

**ALTI!**

180 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

**retro GAMER**

# retro GAMER

★ 4/2021

September, Oktober,  
November 2021

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



## R • T Y P E

Die Entwicklungsstory des Kult-Shoot-em-ups  
von 1987 bis zu R-Type Final 2 von 2021

**PLUS:**

- Advance Wars
- Summer Games II
- Metroid Prime
- The Empire Strikes Back
- Wizkid
- Ghostbusters II
- Atlantis
- Impossible Mission
- Mario Golf
- They Stole A Million
- Miner 2049er
- Balance of Power
- Aztec
- BMX Simulator
- Silkworm
- Spy vs Spy
- Golden Axe Warrior
- Roland
- 3D Monster Maze
- Ultima V
- Murder on the Mississippi
- Outlaws
- Tenkomori Shooting
- Reckless Rufus
- The Legendary Axe
- Castle of Dr. Brain
- u. v. m.



### 30 JAHRE SONIC

So jung und blau wie eh und je: Was Sonic zum Star macht & die Evolution der Serie



### CIVILIZATION II

Teil 2 war in fast allen Punkten besser – und Schlachtschiffe siegten nun gegen Speerträger



### NO ONE LIVES FOREVER

Der wohl lustigste Spitzen-Egoshooter  
**PLUS:** Firmenporträt Monolith





## Für Liebhaber von klassischen Spielen

### TITELTHEMA:

### R-TYPE

**058 Das prototypische Shoot-em-up**  
Seit 1987 gehört *R-Type* zur Genrespitze – der neueste Teil erschien gerade erst

### SCHWERPUNKT:

### ZURÜCK IN DIE 90ER

**030 Das Jahrzehnt des Durchbruchs**  
14 Seiten zu Spielkonsolen, Maskottchen, Spieleheften und TV-Sendungen, Handhelds und zum Aufstieg des PCs

### SCHWERPUNKT:

### 30 JAHRE SONIC

**150 Sonic the Hedgehog**  
Mit Produzent Takashi Iizuka blicken wir auf Geburt und Karriere des blauen Igel zurück

### KLASSIKER-CHECKS

**008 Summer Games II**  
Wohl von Olympia 2021 inspiriert, hat Roland Austinat Epyx' Kult-Sportspiel neu entdeckt

**044 Advance Wars**  
Stephan Freundorfer führte wilde Gefechte, die taktisch wertvoll und zugleich putzig sind

**072 Golden Axe Warrior**  
Mit *Golden Axe* hat dieser Titel so gut wie nichts zu tun, er war Segas Antwort auf *Zelda*

**122 Mario Golf**  
Heinrich Lenhardt ist unter die Golfer gegangen und stellt den Klassiker vor

**148 Outlaws**  
Viele Tester fanden damals *Outlaws* eher so lala. Was meint Cowboy Harald Fränkel?

### HISTORIE

**018 Impossible Mission**  
Jeder C64-Spieler hatte es in der Sammlung – warum sprang der Erfinder nach Teil 1 ab?

**050 Miner 2049er**  
Bill Hogue blickt auf seinen Chartstürmer zurück, der eine ganze Serie begründete

**100 Roland**  
Darauf konnte nur Amstrad kommen: Ein Serienheld, der in jedem Spiel anders aussah

### RETRO-REVIVAL

**006 Star Wars: The Empire Strikes Back**  
Wo wir heute nur noch Pixelklumpen sehen, erkannte Harald Fränkel mächtige AT-ATs

**024 Murder on the Mississippi**  
Stephan Freundorfer löste erst mit vielen Jahren Verzögerung diesen Mordfall

**056 Metroid Prime**  
17 Jahre lang winkte Michael Hengst bei *Metroid* verächtlich ab. Doch dann kam Teil 5

**082 Aztec**  
Roland Austinat mochte den *Aztec*-Abenteurer mehr als Pitfall Harry, Indy Jones & Lara Croft

**086 3D Monster Maze**  
Wir reisen zurück in jene Zeit, als uns kurze Text-Einblendungen zu Tode ängstigten

**098 No One Lives Forever**  
Sie gilt als die kultigste Ego-Shooter-Heldin: Verliebt sich Jörg Langer neu in Kate Archer?

**172 Castle of Dr. Brain**  
Voller süßer Erinnerungen wollte sich Anatol Locker noch mal durchs Rätselspiel puzzeln

### EXPERTENWISSEN

**108 Silkworm**  
In diesem wilden Seitwärts-Scroller konntet ihr im Kampf-Heli oder Kampf-Jeep ballern

**116 Spy vs Spy**  
Bei keinem anderen (Splitscreen-)Spiel war die Schadenfreude ein so großer Spaßgarant

**162 The Legendary Axe**  
Er war einer der besten PC-Engine-Titel und ist auch heute noch ein Wiedersehen wert

### FÜR GENIESSER

**016 Full Set: Sid-Meier-Spiele**  
Das diesmalige Full Set beschreibt die 13 8-Bit-Spiele (samt Box-Varianten) von Sid Meier

**124 Sammler-Check: MSX-Spiele**  
MSX war ein ganzer Homecomputer-Standard. Wir verraten, welche Spiele ihr haben müsst

**128 Unsere Besten, Teil 3**  
Diesmal mit den deutschen Spieldesignern Manfred Trenz, Erik Simon, Jürgen Friedrich

**144 Die Unkonvertierten**  
Arcade-Hits, die es nie ins Wohnzimmer schafften, wie *Tenkamori Shooting* u. a.

**166 Auf dem Sofa: Laurant Weill**  
Als er 1983 Loriciel gründete, war das der Startschuss für die französische Spielebranche

### FIRMEN-ARCHIVE

**068 Eidos**  
Wie aus Domark Eidos wurde und schließlich Square – trotz des Riesenhits *Tomb Raider*

**094 Monolith**  
Heute produziert Monolith für Warner Bros. Blockbuster, früher aber herrschte kreatives Chaos

### HARDWARE/PLATTFORM

**087 Machina Obscura: Amstrad PCW „Joyce“**  
Nach den Erfolgen des CPC wollte Amstrad mit dem Schneider Joyce die Büros erobern

**134 Klassiker-Hacks: Ultima V**  
Wie ihr die C64- sowie PC-Version mit Musik ausstattet – und Letztere auch auf M1-Macbooks zum Laufen bringt

**136 Außenseiter: Mega-Drive-Spiele**  
Perlen, die dennoch kaum einer spielte: *Pulseman*, *Herzog Zwei*, *Stormlord* u. a.

