

ALTI!

DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

RETRO GAMER RENOVIIERT

retro GAMER

retro GAMER

*** 2/2024**

März, April, Mai 2024
Deutschland € 14,90
Österreich € 16,90
Schweiz sfr 24,90
Luxemburg € 16,90

180 SEITEN!

BESSERES PAPIER!

GEWINNSPIEL

Nintendo Switch
Pokémon Scarlet
& Violet Edition
PLUS: 2 Spiele



Noch populärer als Sonic oder Lara Croft: Was gibt Mario seinen Charme?

Wir analysieren Levels, Grafik, Audio – von Donkey Kong bis Super Mario Bros. Wonder

BONUS- BEIGABE

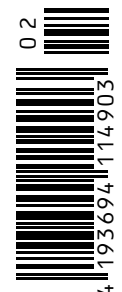


»KUNSTDRUCK«
IM BILDER- RAHMEN- FORMAT

MAGISCHER MARIO

STAR
DARK FORCES
WARS

Pünktlich zum Remaster kehren wir zu *Dark Forces* zurück: Der LucasArts-Hit kombinierte *Doom*-Ballerei mit *Star Wars*-Story und Riesen-Levels



Erlebe die Produktvielfalt von **LC-POWER™**



**Genieße deine Retrospiele in einem modernen Gewand!
LC-Power bietet Dir eine große Auswahl an Gaming-PC-Komponenten!
Gehäuse - Netzteile - Monitore - Festplatten - Kühler - Gaming-Stühle und vieles mehr**

www.lc-power.com

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Computeruniverse.net - Brack.ch



Harald Fränkel



Heinrich Lenhardt



Michael Hengst



Paul Kautz



Stephan Freundorfer



Anatol Locker



Hardy Heßdörfer



Jörg Langer



Nina Schild



Roland Austinat



Winnie Forster

retro* GAMER

Willkommen zu Retro Gamer 2/2024!

Liebe Leser,

ihr haltet das erste renovierte **Retro Gamer**-Heft in Händen – das erstmals direkt von der Redaktion veröffentlicht wird. Und es ist... voller Sterne! Verzeihung, voller Highlights, wollte ich schreiben. Um alle zu sehen, blättert einfach zum Inhalt um. Ich nenne hier mal nur die großen Making-ofs zu **Call of Duty** und **GTA Vice City**, den Serienüberblick **Mortal Kombat**, den ersten Teil unserer **Rare-Retrospektive**, das Expertenwissen zu **Dark Forces** (nebst 2024er-Remaster) und natürlich unsere zwölfseitige Titelstory zu **Mario**.

Was meine ich mit „renoviert“? Erstens haben wir die **Heftausstattung** verbessert: mehr Seiten, besseres Papier (dicker und weißer), dazu gibt's eine einmalige Beigabe, einen „Kunstdruck“ zu **The Secret of Monkey Island**. Das Format ist übrigens für typische Bilderrahmen geeignet, Innenformat 18x24 cm.

Zweitens haben wir uns **personell verstärkt**. Die bestehenden Autoren machen alle weiter, dazu kommen mit **Hardy Heßdörfer**, **Paul Kautz** und **Nina Schild** drei neue Retro-Journalisten, die vielen von euch ein Begriff sein dürften. Links seht ihr unser auf elf Schreibertische angewachsenes Team.

Drittens haben wir am **Heftinhalt** geschraubt. **Unter der Lupe** ist eine Detailbeschäftigung mit Klassikerspielen – die ersten beiden analysieren **Bomberman** und **Katakis**. Bei **Retro-Szene** stellen wir ab jetzt in jeder Ausgabe Macher oder Organe des deutschen Klassikerspiele-Kosmos vor. Den Anfang machen eine Hommage an **kultboy.com** und die „Ersatzbefriedigung“ von **Gunnar Lott** in Sachen Infocom-Adventures. Es gibt noch weitere Neuerungen, so nennen wir ab jetzt bei lokalisierten Artikeln Autor(en) und Lokalisierer.

