auch von LucasArts, aus dem Jahr 1995. Oder BioWares *Knights of the Old Republic* (2003). Die gehobene *Star Wars*-Spielebibliothek bietet für jeden Genretyp etwas. Vom herzigen RPG über Simulationen, Jump-and-runs, Actionkracher bis zu knorrigen Strategiespielen ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Für galaktische Generäle hat LucasArts damals, nach einigen eher zaghaften und nicht gerade spannenden Fehlversuchen, die bekannten RTS-Macher Petroglyph Games beauftragt, ein neues Spiel zu entwickeln. Petroglyph galt als Synonym für RTS-Spiele, hatten doch die meisten Entwickler an Spielen wie *Command&Conquer* und *Dune II* mitgearbeitet. Das Ergebnis galt (und gilt) als strategische Wollmilchsau im *Krieg der Sterne*-Universum: *Empire at Wars*. Petroglyph packte so ziemlich alles in das Spiel, was nur ansatzweise einen strategischen Nennwert hatte.

Dazu gehörte ein Mehrspieler-Modus für LAN- oder Internet-Gefechte, schnelle Scharmützel, einen Story-Modus (aka Kampagne) mit grafischen Zwischensequenzen oder gleich die galaktische Eroberung mit bis zu 43 Planeten. Es gibt bekannte Charaktere, die wir als extrapeppige Helden nebst Sonderfähigkeiten ins Getümmel führen, Weltraumgefechte mit Raumstationen, Sternenzerstörer, Fregatten und Geschwader von X-Wings sowie TIE-Fighters. Die RTS-Bodenkämpfe waren umfangreich und spannend, der Wirtschaftsmodus eher moderat. Ein insgesamt wirklich rundes, gutes Strategiespiel! *

Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER

Der Story-Modus

Natürlich ist es moralisch und ethisch besser, die Rebellen zum Sieg zu führen. Aber geben wir es zu: In jedem Fan steckt am Ende doch auch ein kleiner Vader. Die dunkle Seite der Macht, verführerisch sie ist! Und dank Petroglyph dürfen wir nun den dunklen Lord in uns rauslassen. Inklusive Force Choke. In jedem der Spielmodi können wir wählen, ob wir die Rebellion unterstützen oder doch lieber dem Imperator die Treue schwören.

DIE GALAXIE BRENNT

Globalstrategie à la Star Wars

Wer möchte, kann gleich die gesamte Galaxie erobern, dann wird *Empire at War* zum Globalstrategiespiel mit RTS-Schlachten. Es gibt ein gutes halbes Dutzend Szenarien mit Start- und Siegesvoraussetzungen und Größen, sowie drei Schwierigkeitsgrade. Je nach Variation stehen bereits einige oder eine Menge Planeten unter eurer Fuchtel und produzieren fleißig galaktische Credits, um Planeten auszubauen und Truppen auszuheben.

SCHICKT MEHR MÄNNER!

Nachschubpunkte

Clever: Je nach Planet gibt es unterschiedlich viele „Nachschubpunkte“. Diese lassen sich durch Infanterie erobern, und dann können an diesem Punkt frische Truppen landen. Allerdings ist in jedem Szenario das Kontingent an Einheiten, die zeitgleich auf dem Planeten sein dürfen, limitiert. Da sind der richtige Mix der Truppen und eine gehörige Reserve in der Umlaufbahn strategisch entscheidend.

DER KLEINE BAUMEISTER

Obi Bau Kenobi

Jeder eroberte Planet versorgt euer Netzwerk mit frischen Credits. Damit lassen sich bis zu fünf Gebäude auf dem Boden sowie Raumstationen, Abwehrstellungen oder Schilde im Orbit platzieren. Je nach Gebäudetyp werden dann Einheiten produziert, die der Spieler per Flottenkommando auf andere Planeten verschieben kann. Zudem steigt die generelle Abwehrbereitschaft des Planeten durch die Installationen.

BESTER MOMENT

Der schwebende Font

Ich gebe es zu. Wohl kaum ein simpler Schriftschnitt, in Kombination mit einem genialen Soundtrack, treibt einem so das Wasser in die Augen, wie der News-Gothic-Font aus dem berühmten „Star Wars Crawl“. Im Kino wurde immer schon geklatscht, wenn das Logo auftauchte. Der schlichte Text, der vor einem Sternenhimmel in den Hintergrund scrollt, zeigt deutlich – hier ist *Star Wars* drin.

EINE HARTE NUSS

Angriff im All

Sind Planeten durch eine Flotte oder Installationen geschützt, kommt es zum Raumgefecht. Erst wenn der Gegner ausgeschaltet ist, erfolgt die Landung. Größere Schiffe oder Installationen haben sogar mehrere Einzelpunkte, die individuell zerstört werden können, oder dicke Energieschilde, die sich langsam wieder regenerieren. In abgebildeten Fall hat unsere kleine Flottille keine Chance gegen die dicke Raumstation.

FAKTEN

» **PLATTFORM:** WINDOWS, MAC
» **PUBLISHER:** LUCASARTS
» **VERÖFFENTLICHT:** 2006
» **GENRE:** STRATEGIE

Was die Presse sagte …

GameStar, 3/2006: 81 %
„Was wäre *Empire at War* ohne *Star-Wars*-Lizenz? Ein solides Strategiespiel. Was ist *Empire at War* mit *Star-Wars*-Lizenz? Ein Erlebnis, auf das ich als Fan der Filme lange gewartet habe.“ *(Michael Graf)*

PC Games, Februar 2006: 91 %
„LucasArts hat endlich ein richtig gutes Echtzeit-Strategiespiel abgeliefert, das den ganz Großen des Genres Paroli bietet. Wer hätte das nach Pleiten wie *Force Commander, Galactic Battlegrounds* und *Rebellion* noch gedacht? Der Mix aus Strategiemodus, Raumschlachten und Bodenkämpfen im *Star-Wars*-Look sowie John-Williams-Musik reißt jeden Krieg-der-Sterne-Fan mit.“ *(Dirk Gooding)*

Was wir denken

Optik und Spielprinzip sind erstaunlich gut gealtert. Ja, die Gefechte unterscheiden sich am Ende des Tages kaum – aber was soll's! *Empire at Wars* hat alles, was den Fan von RTS-Spielen in Verzückung versetzt, dazu den Globalstrategie-Modus.