### MAKING OF

**010 Civilization II**  
Sid Meiers *Civilization* war einer der großen Spiele-Meilensteine, Teil 2 aber noch besser

**026 BMX Simulator**  
Wie es die Darling-Brüder schafften, den Nervenkitzel von BMX auf 8-Bit zu bringen

**046 Wizkid**  
*Wizball* ist ein Klassiker der Homecomputer-Ballerspiele. *Wizkid* hingegen ist... seltsam

**076 Ghostbusters II**  
Lizenzspiele sind fast immer undankbar – das Studio Foursfield nahm das Wagnis an

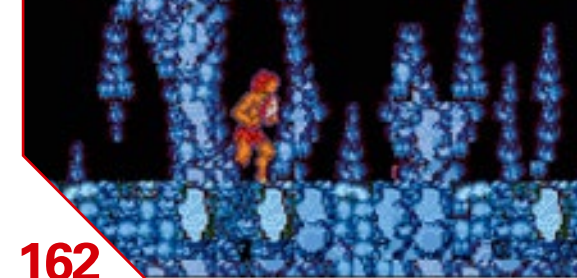
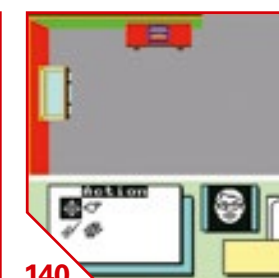
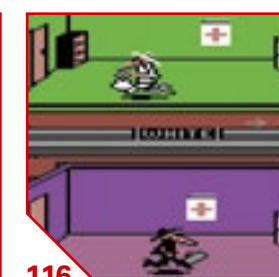
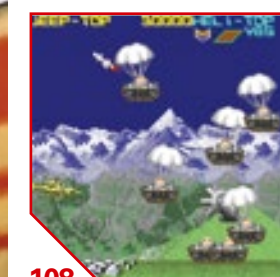
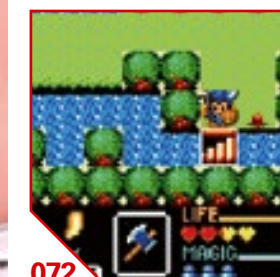
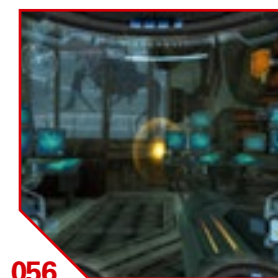
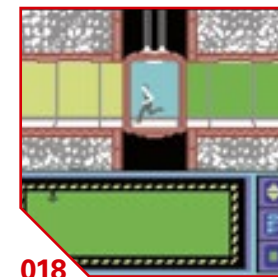
**084 Atlantis**  
Trotz einiger Ähnlichkeit zu *Missile Command* spielte sich *Atlantis* eigenständig

**088 No One Lives Forever 1 & 2**  
Wie Monolith eine der coolsten Heldinnen der Spielewelt erschuf – und zwei tolle Ego-Shooter

**114 Reckless Rufus**  
Mike Berry zimmerte 1992 diesen 8-Bit-Plattformform, obwohl 8-Bit faktisch schon tot war

**130 Balance of Power**  
Mit dieser Geopolitik-Simulation kämpfte sich Chris Crawford nach Atari zurück in die A-Liga

**140 They Stole A Million**  
Nie war Einbrechen schöner! Nach der Vorbereitung und Planung steigt der Raubzug



### RUBRIKEN

**003 Editorial**  
**176 Retro-Feed**  
**178 Vorschau, Impressum**

# Star Wars: The Empire Strikes Back

KRIEGERISCHE STERNSTUNDE



» PUBLISHER: PARKER BROTHERS  
 » ERSCIENEN: 1982  
 » HARDWARE: ATARI 2600, INTELLIVISION (1983)

Von Harald Fränkel

„Da schießt ein Legostein auf einen hässlichen Windhund!“ Wer wissen will, wie das erste *Krieg der Sterne*-Videospiele der Geschichte bei der Generation PlayStation 5 ankommt, frage meinen Sohn, den Banausen!

Fragt mich jemand nach meinen Lieblingsfilmen, nenne ich immer auch *Das Imperium schlägt zurück*. Wie real die zehnmütige Szene mit den Kampfpläufern und Schneegleitern auf den Kinoleinwänden des Jahres 1980 aussah! Es dauerte 15 Monate, die Sequenz in Stop-Motion-Technik zu drehen, heute klöppelt jeder dreijährige YouTube-Influencer so was in der Kita-Mittagspause. Das zwei Jahre nach dem Film erschienene Atari-2600-Spiel *The Empire Strikes Back* verlegte die Schlacht um die Echo-Basis vom Eisplaneten Hoth ins Kinderzimmer – leider nicht in meins, weil es noch keinen Mindestlohn gab in der Taschengeldbranche. Also pilgerte ich nach der Schule in einen kleinen Laden, um Probe zu spielen. Täglich.

Da ich nie eine Anleitung gesehen hatte, erschloss sich mir die Spielmechanik in meiner Kindheit nicht komplett. Ich hielt das erste Gaming-Kapitel aus dem Lucas-Evangelium für eine schöne, aber puristische Form der Highscore-Jagd. Ich wusste, dass ein AT-AT nach einem einzigen Schuss explodiert, wenn der Snowspeeder-Pilot die nur ab und zu blinkenden kleinen Schwachstellen trifft. Klar war auch, dass sich die Panzer auf Beinen ansonsten wie Hämatome verhalten: Sie wechseln fünfmal die Farbe, dann sind sie weg.

Heute weiß ich, dass der Rebellenlaser dafür 48-mal den Rumpf oder den Kopf des Geherers treffen muss, mein Gleiter hingegen maximal vier Treffer verkraftet, aber zweimal repariert werden kann. Dafür muss ich kurz landen. Überlebe ich zwei Minuten am Stück, ertönt ein piepsiger *Star Wars*-Jingle. Die Macht ist mit mir und mein Jäger für 20 Sekunden unzerstörbar!

Es heißt Game Over, wenn fünf Leben verbraucht sind oder sobald ein AT-AT den Generator erreicht. Joystick-Krieger gewinnen Zeit, wenn sie den ersten und letzten Giganten aus Stahl vorerst nur beschädigen. Durch diese Strategie werden die Angreifer langsamer. Der erste Geherer braucht länger zum Ziel, der letzte verzögert die Ankunft eines neuen Kampfpläufers. Die imperialen Truppen verfügen über unendlich Nachschub, das Gefecht lässt sich also nicht gewinnen.

Im Vergleich zur verkorksten Atari-2600-Fassung des spielerisch ähnlichen Klassikers *Defender* präsentiert sich *The Empire Strikes Back* als das deutlich bessere Actiongame. Wo mein neunjähriger Sohn angesichts der Grafik aus der Kreidezeit abwinkt, obwohl er Luke heißt, entdecke ich dank meiner rückwärts gerichteten romantischen Verklärung viel Schönes.

*The Empire Strikes Back* simuliert beim Fliegen physikalische Trägheit, bietet dank Parallax-Scrolling eine Schneelandschaft mit leichtem 3D-Effekt, darf zu zweit im Wettstreit gezockt werden (abwechselnd) und serviert für sein betagtes Alter hübsche Animationen. Die AT-ATs heben und senken beispielsweise den Kopf, abhängig von der Flughöhe ihres Gegners. Dadurch decken sie manchmal sogar die erwähnten blinkenden Schwachstellen ab. Herausfordernd! ★

» RETRO-REVIVAL



# KLASSIKER-CHECK

COMPUTER PACER 0:18.3

ROLAND (FRG) 0:18.3

# SUMMER GAMES II

Es lebe der Sport – er ist gesund und macht uns hart“, textete Rainhard Fendrich schon 1982. Ob Bildschirm-sport aber so gesund ist? Zumindest ist er aktiver als das bloße Zuschauen und fördert famos die Hand-Augen-Koordination. Hier spielte Entwickler Epyx mit seinen 8-Bit-Sportspielen ganz vorne mit. Nach dem 1984 erschienenen *Summer Games* schickten die Designer aus dem kalifornischen Sunnyvale ein Jahr später zwei noch erfolgreichere Titel an den Start. Den Anfang machte *Summer Games 2*, die wohl beste Sammlung olympischer Schönwetter-Disziplinen überhaupt.