Viertens gibt es erstmals in der zwölfjährigen Geschichte des deutschen Retro Gamer eine Website: Auf **www.retro-gamer.de** findet ihr zwischen den Ausgaben zusätzliche Retro-Artikel, Interviews, Umfragen oder die Joystick-



Fotos von **Christian Wenk**. Ihr könnt mit Gleichgesinnten und den Autoren diskutieren. Oder euer Abo verwalten oder ein Einzelheft bestellen. Wir sind neuerdings auch auf den Social-Kanälen Facebook, Twitter/X, Instagram, Blue Sky Social, Mastodon und Threads unterwegs.

Apropos Abonnenten: Wir konnten ja die bisherigen Abonnenten von eMedia nicht übernehmen. Umso erfreuter bin ich, dass wir bereits rund **3.000 „frische“ Abonnenten** bei uns begrüßen dürfen! Exklusiv für diese Abonnenten (und alle, die es jetzt noch werden) gibt es den Bericht **Retro darf nicht sterben** auf www.retro-gamer.de. Darin lest ihr von der spannenden Reise, die unser Team und Retro Gamer hinter sich haben, seit wir im letzten Jahr von der Mitteilung seitens eMedia, das Heft einstellen zu wollen, überrascht wurden. Den Link dazu findet ihr auf Seite 169.

Der deutsche Retro Gamer ist nun in seinem zwölften Jahr – mit eurer Unterstützung werden es bestimmt noch viele weitere werden. Mein Dank gilt euch dafür, dass wir weitermachen dürfen!

Euer Jörg Langer
Herausgeber Retro Gamer

retro GAMER

INHALT 2/2024
März, April, Mai 2024

Für Liebhaber von klassischen Spielen



TITELSTORY

MAGISCHER MARIO

032 Seit seinem Debüt als „Jumpman“ in *Donkey Kong* ist Mario zum Superstar geworden

034 Charismatischer Charakter

036 Lobenswerte Levels

038 Göttliches Gameplay

039 Klempner-Kostüme

040 Sound-Sensationen

041 Magische Mixe

042 Verlockende Vielseitigkeit

UNTER DER LUPE

018 Bomberman

Hardy Heßdörfer analysiert die Entwicklung vom Solospiel zum Multiplayer-Konsolen-Hit

088 Katakis

Paul Kautz nimmt das deutsche C64-Ballerspiel unter die Lupe – samt *R-Type*-Rechtsstreit

RETRO-REVIVAL

022 Kaiser

Roland Austinat über das wohl beliebteste deutsche BASIC-Programm aller Zeiten

044 The Legend of Kyrandia: Hand of Fate

Nina Schild hat für Retro Gamer Teil 2 neu durchgespielt – und war „lost in translation“

060 You Don't Know Jack

Harald Fränkel fand die deutsche Fassung des frechen Rätselspiels schon damals klasse

094 Okami

Winnie Forster hat das malerische „Zelda im Wolfspelz“ von Clover Studio neu erlebt

104 The Mask of the Sun

Stephan Freundorfer nimmt euch mit in seine Schulzeit und diesen „Englisch-Lehrgang“

118 Super Mario Land

Paul Kautz hatte in der DDR keinen echten Handheld. Umso mehr liebte er später SML

126 Starfleet Academy

Das Windows-Spiel brachte echtes *Star Trek*-Flair auf den Monitor – lobt Michael Hengst

150 Wolfenstein 3D

Harald Fränkel erörtert die kulturelle Bedeutung dieses Nazi-Abschieß-Werks

160 Anstoss

Heinrich Lenhardt erinnert an die Zeit, als Transfers noch etliche Nullen weniger hatten

KLASSIKER-CHECK

006 Defender of the Crown

Heinrich Lenhardt und das Burgfräulein: Wieso er den Cinemaware-Erstling unterbewertete

082 MDK

Paul Kautz ist immer noch begeistert vom anarchischen Ballerspaß von Shiny

110 Boktai

Stephan Freundorfer und die Sonne: Wieso *Boktai* auch jenseits des Lichtsensors top war

144 Carmageddon

Privat fährt Michael Hengst heute Zweckautos. Doch damals liebte er diese Brachial-Action

MAKING OF

008 Call of Duty

Die Milliarden-Dollar-Cashcow *Call of Duty* soll retro sein? Aber ja: Teil 1 ist über 20 Jahre alt