Lode Runner

DAUERLAUF ZU RUHM UND REICHTUM

» **PUBLISHER:** BRODERBUND
» **ERSCHIENEN:** 1989
» **HARDWARE:** APPLE II, DANACH ALLE ANDEREN COMPUTER, KONSOLEN SOWIE ARCADE

Von Winnie Forster

In einer Zeit, als TV-Spielhelden zwar rennen, aber noch nicht springen können, gibt es Neuigkeiten zu Videospielen nur auf dem Pausenhof oder englischsprachig aus der Fachpresse am Bahnhof. Ich verschlinge Artikel, die einen neuen Typ von Kreativen porträtieren: Spieleprogrammierer. Die Typen sind meist nur ein paar Jahre älter als ich, große Brüder, nicht Erwachsene, Nerds, die in Elternhaus oder Garage geniale Action coden. Harmlos dreinblickende Typen mit braver Frisur sind die ersten Gamedesigner und unsere Popstars.

Den Architekturstudenten Doug Smith kostet der TV-Automat, den die kleine Firma Nintendo 1981 aus Japan in US-Spielhallen bringt, viel zu viele Münzen. Deshalb will er *Donkey Kong* auf den Uni-Rechner übertragen, in der 50er-Jahre-Sprache Fortran und mit monochromer Textdarstellung. Smith nimmt $ als Spielfigur und lässt §-Zeichen als Bösewichte über den Monitor rutschen… besonders gut sieht das nicht aus.

Nachdem er das Apple-2-Spiel *Choplifter!* und dessen Hires-Animation eines sprintenden Männchens bewundert, holt sich Smith auch einen Heimcomputer und leiht sich die Animation fürs eigene Plattformspiel. Letzteres bedeutet damals noch nicht Jump-and-run: Um alle Schätze eines Bildschirm-Levels zu bergen, kann *Lode Runner* weder hüpfen noch fighten, sondern nur nach rechts und links laufen, fallen, Leitern erklettern und auf Knopfdruck Löcher buddeln. In denen bleiben CPU-Gegner hängen und können vom Spieler gefahrlos passiert werden. Mit dieser simplen Mechanik und einem selbst programmierten Editor gestaltet Smith 150 Levels, arrangiert Plattformen, Leitern und Kletterstangen so geschickt, dass jeder Bildschirm ein Puzzle ist, eine Herausforderung mit oft nur einem Lösungsweg und zig Sackgassen: Nonstop-Hektik, eine Taktik-Knobelei in Echtzeit.

Trotz Minimalgrafik und Simpelsteuerung wird *Lode Runner* ein Bestseller und Smith, dank seiner Umsatzbeteiligung, der erste Spielemillionär. Er kaufte sich, so ein neidischer Zeitgenosse, „Porsche, Yacht, ein Haus und eine Frau". Brøderbund lässt *Lode Runner* auf alle Plattformen konvertieren und vergibt Lizenzrechte bis nach Japan. Fürs Famicom peppt Hudson *Lode Runner* auf und schickt – da Strichmännchen im Anime-Land zu mager und farblos wirken – pummelige Typen mit Helm los. Das Resultat wird ein Superhit. „Klappt Ähnliches auch aus der Von-oben-Perspektive?", überlegen die Entwickler und basteln mit *Lode Runner*-Sprites und -Ziegeln einen Irrgarten, in dem zerstörte Mauern neue Wege öffnen: *Bomberman*.

Smith wiederum sieht einen anderen Weg, *Lode Runner* fortzusetzen. Er gibt seinen Editor kostenlos an alle weiter und lässt die 150 Levels des Sequels *Championship Lode Runner* von Spielern, nicht Profis designen! 30 Jahre vor *Minecraft* und lange bevor es das WWW gibt, setzt er auf die Crowd-Kreativität seiner Fanbase und nützt die Gamer-Community, um sein Ding am Laufen zu halten. ★

Die jüngste *Lode Runner*-Manifestation *Legacy* gibt es für Switch und PS4 mit HD-Grafik, modernisiertem Editor sowie als Collector's Edition von Strictly Limited Games mit Schachtel und Cover des 8-Bit-Originals.

MAKING OF

LURE OF THE Temptress

Eine vermeintliche Rebellion, die sich als Falle herausstellt. Eine Schlacht gegen menschenfressende Skorl statt gegen aufgebrachte Bauern mit Mistgabeln. Ein gefallener König, sein Hofnarr und der Held im Verlies. Das ist die Ausgangslage von Revolution Softwares turbulentem 2D-Adventure.

FAKTEN

- **PUBLISHER:** VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- **ENTWICKLER:** REVOLUTION SOFTWARE
- **JAHR:** 1992
- **SYSTEM:** AMIGA, ATARI ST, PC
- **GENRE:** ADVENTURE

Die Geschichte von *Lure of the Temptress* ist auch die Geschichte von Revolution Software. Das britische Unternehmen tauchte aus dem Nichts auf und produzierte ein Adventure, dass mit denen von Sierra und LucasArts mithalten konnte. Doch die Gründung des Unternehmens war heikel, und am Ende konnte *Lure of the Temptress* nur dank einiger glücklicher Zufälle überhaupt erscheinen.

1980 beendete Charles Cecil, der spätere Gründer von Revolution Software, seine Schulzeit mit dem Ziel, Ingenieur zu werden. Für sein Studium erhielt er ein Stipendium von Ford. Während dieser Zeit traf er auf Richard Turner, der an seinem Sinclair ZX80 herumbastelte.