1984 stand ganz im Rausch der Sommerolympiade in Los Angeles. Perfektes Timing also vom US-amerikanischen Entwickler Epyx, die Sportsammlung *Summer Games* auf den Markt zu bringen. So populär waren die acht Minispielchen, die mit Abwechslungsreichtum und sehr schicker Grafik punktetten, dass mir bis heute nicht aufgefallen ist, dass weder die digitalen Sommer- noch die Winterspiele mit einer offiziellen Lizenz ausgestattet waren. Das tat dem Spielspaß natürlich keinen Abbruch.

Einerseits freuten sich Umsteiger von Konsole auf den Heimcomputer über die wirklich tolle Optik, andererseits zog diese selbst Computermuffel in ihren Bann. Ich habe einst sogar den C64 nebst 1541 in die Fahrradtaschen gepackt und einen computerlosen Freund am anderen Ende von Essen besucht, um mich mit ihm zu messen.

Die Leser der *Happy Computer* wählten *Summer Games* quer über alle Systeme hinweg

zum Spiel des Jahres 1984, der Nachfolger wurde entsprechend heiß erwartet – und erschien gnädigerweise nicht erst vier, sondern schon ein Jahr später. *Summer Games 2* brachte acht neue Sportarten mit und setzte stärker auf Abwechslung als der Vorgänger: Dreisprung, Rudern, Speerwerfen, Springreiten, Hochsprung, Fechten, Radrennen und Kajakfahren ließen die Spielerherzen höherschlagen. Beim Rudern, Fechten und Radrennen wortwörtlich, denn hier traten je zwei Spieler im Splitscreen-Modus gegeneinander an.

Die Designer ruhten sich nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern verbesserten selbst die Events im Leichtathletikstadion erheblich: Die Recken waren keine weißen Gesellen mit blauen oder roten Leibchen mehr, sondern hatten eine gesunde Hautfarbe und trugen Schuhe, Shorts und Shirts unterschiedlicher Couleur. Statt weißer und brauner Kreise saß ein echtes Publikum auf den Rängen, an den Banden prangten die Flaggen der Teilnehmerländer und über der Stadionbeleuchtung hingen Wolken am Himmel. Auf brachiales Joystickgerüttel à la *Decathlon* setzte keine einzige Disziplin: So galt es beim Springreiten sogar, nicht zu schnell werden, beim Fechten war Taktik und Timing gefragt, und beim Kajakfahren mussten manche Tore sogar in entgegengesetzter Richtung durchfahren werden.

Ein echter Hammer, gerade für geplagte Besitzer des 1541-Diskettenlaufwerks: Der Bruder eines Entwicklers schrieb eine Schnelladeroutine für das Spiel, dank der die nächste Sportart schon Sekunden nach der vorherigen im Speicher des Brotkastens stand. Neben einer Auswahl der Lieblingsdisziplinen war es möglich, beide Som-

merspiele miteinander zu kombinieren und dann einen Marathon aus 16 Sportarten mit bis zu acht Spielern zu wagen. Das kam nahe an einen Tag vor dem Fernseher quasi Tag und Nacht gesendet wurde, was aus Los Angeles und anderen Austragungsorten zu bekommen war.

Und dann sollte Ende 1985 auch noch ein gewisses *Winter Games* erscheinen, wohl der Höhepunkt der „Games“-Reihe, die danach mit *California Games* und *World Games* immer obskureren Nischen besetzte. Epyx produzierte zeitgleich zahlreiche Lizenzspiele wie *Barbie* und *G.I. Joe*, entwickelte einen eigenen Joystick mit Mikro-schaltern – und merkte, dass der C64 nicht jünger wurde. Statt sich etwa Nintendos Regelwerk für deren Konsole zu beugen, entwarfen die Kalifornier kurzerhand ihr eigenes Handheld-System, das 1989 als Atari Lynx das Tageslicht sah.

Doch dessen Entwicklung hatte Unsummen verschlungen, die Atari aufgrund zahlreicher Verzögerungen nur zum Teil bezahlen wollte. Nach elf Jahren in den Diensten der Spieler meldete Epyx Ende 1989 Gläubigerschutz an und feuerte eine Heerschar von Mitarbeitern: Von 145 waren am Ende gerade einmal acht übrig, bevor 1993 die Firma endgültig geschlossen wurde. \*



Von Roland Austinat

HUT AB ZUR HYMNE



## Musik aus aller Welt

Dank der beiden *Summer Games* kann eine ganze Generation noch heute bei Sportveranstaltungen die Nationalhymnen mitsummen. Beim Verinnerlichen half, dass die bis zu acht Computerspieler vor dem Beginn der Wettkämpfe das Land wählen durften, für das sie an den Start gehen wollten. Neben 17 damals real existierenden Nationen kam stets die Epyx-Flagge dazu – Fantasiehymne inbegriffen. Manch einer denkt noch heute, auf dem Banner würde ein Gorilla prangen.

SPRING, REITER!



## ... aber brich dir nicht die Beine

Verzückt gab Kollege Lenhardt 1985 zu Protokoll: „Eine wunderschöne Landschaft, abwechslungsreiche Hindernisse, saubere Animation und Scrolling erinnern an einen Zeichentrickfilm.“ In der Tat, das Springreiten war wirklich schick. Auch spieltechnisch: Das Pferd reagiert störrisch, wenn man den richtigen Absprung verpasst, und wirft den Reiter sogar ab, wenn es zu schnell über ein Hindernis geht. Das hätte auch Paul Schockemöhle ins Schwitzen gebracht.

ENDE MIT SCHRECKEN



## Die unbeliebteste Disziplin

War Tontaubenschießen ein prima Rausschmeißer im ersten Teil, schieden sich am Kajakfahren die Geister. Es galt, 15 Tore in Bestzeit zu durchfahren. Was einfach klingt, war oft zum Haareraufen: Nicht nur, dass die starke Strömung gepaart mit der hakeligen Steuerung so manchem Spieler Kraftausdrücke entlockte – eines der Tore musste sogar gegen die Flussrichtung durchquert werden! Das mochte zwar realistisch sein, den Spielspaß mehrte es nicht.

# DENKWÜRDIGE MOMENTE

MEHR ABWECHSLUNG



## Acht vielseitige Disziplinen

In *Summer Games* fanden bis auf Geräteturnen und Tontaubenschießen alle Sportarten im Schwimmbecken oder dem Leichtathletikstadion statt. Der zweite Teil war mit Rudern, Kajakfahren, Reiten, Fechten und Radrennfahren deutlich abwechslungsreicher. Nur dreimal war Leichtathletik angesagt. Auf die Sandbahn ging es überhaupt nicht mehr. Stattdessen gab's Dreisprung (siehe Bild), Speerwerfen und Hochsprung – Zeitlupenwiederholung auf dem Stadionmonitor inklusive.

AERODYNAMIK



## Rotieren statt Rütteln

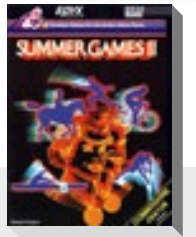
Was auf den ersten Blick unspektakulär wirkte, hatte es in sich. Denn beim Radrennfahren war trotz optischer Nähe zu allerlei Wettrennen keinerlei Joystick-Rüttelerei gefragt. Stattdessen mussten die Sticks im Kreis bewegt werden. Klingt leicht, aber nach den zu fahrenden 200 Metern stieg der Respekt für die Recken im Ring. Auch wer dachte, wenigstens beim Rudern herzhaft rütteln zu dürfen, lag falsch. Dort waren gleichförmige, raumgreifende Bewegungen Trumpf.