„Wir gingen oft zusammen in die Kneipe und spielten dort *Space Invaders*“, erinnert sich Charles. „Wir kamen sehr gut miteinander aus. Er erzählte mir von dieser Videospielfirma namens Artic, die gerade erst gegründet wurde. Irgendwie überredete er mich dazu, dort Ideen für Adventures einzureichen.“ Eins kam zum anderen, und so war Charles an der Entwicklung mehrerer erfolgreicher Artic-Spiele beteiligt. Als er 1985 mit seiner Studienzeit fertig war, ging die Ära der Schlafzimmer-Coder allerdings zu Ende.

„Wir haben den Auftrag für *Impossible Mission* bekommen“, erklärt er uns. „Ich habe schnell kapiert, dass das Spiel eine Nummer zu groß für uns war.“ Im Bewusstsein, dass Artic mit den großen, finanziell starken Unternehmen nicht konkurrieren konnte, gründete er Paragon Programming, um Spiele für U.S. Gold zu entwickeln.

„Kurz darauf haben sie mich zu ihrem Entwicklungsleiter gemacht“, lacht er. „Ich fühlte mich sehr geschmeichelt, immerhin war U.S. Gold einer der größten Software-Publisher in Europa. Als ich dort ankam, platzte die Blase aber sofort. Ich erwartete ein großes, eingespieltes Team – aber es gab nur einen Tester, einen Teilzeitprogrammierer und mich.“

Nach einiger Zeit klopfte Activision bei ihm an. Er ging auf das Versprechen dorthin, dass die Entwicklungsarbeit Vorrang vor dem Marketing haben würde. Doch als sich die 80er Jahre dem Ende zuneigten, stand Activision kurz vor dem Bankrott. Da machte Sean Brennan, ein langjähriger Freund von Charles und in der Geschäftsführung von Mirrorsoft tätig, ihm ein verlockendes Angebot.

„Sean lud mich zum Essen ein und sagte mir, dass sie mich gerne unterstützen würden, wenn ich ein neues Entwicklerstudio gründen würde“, so Charles weiter. Nach Jahren der Frustration, die Spiele anderer Entwickler managen zu müssen, sehnte er sich danach, wieder selbst der Schöpfer eines Spiels zu sein.

Zusätzlich zu einem Bankkredit lieh ihm seine Mutter 10.000 Pfund, sodass er 1990 Revolution Software gründen konnte. Er kaufte ein bereits bestehendes Team namens Turnvale, Ltd. auf (weshalb übrigens die Stadt in *Lure of the Temptress* Turnvale heißt). Außer Charles bestand das Team aus David Sykes und Tony Warriner, einem ehemaligen Kollegen von Artic. Außerdem gesellte sich Noirin Carmody dazu, eine ehemalige Managerin von Sierra Games – und die zukünftige Ehefrau von Charles.

„Unser erstes Büro war in Hull, über einem Gemüseladen“, schmunzelt er. „Ich brachte meinen 386er PC mit, außerdem kauften wir uns einen Amiga. Aber die wichtigste Anschaffung war ein kleiner Gasheizer, weil es in dem alten Gebäude eiskalt war.“

Revolution entschied sich dazu, als erstes ein unbeschwertes Adventure zu entwickeln. „Bei Activision haben wir Sierra-Spiele vertrieben, und ich habe sie wirklich gern gespielt, aber das Studio hat sich viel zu ernst genommen“, erzählt er uns. „Wir wussten damals noch nichts von LucasArts und ihrer witzigen Art. *Maniac Mansion* habe ich erst viel später gespielt.“

Charles war kein Spezialist für humorvolle Wendungen. „Ich habe immer ernste Geschichten geschrieben. Deshalb haben wir Dave Cummins engagiert“, gibt er zu. „Er hat einmal einen Test über eines unserer Adventures verfasst, und der Test war so viel besser geschrieben als die eigentliche Geschichte! Ich wusste, er war der richtige Mann für uns.“

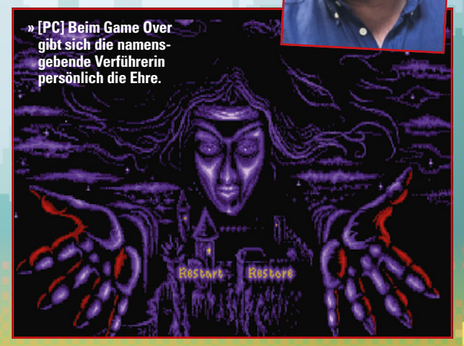
Nachdem das erste Konzept vorzeigefähig war, wurde das Team bei Mirrorsoft vorstellig. Das bedeutete, den wertvollen und einzigen PC des Unternehmens für eine Präsentation nach London zu schleppen. Das Team wickelte den 386er pflichtbewusst in eine Decke und schnallte ihn auf die Rückbank des Autos. So fuhren sie nach London, um vor dem großen Meeting in Charles' Wohnung zu übernachten.

Als er am nächsten Morgen aus dem Fenster sah, bemerkte er, dass in der Nacht jemand in den Wagen eingebrochen war. Zu seinem Entsetzen fiel ihm ein, dass er am Abend zuvor vergessen hatte, den PC aus dem Wagen herauszunehmen. „Ich war total geschockt“, erinnert er sich. „Wir hätten uns niemals einen anderen PC leisten können, die waren viel zu teuer. Ich rannte zum Wagen – und sah, dass der Dieb zwar das Autoradio mitgenommen hatte, aber die Decke auf der Rückbank nicht berührt hatte.“ ▶

» [Amiga] Neben dem Amiga erschien *Lure of the Temptress* auch auf Atari ST und PC.

» 1990 gründete Charles Cecil das Studio Revolution Software.

» [Amiga] Speichert oft ab, denn der Endscreen kommt schneller als gedacht!



» [PC] Beim Game Over gibt sich die namensgebende Verführerin persönlich die Ehre.