TAUBEN UND RAKETEN



## Die Eröffnungs- und Abschlussfeier

Die Epyx-Spätwerke waren für ihre Top-Grafik bekannt. So verpassten die Entwickler *Summer Games 2* eine aufgehübschte Eröffnungsfeier, was besonders am olympischen Feuer und der Animation des Flaggenträgers zu sehen war. Erstmals gab es auch eine Abschlussfeier, in der ein Mann mit Raketenrucksack durchs Stadion schwebte – wie es real ein Jahr zuvor bei der Olympiade in L.A. zu sehen gewesen war. Mit Wagner, Tschakowsky und einem Feuerwerk endeten die digitalen Sommerspiele.



## FAKTEN

- » PLATTFORM: COMMODORE C64, APPLE II, PC, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST
- » PUBLISHER: U.S. GOLD / RUSHWARE
- » ENTWICKLER: EPYX
- » VERÖFFENTLICHT: 1985
- » GENRE: SPORTSPIEL

## Was die Presse sagte ...



### Happy Computer, Spiele-Sonderheft 3/1985

„*Summer Games 2* ist die erhofft starke Fortsetzung des Bestsellers von 1984 und nicht nur für eingefeischte Sportspieler ein Muss. Bei keinem anderen Programm in dieser Spiele-Kategorie erhält man so viel abwechslungsreiche Programmierkunst geboten.“ (Heinrich Lenhardt)

### ZZAP! 64, 9/1985

„Die Mutter aller Sportspiele mit foto-realistischer Grafik und exzellentem Sound – mit mehr Melodien, als ich in jedem anderen Spiel gehört habe. Wer *Summer Games 2* nicht in seiner Sammlung hat, nutzt seinen C-64 vermutlich als Türstopper. Der bisherige Gipfel der C-64-Programmierung.“ (Julian Rignall)

## Was wir denken

Freude macht die Computer-Olympiade auch heute noch, vor allem mit Freunden. In Sachen Disziplinen hält Sega den Rekord: In *Olympic Games Tokyo 2020: The Official Video Game* kämpfen 80 Nationen in 22 Sportarten um die Medaillen.

MAKING OF

# WIZKID

**WIZKID VON SENSIBLE SOFTWARE IST WIE EXPERIMENTELLER JAZZ: EIN VERRÜCKTES, EINSTÜNDIGES GITAREN-SOLO ZWISCHEN DEN POP-HITS MEGA-LO-MANIA UND SENSIBLE SOCCER. WIE KOMMT MAN AUF SO WAS?**



FAKTEN

- » PUBLISHER: OCEAN SOFTWARE
- » ENTWICKLER: SENSIBLE SOFTWARE
- » JAHR: 1992
- » SYSTEM: AMIGA, ATARI ST, PC
- » GENRE: PUZZLE

**W**izkid war selbst für Sensible Software ein bizarres Spiel. So wird der Titelprotagonist irgendwann in einem Toilettenlabyrinth gefangen und trifft auf eine digitalisierte Frau, die wie ein Hund bellt. Für Jon Hare, Mitbegründer von Sensible Software, war Wizkid ein Experiment: „Wir hatten ernsthafte Spiele wie *Microprose Soccer*, *Sensible Soccer* und *Shoot-Em-Up Construction Kit* veröffentlicht. Die wollten wir mit unseren kreativen Titeln wie *Wizball* und *Parallax* vermischen. Das Ergebnis war dann schon ziemlich abgedreht, es war quasi experimenteller Jazz.“

Der Vergleich kommt nicht von ungefähr. Jon und sein alter Schulkamerad Chris Yates – das Gründungsduo von Sensible Software – hatten eine gemeinsame musikalische Vorgeschichte. „Wir schrieben seit unserem 15. Lebensjahr zusammen Musik“, sagt Jon. „Wir waren knapp drei Jahre in derselben Band, bevor wir Spiele geschrieben haben.“ Diese Band spielte traditionellen Prog Rock. Als der Schlagzeuger ging, nutzten Jon und Chris die Gelegenheit, um sich auszutoben. Der nächste Auftritt war dann speziell: Sie trugen Morgenmäntel und Gummimasken und machten sehr seltsame Musik.

Diesen Hang zum Skurrilen sollten sie bei Sensible Software noch häufiger ausleben. Beide hatten in den 1980er Jahren einige Spiele für Heimcomputer entwickelt, darunter *Wizball*. Jon vermutet, dass es eine Idee des damaligen Publishers Ocean gewesen sein könnte, ein Sequel zu dem kreativen Shoot-em-up zu veröffentlichen. Doch selbst damals war es nicht selbstverständlich, ein so merkwürdiges Spiel wie *Wizkid* entwickeln zu dürfen: „Wir hatten einen guten Ruf“, so Jon. „Ocean vertraute darauf, dass wir gute Arbeit leisten würden, und redete uns nicht rein. Großartige Kunst kommt von Künstlern, denen alle Freiheiten gewährt werden.“

*Wizkid* wurde zwischen *Mega-Lo-Mania* (1991) und dem Mega-Hit *Sensible Soccer* (1992) veröffentlicht, rund fünf Jahre nach *Wizball*. Doch wer erneut einen unkonventionellen Erkundungs-Shooter erwartet hatte, also einen echten Nachfolger, wurde böse enttäuscht.

Das Werk erschien für Amiga, Atari ST und IBM PC. „Der Amiga war meiner Meinung nach perfekt geeignet“, sagt Jon. „Er stellte einen gewaltigen Sprung von den bekannten 8-Bit-Computern dar. Es gab auch keinen Konsolenhersteller wie Nintendo, der Spiele erst freigeben musste. Wir haben einfach gemacht, was wir wollten.“



» Auf dem Titelbildschirm dirigiert Wizkid Tschai-kowskys „Overtüre 1812“. Beim letzten Crescendo explodiert sein Kopf.

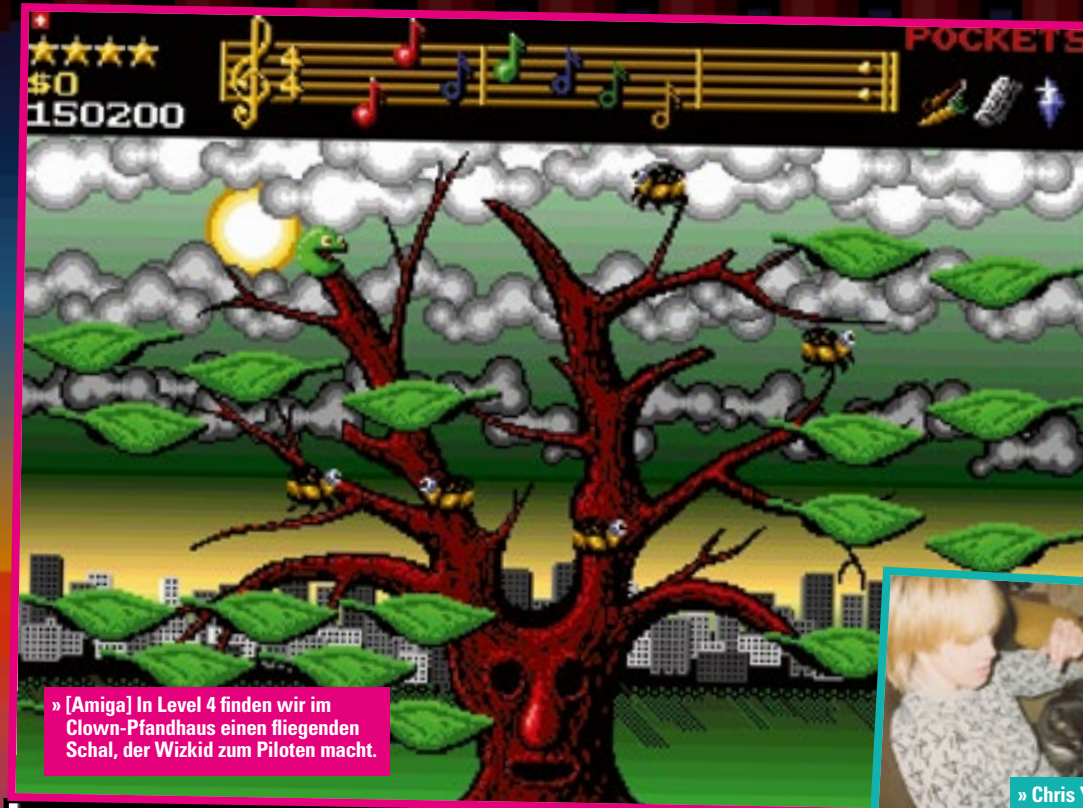


ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

**WIZBALL (IM BILD)**  
SYSTEM: C64, DIVERSE  
JAHR: 1987

**CANNON FODDER**  
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE  
JAHR: 1993

**SENSIBLE WORLD OF SOCCER**  
SYSTEM: AMIGA, PC  
JAHR: 1993



» [Amiga] In Level 4 finden wir im Clown-Pfandhaus einen fliegenden Schal, der Wizkid zum Piloten macht.

Damals war Sensible Software auf rund sechs Personen angewachsen. Jon hatte mit Chris Chapman *Mega-Lo-Mania* entwickelt. Für *Wizkid* kam die Band wieder zusammen: „Das war das letzte Spiel, das ich und Chris Yates als Duo gemacht haben“, erzählt Jon. Sie behielten ihren anarchischen Humor bei, der jede Facette des Spiels durchdringt. So steht *Wizkid* heute auch für ihre lange und enge Freundschaft. Sie entwickelten das Spiel aus dem Bauch heraus, das Duo flipperte Ideen hin und her, sie verstanden sich ja blind. Diese Art von Leichtigkeit erwächst nur aus einer jahrelangen Zusammenarbeit. Jon bringt es auf den Punkt: „Es gab nicht zu viel Nachdenken“.

*Wizkid* lehnt sich als offizielles Sequel von *Wizball* (1987) einige Elemente daraus, ist in Wahrheit aber ein völlig anderes Spiel. Während *Wizball* im Wesentlichen ein Shoot-em-up



» [Amiga] Die Blöcke im *Arkanoid*-Modus werden irgendwann zu Erdnusspaketen oder Fernsehgeräten.

ist, besteht *Wizkid* aus zwei Spielkonzepten in einem. Es kombiniert *Breakout*-Spielmechaniken mit Sequenzen im *Dizzy*-Stil. In jedem Level spielt der Spieler den körperlosen Kopf von *Wizkid*, der in alle vier Richtungen über den Bildschirm fliegen kann. Das Ziel ist es, verschiedene Objekte auf Feinde zu werfen und sie so zu töten. Sind alle Feinde besiegt, geht es zum nächsten Bildschirm, und nach Abschluss aller Bildschirme eines Levels zum nächsten.

Schafft der *Wizkid*-Kopf es, genügend Farbkapseln einzusammeln, regnet es virtuelle Dollars. Dann wird in einen Shop umgeschaltet, wo *Wizkid* einen Körper hat und herumlaufen kann. In diesem an *Dizzy* angelehnten Modus könnt ihr Gegenstände kaufen, um kleine skurrile Rätsel zu lösen. Wenn der Spieler nicht alle Gegner in ▶

## WER IST DIE HUNDEFRAU?

Von der Dame mit Hundgebiss.

In Level 8 wird *Wizkid* von einem riesigen Schwarz-Weiß-Foto einer Frau empfangen. Im Hintergrund läuft die Melodie des 50er-Jahre-Schlagers *How Much Is That Doggie In The Window* von Patti Page, und ab und zu bellt die Frau mit und zeigt spitze Zähne.

Wenn das Timing stimmt, kann *Wizkid* in ihre offenen Kiefer springen. Doch wer ist die Hundefrau? Jon Hare erklärt: „Einer unserer Mitarbeiter hatte eine Cousine, von der Stoo ein Foto hatte. Stoo wiederum war einer unserer Grafiker für *Cannon Fodder*. Dieses Foto nutzten wir als Vorlage für die Hundefrau. Wir haben ihr dann die Hundezähne verpasst und fertig!“

Und hat die Dame jemals herausgefunden, dass sie zur Hundefrau geworden ist? „Ich hoffe, dass es ihr jemand gesagt hat“, lacht Jon. „Ich glaube, dass Stoo sie irgendwann darauf hinwies.“ Der Patti-Page-Song fand übrigens später noch einmal Verwendung: In *Bioshock* lief er oft im Hintergrund und erzeugte im Unterschied zu *Wizkid* eine schaurige Stimmung.



» Chris Yates und die echte Nifta.



» Mit diesem Foto seines Kumpels Iain schuf Jon den Clown.



» Jon Hare leitet heute Tower Studios.



» Sensible Software im Jahr 1992. Ganz oben links Chris Yates, oben rechts Jon Hare.



» [Amiga] In diesem lila Raum kann *Wizkid* einen Esel rufen. Den kontrolliert er dann mit einer an einen Stock gebundenen Karotte.



» Jons Töchter schenkten ihm einst zum Vatertag diese selbstgemachte Wizkid-Puppe.



» [Amiga] Über den Mund der Hundefrau gerät Wizkid in einen Alptraum.



» [Amiga] Der Clown Iain basiert auf einem Foto von Jons Freund Iain im Clown-Make-up.

► einem Bildschirm besiegt, bietet ihm das Spiel alternativ ein Kreuzworträtsel an, um weiterzukommen.

Jon schätzt besonders die Hintergrundgeschichte des Titels. Die beginnt, nachdem der Zauberer und seine Katze Nifta in *Wizball* ihre Welt wieder eingefärbt hatten. Beide heirateten (natürlich unterschiedliche Ehepartner!) und bekamen Kinder: Der Wiz hatte einen Sohn, Wizkid, und Nifta warf acht Kätzchen. Dann aber kam die böse Maus Zark zurück und entführte den Zauberer, Nifta und alle Kätzchen, um sie in verschiedenen Teilen der Welt einzusperren. Es ist Wizkids Aufgabe, sie zu retten. Klingt jetzt schon wild? Dann wartet ab, es wird noch irrer.