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BENEATH A STEEL SKY
SYSTEM: AMIGA, PC
JAHR: 1994

IN COLD BLOOD (IM BILD)
SYSTEM: PLAYSTATION, PC
JAHR: 2000

BAPHOMETS FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE
SYSTEM: PLAYSTATION 2, PC, XBOX
JAHR: 2003

» [PC] Um in Selenas Schloss zu gelangen, müsst ihr vorher einige Rätsel lösen.

» [PC] In Gesprächen mit den NPCs erfahrt ihr wichtige Informationen.

Neue Perspektive

Kann „Virtual Theatre“ auch heute noch funktionieren?

„Das größte Problem an Virtual Theatre ist die Übersicht. Wenn eine Spielfigur das Bild verlässt, hat man keine Ahnung, wo sie denn jetzt hin ist“, sagt Charles Cecil, Gründer von Revolution.

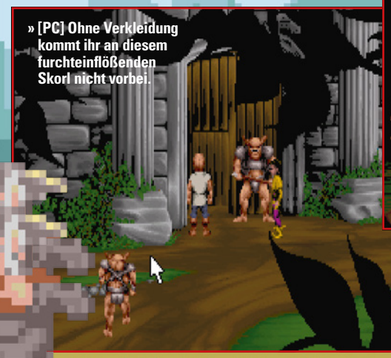
Zur Erscheinung von *Lure of the Temptress* bot Virtual Theatre eine völlig neue und interessante Perspektive. Die vielen Spielfiguren hatten scheinbar ein eigenes Leben und gingen diesem selbstständig nach. Leider waren sie so auch meist schwer auffindbar. „Wenn man Mallin für etwas benötigte, wusste man nie, ob er in zehn Sekunden, in 30 Sekunden oder in zwei Minuten auftauchen würde. Am schlimmsten war es, wenn man ihm hinterherlief, denn dann dauerte es oft noch länger“.

Aus diesem Grund hat Revolution das System bei *Beneath a Steel Sky* deutlich entschärft, hier arbeitet nur Lamb ab und an im Hintergrund Aufgaben ab. In *Broken Sword* wurde Virtual Theatre überhaupt nicht mehr genutzt. Erst mit der Veröffentlichung von *Beyond a Steel Sky* im Jahr 2020 kehrte die Idee zurück: „Im 3D-Zeitalter ist Virtual Theatre durchaus eine neue Überlegung wert“, führt Charles aus.“

„Wenn man in der Welt umherschauen kann, sieht man ja, was die ganzen Spielfiguren so treiben. Das war in 2D nicht möglich. Ich wollte unbedingt diese alte Idee neu aufleben lassen, weil ich wusste, wie viel Potenzial sie hat.“

» [PC] 1992 war ein großes Jahr für britische Adventures. *Curse of Enchantia* ist ein Beispiel, das kurz nach *Lure of the Temptress* auf den Markt kam.

» [PC] Ratpouch ist ein nützlicher Geselle und besonders begabt im Schlösserknacken.



» [PC] Ohne Verkleidung kommt ihr an diesem furchteinflößenden Skorl nicht vorbei.

» [PC] Charles Karriere begann bei Artic Computing mit Spielen wie *Inca Curse* oder *Ship of Doom*.

» [PC] Die Kneipe „The Severed Arms" ist genauso einladend, wie der Name es verspricht.

» [PC] Im Intro erfahrt ihr, dass die Skorl den König mitsamt Gefolge in eine Falle gelockt und getötet haben.

» [PC] Ewan der Krämer ist einer der wenigen NPCs, die immer an derselben Stelle sind.

» [PC] Die großen Außenbereiche verlangen danach, erforscht zu werden.

Das Meeting lief gut: Mirrorsoft erklärte sich dazu bereit, das Spiel des neuen Studios zu vertreiben. Um einen Namen zu finden, schickte Charles ein paar Vorschläge an Alison Beasley, die Marketingleiterin. Ganz unten auf der Liste stand *Lure of the Temptress*, mit dem Vermerk „Nur ein Scherz" in Klammern.

„Alison rief mich an und sagte mir, dass sie *Lure of the Temptress* unbedingt haben wollten", erinnert er sich. „Ich sagte ihr, dass es da nur zwei Probleme gäbe. Zum einen werde niemand angelockt, und zum anderen gäbe es gar keine Verführerin. Danach war kurz Pause am Telefon. Dann fragte Alison: „Könnt ihr das nicht einfach einbauen?"

Da Mirrorsoft das Spiel zu kurz war, verlängerte man die Abgabefrist um vier Monate. Dazu gab es noch ein wenig mehr Geld für Charles und Co., damit die „verlockende Verführerin" ihren Platz in der Handlung finden konnte.

Das große Alleinstellungsmerkmal von *Lure of the Temptress* war das sogenannte Virtual Theatre System. Dank dessen gingen sämtliche Charaktere in Echtzeit ihren jeweiligen Beschäftigungen nach, auch wenn sie gerade nicht auf dem Bildschirm angezeigt wurden. Selbst Ratpouch, dem drolligen Hofnarren, könnt ihr Aufträge erteilen. So schickt ihr ihn beispielsweise in einen anderen Raum, um etwas zu holen. „Das war etwas komplett Neues", schwärmt Charles.

1991 war es endlich so weit. Revolution führte *Lure of the Temptress* während der Londoner ECTS '91 einem ausgewählten Publikum vor. „Während der Demonstration erteilte ich einem NPC Befehle und ließ diese kommentarlos ausführen. Es herrschte kurz Stille, dann fing jemand an zu klatschen. Und plötzlich begannen alle zu klatschen, die Leute standen auf und applaudierten. Es bildete sich eine regelrechte Schlange, weil jeder mit mir reden wollte. Bob Jacob, Mitgründer von Cinemaware, kam zu mir und sagte, dass er das Spiel unbedingt in den USA herausbringen wolle. Wir hatten einen Mitarbeiter der japanischen Zeitschrift LOGiN vor Ort, der eine Titelstory über uns schrieb. Das war ein unglaublicher Moment, wir waren endlich voll angekommen!"