Die Kätzchen sind der Schlüssel zum Sieg: Zwar kann das Spiel auch beendet werden, ohne alle Kätzchen zu sammeln. Doch nur wenn Wizkid alle Kätzchen in den neun Welten findet, darf er gegen Zark in einem Bootrennen zu dessen Turm antreten und die Maus von Angesicht zu Angesicht bekämpfen. Fehlen Kätzchen,



» [Amiga] Der Highscore-Bildschirm fordert uns zur Eingabe unfähiger Ausdrücke auf.

wird Wizkid im Rennen geschlagen und Zarks Haustür verriegelt.

Um Zark final zu besiegen, muss der Spieler den Highscore auf Zarks Arcade-Automaten „Wizeroids“ (eine Parodie auf *Asteroids*) aufstellen. Achtung, ab jetzt wird das Ende des Spiels gespoilert: Ist das geschafft, verwandelt Zark sich in Wizkids Vater, der ihm erläutert: „Es tut mir wirklich sehr leid, aber ich habe nicht genug Aufmerksamkeit bekommen, und ich habe das alles hier nur vorgetäuscht. Würst du mir jemals vergeben?“, worauf Wizkid zufällig mit Ja oder Nein antwortet, dann endet das Spiel.

**I**n den *Breakout*-Abschnitten muss der Spieler verschiedenfarbige Blasen sammeln, um die Noten oben am Bildschirmrand zu aktivieren. Dann wird das ausgelöst, was das Handbuch schenkelklopfend als „golden shower“ bezeichnet, gemeint ist der bereits erwähnte Geldregen. Das Handbuch spielt natürlich mit dem englischen Begriff für Natursekt. Humor ist ja bekanntlich Geschmackssache, oder wie es Martin Gaksch



» [Amiga] Um das echte Ende des Spiels zu erleben, müsst ihr alle Kätzchen finden.



» [Amiga] Level 3 erreicht Wizkid durch die Sprengung des Vulkans mit der Damentoilette.



» [Amiga] Zwei der angebotenen Waren sind ein weißer Elefant und ein roter Hering, die natürlich völlig nutzlos sind.

in *Power Play* 7/92 schrieb: „Mich tangiert diese Art von Humor bestenfalls ab zwei Promille aufwärts.“

Im Spiel gibt es auch einen Laden namens Sensible Softpaw (spricht sich wie „Softporn“ aus, höhö), der von einem unheimlichen Clown geführt wird. „Der Clown heißt Iain“, bemerkt Jon. „Das eigentliche Gesicht dieses Clowns ist direkt einem Bild meines Freundes Iain nachempfunden.“

*Wizkid* wird mit der Zeit immer seltsamer. Irgendwann muss der Spieler sterben, um sich in einen Geist zu verwandeln und gegen Dracula zu kämpfen. Später gelangt man in ein Gefängnis auf dem Panzer einer Schildkröte, den man per Dosenöffner öffnet. Oder man muss eine Glocke läuten, worauf ein Gebäude vom Himmel fällt. Dort blockiert ein Hund den Eingang. Also kauft man eine Zeitung im Laden und schiebt sie unter der Tür durch, damit sich der Hund gemütlich mit der Zeitung aufs Klo setzt. *Wizkid* war ein Nischenspiel, das keinen finanziellen Erfolg hatte. Die gesammelten Ab-

surditäten und das Spieldesign als ungewöhnlicher Genre-Mix trafen nicht den Massengeschmack. Er bestand aus mit absurdem Humor zusammengeklebten Minispielen, die sich fleißig bei *Pac-Man*, *Asteroids* und anderen Vorläufern bedienten. Heinrich Lenhardt vergab in *PC Player* 1/93 sparsame 36% und meinte: „Sieht man von der finanziellen Unterstützung notleidender englischer Programmierer ab, gibt es keinen guten Grund, sich *Wizkid* zu kaufen.“ Dagegen zeigte sich Torsten Freiherr in der *Amiga Games* 11/92 (82%) überzeugt: „Technisch brillant und sauber programmiert, hinterlässt *Wizkid* einen sehr guten Eindruck.“ Vielleicht liegt die Wahrheit ja auch in der Mitte: „Alles ganz nett, aber kaum überwältigend“, meinte Max Magenauer in der *PC Joker* 1/93 (62%).

Ein Remake oder eine Fortsetzung ist laut Jon nicht in Sicht: „Es ging damals darum, dass ich und Chris etwas zusammen entwickeln. Das wird nicht mehr passieren. Ich habe Chris seit über zehn Jahren nicht mehr getroffen“, erklärt Jon. Stattdessen stellt er sich eine Neuinterpretation des Strategiespiels *Mega-Lo-Mania* vor. „Es bekam zu seiner Zeit einfach nicht genug Aufmerksamkeit“, bedauert er. In seinen Augen bietet letzterer Klassiker genügend Potenzial, um als modernes Online-Spiel noch einmal durchzustarten. \*



» Der legendäre Künstler Bob Wakelin schuf das Cover für die Packung. Jon fand aber, dass das Wizkid auf dem Bild zu erwachsen wirkt.



» [Amiga] Hier lohnen sich Sprünge auf den ersten und fünften Schild (von links).

# DAS STILLE ÖRTCHEN

Kreative Klosetts im ersten Level.

## VERDÄCHTIGER BRUNNEN

■ Man drehe einige Male den Griff. Anfangs werden Farbblasen herausspringen, aber dann erscheint ein Eimer. Man springe hinein, um herauszufinden, welche Verrücktheit unten lauert.



## SCHLECHT ERREICHBAR

■ Am Boden des Brunnens warten einige ungünstig platzierte öffentliche Toiletten. Es mag skurril erscheinen, doch skurril ist in *Wizkid* normal.

## SCHWERE VERSTOPFUNG

■ Die Schüsseln auf der Damentoilette stehen zur Verfügung. Bei Benutzung wird die Blockade im Vulkan vom ersten Bildschirm des Spiels explosionsartig beseitigt.

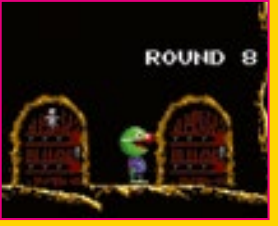


## VERBOTENER BALLON

■ Auf dem Männerklo wartet ein Kondomautomat. Den füttert Wizkid mit einer Münze, bläst das Kondom auf und schwebt gemütlich davon.

## MATHEMATIK

■ Geheimes Labyrinth mit 255 versteckten Räumen: Das Damenklo verdoppelt die Raumnummer, man geht in Raum 3 und kommt in Raum 6 raus. Der Herreneingang verdoppelt sie und fügt 1 hinzu. Manche Räume dienen als Warpzone.



**GÜNSTIGE  
RETRO-SPIELE**

**gog  
com**

Der Online-Shop GOG.com ist die Heimat Tausender von Spielen – gerade Retro-Fans finden dort zahlreiche Klassiker und unbekannte Juwelen. Sie laufen ohne Installationsverrenkungen, haben kein DRM – und enthalten neben Anleitung und Co. oft auch Extras wie Hint Books oder Wallpapers.

Längst bekommt man bei GOG.com, der einst als „Good Old Games“ startete, auch aktuelle Spiele – übrigens ohne Digital-Rights-Management-Einschränkungen. Doch wahre Schätze verbergen sich im Retro-Bereich, wo man für zumeist kleines Geld alte Lieblinge und verpasste Schätze sämtlicher Genres findet. Es handelt sich um PC-Versionen, die teilweise auch unter macOS oder Linux laufen (der Shop ist nach Plattform sortierbar). Mit DOS-Box-Konfigurationen oder den richtigen Windows-Einstellungen müsst ihr euch nicht herumplagen, nach der Installation läuft das Spiel, Punkt.