Die Entwicklung verlief zunächst reibungslos, und Charles war erfreut über die Zusammenarbeit mit Mirrorsoft. „Es war ein großartiger Verlag", schwärmt er. Doch dann stürzte Robert Maxwell, der Leiter der Mirror-Gruppe, im November 1991 von seiner Yacht und verunglückte. Es stellte sich schnell heraus, dass Robert den Pensionsfonds des Unternehmens geplündert hatte, um den Aktienkurs zu manipulieren, und die Mirror-Gruppe stürzte in den Bankrott. Dennoch war Revolution das Glück erneut hold.

„In unserem Vertrag bestand eine Ausstiegsklausel für den Fall, dass eine unterzeichnende Partei insolvent gehen sollte", verrät uns Charles. „Mirrorsoft hatte sich mit dieser Standardklausel natürlich selbst schützen wollen, im konkreten Fall konnten aber nun wir die Klausel geltend machen und dadurch die Rechte an unserem Spiel behalten."

1992 kam *Lure of the Temptress* auf den Markt, vertrieben wurde das Spiel von Virgin. „Die Reviews waren unglaublich", erinnert sich Charles. Die deutsche Zeitschrift *ASM* verlieh dem Spiel die Auszeichnung „Spiel des Monats", *Amiga Joker* und *Power Play* bewerteten das Adventure mit 81 % respektive 80 %.

Lure of the Temptress wurde zum kommerziellen Erfolg, von dem Revolution allerdings kaum etwas abbekam: „Wir haben von dem Gewinn nicht viel gesehen", seufzt Charles. „Das war zu diesem Zeitpunkt aber ganz normal, die Publisher haben immer den Großteil einbehalten."

Zum Schluss wollen wir wissen, wieso es trotz der guten Verkaufszahlen nie zu einer Fortsetzung kam. Charles antwortet: „Wir haben einen zweiten Teil mehrfach ins Gespräch gebracht. Doch Virgin hatte hauptsächlich Interesse an neuen Spielen. Und heute, nach all den Jahren, habe ich das Interesse verloren." *

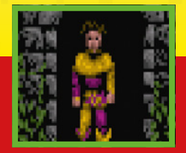
» Es herrschte kurz Stille, dann fing jemand an zu klatschen. Und plötzlich begannen alle zu klatschen. « CHARLES CECIL

Wer seid ihr denn?

Einige der Bewohner von Turnvale.

DIERMOT

■ Unser unverhoffter Held wacht in einer Zelle auf, die von einem Skorl bewacht wird.



RATPOUCH

■ Der Hofnarr wurde mit euch eingesperrt, scheinbar kam sein Humor bei den Wachen nicht an.

SKORL-WACHE

■ Der fiese Skorl will eure Innereien für eine Suppe. Sperrt ihn einfach seinerseits in eine Zelle!

WULF

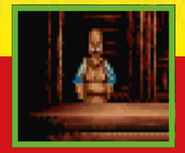
■ Der arme Kerl will eigentlich nur einen Schluck Wasser, den Skorl-Schnaps verträgt er nicht.

MALLIN

■ Dieser Schlingel mit dem grünen Umhang belohnt euch für eure erste Lieferung mit einer Metallstange.

LUTHERN

■ Neben seinem Starkbier liebt der Schmied auch Gerüchte über alle anderen Bewohner der kleinen Stadt.



EWAN

■ Eigentlich will euch der Krämer ein paar Pilze verkaufen, bis er feststellt, dass er gar keine mehr hat.

NELLIE

■ Die Inhaberin der örtlichen Taverne hat scheinbar ein Auge auf euch geworfen.

MORKUS

■ Morkus ist Stammgast in Nellies Taverne. Gegen einen Obolus verrät er euch den Aufenthaltsort von Goewin.

GRUB

■ Der mysteriöse Poet hält sich oft in der Nähe des Brunnens auf und bettelt dort um Geld.

EDWINA

■ Edwina ist eine eifrige Näherin und hat ein Nebengewerbe in Kunsthandel und Hehlerei.

GOEWIN

■ Nachdem ihr Goewin gerettet habt, lehrt sie euch einige nützliche Zaubersprüche.

SAMMLER-CHECK

FUTURISTISCHE RENNSPIELE

Futuristische Rennspiele zeichnen sich durch ungewöhnliche Fahrzeuge, hohes Tempo und starke Waffen aus. Von Kuriositäten bis zu vergessenen Perlen ist für jeden etwas dabei. Also: Anschnallen und Triebwerke starten!

EUROSTAR

WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION

PREISPROGNOSE 28€ (EU)

ENTWICKLER:	PSYGNOSIS LEEDS
JAHR:	2000

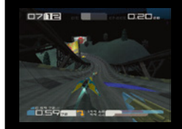
■ *WipEout 2097* wird von vielen Spielern als bester PlayStation-Teil der Serie angesehen. Dabei wird der dritte Serienteil oft sträflich ignoriert. Schon damals überraschte die Veröffentlichung dieser überarbeiteten und erweiterten Version – und das ohne große Werbung. Denn die Spieler warteten schon auf die Einführung der PS2 und scherten sich überwiegend nicht um das Spiel. Die *WipEout 3 Special Edition* ist wegen der hohen Nachfrage etwas teurer als die Originalversion. Im Schnitt kostet das Spiel 28 Euro. Die Preise können stark variieren, wir haben sie sowohl für 13 als auch für 55 Euro gesehen. Wer Geld sparen möchte, sucht nach dem Doppelpack mit *Destruction Derby 2*, der kurz vor dem Aus der PlayStation erschien. Zwar fehlt der schlichten weißen Disk der „The Designers Republic"-Schriftzug. Aber für 11 bis 22 Euro ist man dabei – und bekommt gleich zwei Spiele.

» [PlayStation] Alle Strecken der Originalversion sind am Start.

» [PlayStation] Die Kurse profitieren vom Grafik-Update und neuen Texturen.

WO LIEGT DER UNTERSCHIED?

Das spricht für die Special Edition



KLASSISCHE STRECKEN
Der größte Unterschied sind die acht zusätzlichen Strecken: drei aus *WipEout*, fünf aus 2097. Der Umfang verdoppelt sich und wird zu einer Greatest-Hits-Zusammenstellung.

BONUS-INHALTE
Die Originalfassung enthält nur vier detailarme Prototyp-Strecken. In Japan kamen zwei ultraschnelle Bahnen dazu, die ihren Weg in die Special Edition fanden.

ÜBERARBEITETES GAMEPLAY
Eine verbesserte Physik, überarbeitete Fahrzeugstatistiken, eine bessere Sicht in Tunneln, die Anzeige von inaktiven Weapon-Pads und Bugfixes bei KI-Fahrern sprechen Bände.

VERBESSERUNGEN
Weitere Verbesserungen: Der Spielstand wird beim Start automatisch geladen, die Linkkabel-Option ist nicht mehr versteckt und die Menüs sind besser zu bedienen.

NERVENKITZEL

XGIII: EXTREME G RACING

PREISPROGNOSE 1€ (PS2/GC EU)

PREISPROGNOSE 6€ (GC JAPAN)

PREISPROGNOSE 7€ (PS2/GC USA)

ENTWICKLER:	ACCLAIM STUDIOS CHELTENHAM
JAHR:	2001

■ Dieses futuristische Motorrad-Rennspiel von Acclaim eignet sich perfekt als erstes Sammelobjekt. Bei der Veröffentlichung wurde es trotz seiner Innovationsarmut als ordentliche Fortsetzung gelobt, mit der der Übergang zu einer neuen Generation der Spielereihe gelang. Beide Versionen sind heute günstig zu haben, wobei die PS2-Variante zu echten Tiefstpreisen angeboten wird; auf dem GameCube-Markt werden meist höhere Preise aufgerufen. Weniger verbreitet sind die japanischen Versionen für beide Plattformen. Obwohl beide nicht sonderlich begehrt sind, gestaltet sich die Suche schwieriger.

» [GameCube] Bei dem Wahnsinnstempo ist jeder Fehler tödlich.

» [GameCube] Kommt den anderen Fahrern besser nicht zu nahe.

ZWEIRADRASER

MACH RIDER

PREISPROGNOSE 28€ (EU)

PREISPROGNOSE 39€ (USA)

ENTWICKLER:	NINTENDO
JAHR:	1985

■ Geht es um futuristische Rennspiele, kommt einem *Mach Rider* nicht als Erstes in den Sinn. Das NES-Spiel macht aber eine Menge Spaß! Es enthält zahlreiche Modi, die ganz auf die Bedürfnisse eines Spielers zugeschnitten sind: Es gibt Rennen, Kämpfe oder eine Mischung aus beidem. Das Spiel ist auch ein gutes Beispiel für regionale Preisunterschiede. Unschlagbar günstig ist die japanische Version. In der PAL-Region existieren unterschiedliche Varianten: Dazu gehören eine europäische, eine spanische und eine Mattel-Fassung. Alle drei haben ein eigenes Schachteldesign.

» [NES] Schießt euch den Weg einfach frei.

PREISPROGNOSE 6€ (JAPAN)

» [NES] Verliert nicht die Orientierung.

RETRO-FUTURISMUS

OUTRUN 2019

PREISPROGNOSE 14€ (EU)

PREISPROGNOSE 39€ (JAPAN)

ENTWICKLER:	SIMS
JAHR:	1993

■ Gilt dieses Mega-Drive-Spiel überhaupt noch als futuristisches Rennspiel? Schließlich spielt es aus heutiger Sicht in der Vergangenheit. Die Landschaften sind nicht so schön, wie man das von einem *OutRun* erwarten würde. Aber es gibt die Straßengabelungen wie im Original, die Tempo-Boosts wie in *Turbo OutRun* und neue Features wie Überführungen. Wir raten beim Kauf auf eBay zur Geduld, denn besonders bei Auktionen ist das Spiel oft ein echtes Schnäppchen und deutlich günstiger als beim Sofortkauf. Die japanische Version ist etwas teurer, was sich dadurch erklären lässt, dass das Mega Drive dort nicht so beliebt war.

PREISPROGNOSE 17€ (USA)

» [Mega Drive] Den Turbo gibt's für unfallfreies Fahren.

» [Mega Drive] Im Jahr 2019 führen die Straßen scheinbar direkt in den Himmel!

» [Mega Drive] Das Geschwindigkeitsgefühl von *OutRun 2019* ist sensationell.

IST DAS OUTRUN?

Die seltsame Entstehungsgeschichte von *OutRun 2019*.

Wer findet, dass sich das Spiel nicht wie *OutRun* anfühlt, hat Recht. Zu Beginn der Entwicklung sollte es als *Cyber Road* für das Mega-CD erscheinen. Im Mai 1992 wurde es dann zum Mega-Drive-Spiel namens *Junker's High*. Ein Prototyp dieses Spiels kommt dem fertigen Titel auffällig nahe, es besteht sogar eine Speichermöglichkeit. Das Feature wurde schließlich entfernt. Im März 1993 erhielt das Spiel dann den Namen *OutRun 2019*.

SAMMLERTIPPS!

Die Hardware
■ Wer mehr Systeme hat und auch noch zwischen Regionen wechseln kann, erhöht die Chance auf ein Schnäppchen.

Geduld haben
■ Rennfahrer lieben den Geschwindigkeitsrausch. Aber bei Schnäppchen benötigen sie Geduld, bis die richtige Auktion kommt.

Kompatibilitätstest
■ Ältere Spiele zum Laufen zu bekommen ist nicht so einfach: Oft sind sie nicht kompatibel. Auch DOSbox-Kenntnisse sind nötig.

Juhuu, yahoo!
■ Wer japanische Spiele sucht, sollte sich mit Yahoo Auctions Japan vertraut machen. Die Preise sind oft unschlagbar.