Auf dieser Doppelseite haben wir eine Sammlung empfehlenswerter Klassiker sowie neuerer Spiele im Retro-Stil für euch ausgesucht, von denen einige für begrenzte Zeit bei GOG.com mit Rabatt angeboten werden, wenn ihr den Links folgt.

» **ENTWICKLER/PUBLISHER:**  
PETROGLYPH/LUCASARTS

» **GENRE:** GLOBALSTRATEGIE

» **ERSCHEINUNGSJAHR:** 2006

» **LINK:** <https://www.gog.com/retrogamer>



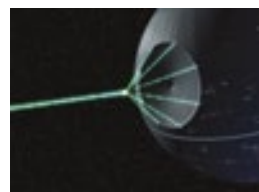
## STAR WARS – EMPIRE AT WAR (GOLD PACK)

In *Star Wars – Empire at War* spielt ihr den Sternenkrieg als Anführer des Imperiums oder der Rebellenallianz nach. Das Strategiespiel findet auf drei Ebenen statt: Auf der Galaxiekarte baut ihr Planeten aus und ordnet Flottenbewegungen an, in den Weltraumschlachten führt ihr in Echtzeit eure Sternzerstörer und TIE-Fighters zum Sieg, und in den Planetenkämpfen steuert ihr in typischer RTS-Manier eure Imperialen Sturmtruppen, Aufklärer und AT-ATs, bis die gegnerische Basis in Schutt und Asche gelegt ist. Zumindest wenn ihr als Imperator agiert; ebenso könnt ihr die Rebellenallianz übernehmen oder – da im *Gold Pack* das Add-on *Forces of Corruption* enthalten ist – die Unterweltfraktion Zann Consortium.

Selbstverständlich dürfen auch die bekannten Helden des *Star Wars*-Universums nicht fehlen: Unter anderem Darth Vader, Luke Skywalker oder auch der Millennium Falcon tauchen als besonders starke (aber nicht unbesiegbare) Einheiten im Spiel auf.

Mehrere Spielmodi stehen zur Verfügung, darunter Skirmish-Einzelgefechte, Story-Kampagne und Multiplayer. Der maßgebliche Modus ist jedoch Galactic Conquest: Hier führt ihr den ganzen Sternenkrieg, indem ihr per Galaxiekarte rundenweise Planeten erobert, die Gefechte aber in Echtzeit führt (oder sie auswürfeln lasst). Eure Truppen im Kampf sind dann genau die, die ihr vorher rekrutiert und per Flotte auf dem Planeten abgesetzt habt.

*Empire at War* ist einzigartig: Wo sonst blagt ihr euch mit Obi-Wan Kenobi oder Boba Fett um bekannte Lokationen auf Tatooine oder Dagobah, während ihr gleichzeitig einen neuen Sternzerstörer in Auftrag gebt? Und falls ihr irgendwann vom Originalspiel nebst Expansion genug haben solltet, könnt ihr auf die Werke einer immer noch aktiven Modding-Community zurückgreifen.



» **ENTWICKLER/PUBLISHER:**  
CORE DESIGN/EIDOS

» **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

» **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1996, 1997, 1998

» **LINK:** <https://www.gog.com/retrogamer>

## TOMB RAIDER 1–3

Von *Tomb Raider* gehört hat wohl jedes spielende Lebewesen auf diesem Planeten, und Lara Croft dürfte darüber hinaus auch etlichen Nichtspielern bekannt sein. Aber nicht jeder hat die klassische Trilogie gespielt. Oder er hat vielleicht nur noch nebulöse Erinnerungen daran.

Allen drei Teilen dieser Collection ist gemein, dass nach kurzer Eingewöhnung die antiquierte 3D-Grafik in den Hintergrund rückt und das heute noch superbe Leveldesign zu glänzen beginnt. Und auch Lara ist nach all den Jahren immer noch eine (extrem agile!) Sympathieträgerin. Das gilt bereits fürs Original von Toby Gard: Wer als „Grabräuberin“ alle Schätze einsammeln möchte, muss sowohl klettern, springen, schießen als auch denken können.

*Tomb Raider 2* von 1997 ist vor allem „Mehr vom Gleichen“, und das heißt insbesondere: mehr Locations, mehr Waffen und mehr Abwechslung. In James-Bond-Manier geht es um die halbe Welt, von der Langen Mauer in China über die Lagunen von Venedig oder eine Bohrinself bis nach Tibet. Auch Vehikel darf Lara nun steuern.

Für *Tomb Raider 3* haben sowohl die Grafik als auch Lara selbst dazugelehrt, Letztere kann nun unter an-



derem kriechen oder an der Decke hängeln. Ihr auch quantitativ bis dato größtes Abenteuer führt Frau Croft quer durch Indien (den nächsten Einsatzort wählt ihr meist selbst) auf der Suche nach einem geheimnisvollen Artefakt.



» **ENTWICKLER/PUBLISHER:**  
ALMOST HUMAN

» **GENRE:** RPG

» **ERSCHEINUNGSJAHR:** 2014

» **LINK:** <https://www.gog.com/retrogamer>

## LEGEND OF GRIMROCK 2

*Legend of Grimrock* erschien 2012 und war quasi *Dungeon Master* in modern: dieselbe feldweise Fortbewegung in Egopersicht, ebenfalls ein Viererteam, dazu ebenso in Echtzeit angreifende Monster oder mit der Zeit erlöschende Fackeln, ferner wie beim Vorbild Nahrungsverbrauch, durch Runen zusammenklickbare Zaubersprüche, Kämpfe durch wildes Klicken auf das Waffen-Icon des Helden und so weiter. Vor allem war das Spiel ebenso fies, fesselnd und fallengespickt wie der Klassiker von Faster Than Light aus dem Jahr 1987.



*Legend of Grimrock 2* folgte zwei Jahre nach dem – natürlich auch auf GOG.com erhältlichen – Vorgänger und setzte in jeder Beziehung einen drauf: mehr Klassen (sieben), mehr Rassen (fünf), mehr Gegnertypen (42, davon 30 neu) und eine größere Spielwelt. Statt durch einen einzigen Dungeon rätselt und kämpft ihr euch nun über über die Insel Nex, die aus einer Oberwelt und mehreren Verliesen respektive Höhlen besteht. Ihr werdet Sümpfe durchforsten, in den Vergessenen Fluss eintauchen und etliche weitere Orte erkunden.

*Grimrock 2* ist ein schwerer Brocken – selbst wenn ihr auf „easy“ spielt, erwarten euch wahre Kopfnüsse in den Dungeons. Aber es ist auch ungeheuer befriedigend, nicht nur zu überleben, sondern voranzukommen, Rätsel zu lösen und eure Party immer weiter hochzuleveln. Als Bonus dürft ihr zudem User-Dungeons spielen oder eigene entwerfen.

Ohne jeden Zweifel ist *Legend of Grimrock 2* die beste moderne Fassung des ehrwürdigen *Dungeon Master*-Spielprinzips – in die ihr euch mehrere Wochenenden lang vergraben könnt.



» **ENTWICKLER/PUBLISHER:**  
ION STORM/SQUARE ENIX

» **GENRE:** EGO-SHOOTER/RPG

» **ERSCHEINUNGSJAHR:** 2000

» **LINK:** <https://www.gog.com/retrogamer>

## DEUS EX (GOTY EDITION)

Aktuell dürfte *Cyberpunk 2077* den State of the Art in Sachen Zukunfts-Actionspiel mit RPG-Elementen darstellen; es erlaubt Hacking und Körper-Enhancements in einer dystopischen Stadt voller Intrigen. Vor 21 Jahren war hingegen *Deus Ex* der große Mix aus Ego-Shooter, RPG und Entscheidungsfreiheit: Das Werk von Warren Spector machte euch zum cybernetisch verbesserten Elite-Agenten, der einer großen Verschwörung auf der Spur ist.



Selbst heute noch ist die Freiheit erstaunlich, die *Deus Ex* euch beim Spielen lässt. Die Auftaktmission etwa lässt euch die Freiheitsstatue (unter der übrigens euer HQ liegt) von „Terroristen“ befreien. Doch rüstet ihr euch mit Pistole oder Scharfschützengewehr aus, mit Betäubungspfeil-Armbrust oder Assault Rifle? Schon damit bestimmt ihr, wie sich die nächste Stunde entwickeln wird. Im ganzen Spiel habt ihr immer wieder verzweigende Optionen: Schleichen oder Schießen? Hacken oder Schlüssel finden? Person im Dialog überzeugen oder einen Umweg nehmen? Zusammen mit der komplexen Inventar-Verwaltung inklusive unterschiedlicher Munition, den cybernetischen Erweiterungen und anderen RPG-Elementen erwartet euch auch heute noch ein intelligentes, spannendes Werk.

Die GOG-Version enthält die Fan-Mod *Deus Ex Revision* als DLC, die das Spiel grafisch, musikalisch und in den Schauplätzen überarbeitet und zudem zahlreiche kleinere Mods inkludiert. Sie ist aber nicht per se „besser“ als das Original, sondern mehr eine Neu-Interpretation.

## OUTLAWS & A HANDFUL OF MISSIONS



» **ENTWICKLER/PUBLISHER:**  
LUCASFILM GAMES

» **GENRE:** EGO-SHOOTER

» **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1997

» **LINK:** <https://www.gog.com/retrogamer>

Noch mal LucasArts, aber ein ganz anderes Genre und auch eine andere Ära: Mit *Outlaws* (inklusive neun Extra-Maps namens *A Handful of Missions*) kehren wir zurück in die 90er. Und damit in eine Zeit, als Ego-Shooter eine Mischung aus Polygonen – für die Architektur – und Pixel-Sprites – für Gegner – verwendeten, siehe auch *Doom*, *Duke Nukem 3D* oder *Dark Forces*. Obwohl die Technik dieses Klassikers also hoffnungslos veraltet ist, haben sich andere Features der Western-Ballerei gut gehalten.

Was *Outlaws* immer noch klasse macht, ist die Verquickung klassischer Ego-Shooter-Elemente mit „Gunplay“. So taucht eure Hand animiert im Blickfeld auf, wenn ihr damit wiederholt den Revolverhahn betätigt, um per „Fanning“ eine Schnellschuss-Salve abzugeben. Ebenso gibt es passende Nachlade-Animationen je nach Waffe. Aber am besten: Die 15 tollen Musikstücke von Clint Bajakian (auch als OGG-Dateien enthalten) klingen heute wie damals, als stammten sie von Ennio Morricone höchstpersönlich.

Neben dem Leveldesign, bei dem ihr einfache Puzzles lösen müsst, ist auch die Story gelungen: Als ehemaliger Marshal James Anderson lebt ihr in Sanctuary friedlich mit Frau und Tochter. Doch euer Land liegt einem Eisenbahn-Baron im Weg, dessen Häuscher eure Familie töten und eure Farm zerstören. Damit habt ihr die beste Motivation für einen jeden Western: Rache.

**RABATT SICHERN!\***  
[www.gog.com/retrogamer](https://www.gog.com/retrogamer)

**gog  
com**

\* für begrenzte Zeit ab Hefterscheinungsdatum (12.8.21)

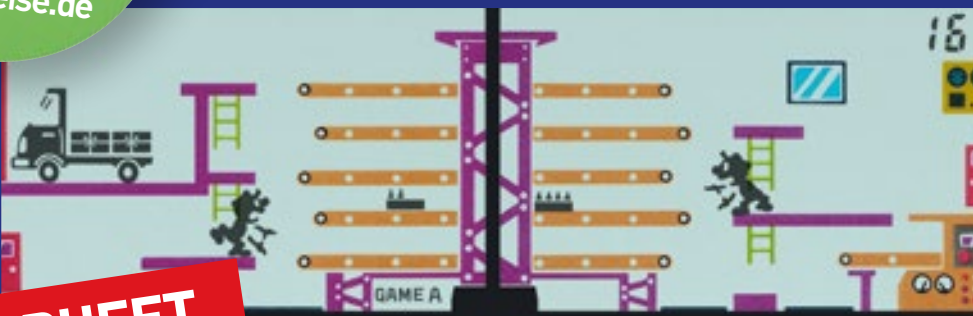
Retro Gamer 1/2022 erscheint am 11.11.2021

## IMPRESSUM

# STAR WARS

Wir untersuchen die lange *Star Wars*-Phase nach den Lucasfilm-Anfängen und vor der Disney-Übernahme und sprechen mit den Machern über so verschiedene Spiele wie *Dark Forces*, *Knights of the Old Republic* oder *Force Unleashed*.

IHR KÖNNT  
**RETRO GAMER**  
AUCH ABONNIEREN,  
SIEHE SEITE 174,  
ODER BESTELLEN UNTER  
[shop.heise.de](http://shop.heise.de)



## SONDERHEFT



Aktuell am Kiosk oder bei  
[shop.heise.de](http://shop.heise.de) online bestellen:

196 Seiten zu den zehn wichtigsten Home-Computern und ihren besten Spielen

## MAME & WATCH

Noch vor dem Game Boy war Nintendo mit den 60 tragbaren Spielen der Game & Watch-Serie erfolgreich. Unser Artikel dreht sich um die erstaunlich schwierige Emulation der Serie via MAME.

## FIFA SOCCER 95

Das einzige *FIFA*, das nie für PC erschien: Nach dem Erfolg des ersten *FIFA Soccer* strickte EA eine spezielle Mega-Drive-Version, verbesserte etliche Features und fügte Elfmeter-Shootouts hinzu.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die

180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).

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

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

**EXTERNE PROJEKTLEITUNG**  
Jörg Langer

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

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

**SCHLUSSREDAKTION**  
Ernst Altmannshofer

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

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

**HERAUSGEBER**  
Ansgar Heise, Christian Heise

**GESCHÄFTSFÜHRER**  
Dr. Alfons Schröder, Jörg Mühle

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

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

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

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

**ABONNEMENT RETRO GAMER**  
Internet: [emedia.de/rg-abo](mailto:emedia.de/rg-abo)  
E-Mail: [rg-abo@emedia.de](mailto:rg-abo@emedia.de)

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

**FOTOGRAFIE**  
Future Publishing Ltd.

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

**HINWEISE**  
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen  
kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom  
Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden  
gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb,  
Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten  
sowie Send- 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