WUNSCHRASER

UCHUU RACE: ASTRO GO! GO!

PREISPROGNOSE 8€ (JAPAN)

ENTWICKLER: KAZE
JAHR: 1994

■ Dieses japanexklusive SNES-Spiel hat vor allen Dingen eines: Stil. Der zieht sich durch, vom Zeichentrickdesign der Schachtel über die Charakterporträts bis hin zu den Streckengrafiken, die per Mode 7 dargestellt werden. *Uchuu Race: Astro Go! Go!* steht für den Look der frühen 90er Jahre. Obwohl es den Titel nur als Import gibt – die geplante US-Version *Freeway Flyboys* wurde gestrichen –, ist er recht erschwinglich. Wer mit einem Modul ohne alles leben kann, bekommt es schon für unter 6 Euro.

» [SNES] Förderbänder und Sprungschanzen machen Spaß.

» [SNES] Die Schiffsbewegung ist ungewöhnlich.

DIE RENNFAHRER

Fünf Piloten kämpfen um den Sieg.

JET
Der blaue Pilot ist Allrounder mit relativ mittelmäßigen Werten. Nur die Höchstgeschwindigkeit ist überdurchschnittlich.

LOVE
Vorsichtige Fahrer wählen Love und ihren Lunabee. Beschleunigung und Tempo sind naja, aber das Handling ist gut … und diese Bremsen!

EO
EOs Gyrotype 2 fühlt sich an wie der weniger verrückte Bruder des Barivehicles, nur das Handling ist etwas besser.

BARIBROON
Der Kerl ist ein Tyrann. Sein Barivehicle beschleunigt und bremst langsam, das Handling ist furchtbar. Aber es ist schwer und schnell.

FLYHIGH
Wendigkeit ist das Motto von Flyhigh und seinem Cooljam. Handling und Beschleunigung sind unglaublich, die Bremsen gut.

F WIE FLOTT

F-ZERO GX

ENTWICKLER: AMUSEMENT VISION
JAHR: 2003

PREISPROGNOSE 11€ (JAPAN)

■ Diese legendäre Zusammenarbeit von Nintendo und Sega ist ein Genre-Highlight. Es verbindet erstaunliches Tempo mit fantastischer Bedienung und tollem Streckendesign. Die Grafik ist auch heute noch ansprechend. *F-Zero GX* ist nicht schwer zu finden, aber wegen seiner hohen Qualität und der Popularität der *F-Zero*-Reihe stark nachgefragt. Dazu kommt, dass GameCube-Titel in der Regel teurer sind. Jedenfalls haben wir das Spiel auch schon für 55 Euro gesehen. Es ist aber möglich, PAL-Versionen für 22 bis 28 Euro zu erwerben. Etwas günstiger ist die Budgetversion von Player's Choice. Wer Geld sparen will, besorgt sich die Japan-Fassung, die aber als PAL-Version mit 60 Hertz läuft.

PREISPROGNOSE 22€ (EU)

PREISPROGNOSE 33€ (USA)

» [GameCube] Trotz aller Details läuft es mit 60 fps.

FUNKY FLYER

SLIPSTREAM 5000

ENTWICKLER: GREMLIN
JAHR: 1995

PREISPROGNOSE 1€ (EU)

■ Straßen? Da wo wir hinfahren, brauchen wir keine Straßen! Dieses Filmzitat passt zum PC-Rennspiel von Gremlin, schließlich geht es in die Luft. Somit gibt es eine Dimension mehr, die Probleme macht. Zu allem Übel feuern die Kontrahenten mit Lasern auf uns. Die frühen Schachteln enthalten die CD- oder Disketten-Version für DOS. Manche amerikanische Packungen bieten zusätzlich eine Audio-CD mit zwei Skid-Row-Songs. Es gab eine Menge Budget-Versionen, die teilweise Windows-XP-kompatibel sein sollen. Die CD-Versionen sind deshalb einfacher zu haben. Wer Angst vor Kompatibilitätsproblemen hat, sollte zu den Fassungen bei Steam und GoG greifen – aber die kann man sich nicht ins Regal stellen.

» [PC] Wer Lust auf Nervenkitzel hat, wählt dieses Schnäppchen.

IN DER SCHWEBE

TRICKSTYLE

PREISPROGNOSE 2€ (PC EU)

ENTWICKLER: CRITERION GAMES
JAHR: 1999

PREISPROGNOSE 6€ (PC)

PREISPROGNOSE 4€ (DC USA)

■ Noch vor *Burnout* verschmolz Criterion Extremsport mit futuristischem Rennspiel. Mit eurem Hoverboard müsst ihr bei *Trickstyle* nicht nur Punkte sammeln. Von entscheidender Bedeutung für den Erfolg sind die Tricks, wodurch ihr höher springt oder über Energieschienen rast. In der Anfangszeit der Dreamcast war das Spiel extrem beliebt. Deshalb sind die PAL- und die US-Version recht günstig. Die PC-Version war seltener, ist aber auch nicht allzu teuer, vor allem, wenn ihr nach Budget-Fassungen aus Europa sucht. Selbst versiegelte US-Schachteln sind für unter 22 Euro zu haben.

FÜR MEISTERPILOTEN

POWERDROME

PREISPROGNOSE 9€ (ATARI ST)

ENTWICKLER: MICHAEL POWELL
JAHR: 1988

PREISPROGNOSE 10€ (AMIGA)

■ Dieses Polygon-3D-Rennspiel wirkt zwar obskur, hatte aber einen enormen Einfluss auf das Genre. Nick Burcombe nennt es neben *F-Zero* und *Super Mario Kart* als Hauptinspiration für die Entwicklung von *WipEout*. Der Blickwinkel auf das Fahrzeug, das mehr fliegt als schwebt, verrät das. Die Steuerung ist allerdings nicht ganz einfach. Die Versionen für Atari ST und Amiga sind zu erschwinglichen Preisen erhältlich, wobei das Atari-Spiel etwas günstiger ist. Die PC-Version ist weniger verbreitet und daher teurer. Achtung: Verwechselt die DOS-Version nicht mit dem Remake von 2004, das auch für PS2 und Xbox erschien. Das Original gibt es nur auf Diskette.

PREISPROGNOSE 28€ (PC)

» [Amiga] *Powerdrome* sieht schlicht aus, bietet aber Nervenkitzel pur.

TASCHENSPIELER

DROME RACERS

PREISPROGNOSE 39€ (EU)

ENTWICKLER: MOBIUS ENTERTAINMENT
JAHR: 1993

PREISPROGNOSE 39€ (USA)

■ Es gibt von *Drome Racers* auch Versionen für PS2, GameCube und PC. Doch wir konzentrieren uns hier auf die beeindruckende GBA-Fassung dieses Lego-Spiels. Viele Entwickler haben sich an 3D-Grafik für den 32-Bit-Handheld von Nintendo versucht. Aber die Hardware konnte Polygone nicht darstellen, weshalb die meisten optisch trist blieben. Dieses Spiel verzichtet auf Texturen, wodurch es schnell und grafisch klar ist. Für eine vollständige Box dieses ungewöhnlichen Titels zahlt ihr einen Aufpreis. Da es viele Fälschungen von GBA-Spielen gibt, solltet ihr euch bei Zweifeln an der Echtheit im Voraus an den Verkäufer wenden.

» [Game Boy Advance] Die Optik erinnert an *Virtua Racing*.

» [Game Boy Advance] Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig.

RENNDISZIPLIN

Folgende Rennen gibt es in *Drome Racers:*

STRASSE
Die Standardrennen finden in Städten oder auf speziellen Strecken statt und eignen sich für Spieleinsteiger.

OFF-ROAD
Hier wird in Eisregionen oder der Wüste gerast. Die Autos müssen für das entsprechende Gelände geeignet sein.

DRAGSTER
Geradeausfahren aus der Ego-Perspektive ist nicht einfach. Es kommt auf das Timing beim Schalten und den Nitro-Boost an.

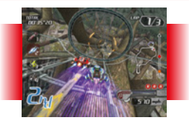
NOCH MEHR ZUM SAMMELN

F-ZERO X

ENTWICKLER: NINTENDO EAD
JAHR: 1998
PREISPROGNOSE:
AB **14 EURO** (EU), AB **39 EURO** (USA), AB **6 EURO** (JPN)

QUANTUM REDSHIFT

ENTWICKLER: CURLY MONSTERS
JAHR: 2002
PREISPROGNOSE:
AB **1 EURO** (EU), AB **3 EURO** (USA), AB **11 EURO** (JPN)



TUBE SLIDER

ENTWICKLER: NDCUBE
JAHR: 2003
PREISPROGNOSE:
AB **44 EURO** (USA)

F-ZERO CLIMAX

ENTWICKLER: SUZAK
JAHR: 2004
PREISPROGNOSE:
AB **149 EURO** (JPN)

FIREBUGS

ENTWICKLER: ATTENTION TO DETAIL
JAHR: 2002
PREISPROGNOSE:
AB **3 EURO** (EU)

F-ZERO

ENTWICKLER: NINTENDO EAD
JAHR: 1990
PREISPROGNOSE:
AB **11 EURO** (EU), AB **22 EURO** (USA), AB **4 EURO** (JPN)

ROLLCAGE STAGE II

ENTWICKLER: ATTENTION TO DETAIL
JAHR: 2000
PREISPROGNOSE:
AB **10 EURO** (PS EU), AB **4 EURO** (PS USA), AB **22 EURO** (PC)

ROCK 'N ROLL RACING

ENTWICKLER: SILICON & SYNAPSE
JAHR: 1993
PREISPROGNOSE:
AB **44 EURO** (SNES EU/USA), AB **33 EURO** (MD EU/USA)

STAR WARS EPISODE I: RACER

ENTWICKLER: LUCASARTS
JAHR: 1999
PREISPROGNOSE:
AB **17 EURO** (N64), AB **22 EURO** (DC EU), AB **31 EURO** (DC USA)

WIPEOUT PULSE

ENTWICKLER: SONY STUDIO LIVERPOOL
JAHR: 2007
PREISPROGNOSE:
AB **3 EURO** (PSP EU), AB **4 EURO** (PSP USA), AB **22 EURO** (PS2 EU)

VORSCHAU

Retro Gamer 2/2021 erscheint am 11.2.2021

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 186, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**

MONKEY ISLAND

Maniac Mansion hatte den Weg gewiesen, mit *Monkey Island* brachte LucasArts das Adventure-Genre in die Moderne. Es vereinte Humor, Rätselgüte, komfortable Bedienung und Spielwitz.

BATTLEZONE

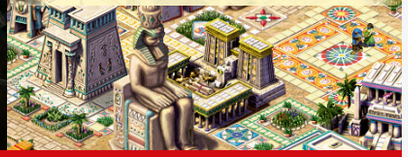
Vor 40 Jahren rief Atari in den Spielhallen zur 3D-Panzerschlacht: Mit aufgeklebten Folien wurde aus schwarz-weißer Vektorgrafik fesche Grün-Schwarz-Optik mit roter Status- und Score-Anzeige.

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Über Jordan Mechners Klassiker *Prince of Persia* haben wir schon oft berichtet; im kommenden Heft geht es um das Reboot von 2003, das pünktlich zur nächsten Ausgabe ein Remake bekommt.

PHARAOH

Nach *Die Siedler* in diesem Heft widmen wir uns im kommenden einem weiteren Aufbauspiel: *Pharaoh* (1999) war ein Nachfahre der *Caesar*-Reihe von Impressions Games.



Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).

FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

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

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Sebastian Ehnes, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Thomas Stuchlik

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Jörg Langer, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover, www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

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

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

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

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

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

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

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

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

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

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

ISSN 2194-9581

FUTURE
eMedia GmbH

Copyright © 2020 Future Publishing Limited
www.futureplc.com