024 GTA Vice City

GTA III schaffte den Sprung zur 3D-Open-World, *Vice City* war das bessere Spiel

054 Jurassic Park

In diesem Entwicklungsbericht geht es vor allem um die SNES-Umsetzung des Kinohits

076 The New Zealand Story

Setzt die Sonnenbrille auf, sonst blendet euch die süße Grafik dieses Kiwi-Abenteuers

106 Callahan's Crosstime Saloon

Nicht viele Adventure-Fans kennen dieses späte Juwel der goldenen Point-and-click-Ära

120 Star Wars: Starfighter & Jedi Starfighter

Designer Tim Longo verrät euch, wie sein Team an die Actionspiele zu *Episode I* und *II* ging

146 Golf

Eines der allerersten Golf-Spiele bot bereits Feinheiten wie Schlagwinkel und „Zoom“

EXPERTENWISSEN

062 Star Wars: Dark Forces

Dark Forces mixte *Doom* mit echten 3D-Levels und *Star Wars*-Story. Plus: So ist das Remaster

072 Gran Turismo

Wo andere Rennspiele eine Handvoll Autos boten, standen im GT-Debüt rund 140 bereit

096 Katamari Damacy

Eines der skurrilsten Spiele: Steuert einen Schleimball, an dem wirklich alles kleben bleibt

112 Mortal Kombat

Wir sind angetreten, die komplette *MK*-Serie brutalstmöglich in ihre Einzelteile zu zerlegen!

HISTORIE

046 Sensible Soccer

Aus *Microprose Soccer* wurde eine Fußball-Serie, die bis heute in Turnieren gespielt wird

128 Die Rare-Retrospektive

Im 1. Teil unseres großen Rare-Rückblicks geht es von den Automaten-Anfängen bis zum N64

130 Die Arcade-Ära

132 Die Ultimate-Ära

136 Die NES- und SNES-Ära

141 Die N64-Ära

152 First Star Software

In dieser Hommage dreht sich alles um Klassiker wie *Boulder Dash* und *Spy vs Spy*

FÜR RETRO-FEINSCHMECKER

030 Machina Obscura: 3DO

EA-Gründer Trip Hawkins brachte mit großen Partnern eine neue Plattform auf den Markt

052 Was wurde aus...?

Von *Pokémon Picross* existiert eine fertige Fassung – offiziell erschien sie nie

070 Full Set: Tomb Raider

Winnie Forster analysiert die „Core-Jahre“ von *Tomb Raider* für Sammler (PC und PS2)

084 Außenseiter: Psynosis-Spiele für die PS1

Psynosis-Hits wie *Lemmings* kennt jeder, wir stellen hier unbekannt PlayStation-Perlen vor

102 Lost in Translation

Änderungen in *Colin McRae Rally 2.0*, *PaRappa the Rapper 2* und *Konami GB Collection Vol. 1*

162 Auf dem Sofa: Clive Townsend

In seiner bewegten Karriere schuf Clive etwa die *Saboteur*-Reihe, aber auch GBC-Spiele

SZENE & COMMUNITY

168 Retro-Gamer.de & Gewinnspiele

Erstmals haben wir eine Website! Hier stellen wir sie vor – und ihr könnt gewinnen!

170 Retro-Szene: Kultboy

Peter Dietze gratuliert mit seinem Text Michael Schmitzer zu 22 Jahren *kultboy.com*

171 Infocom ohne Parser

Gunnar Lott verrät, wieso er statt Infocom-Spielen Infocom-Bücher sammelt

172 LOAD"NEUESSPIEL",8,1

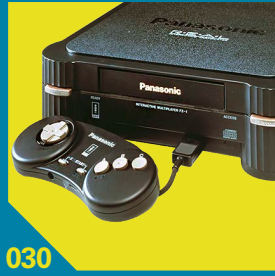
Harald Fränkel stellt spannende Spiele für alte Plattformen vor – fast immer von Hobbyisten

176 Retro-Feed

Leserbriefe, Event-Termine und Neuigkeiten

RETRO

FÜR ALLE PLATTFORMEN



030



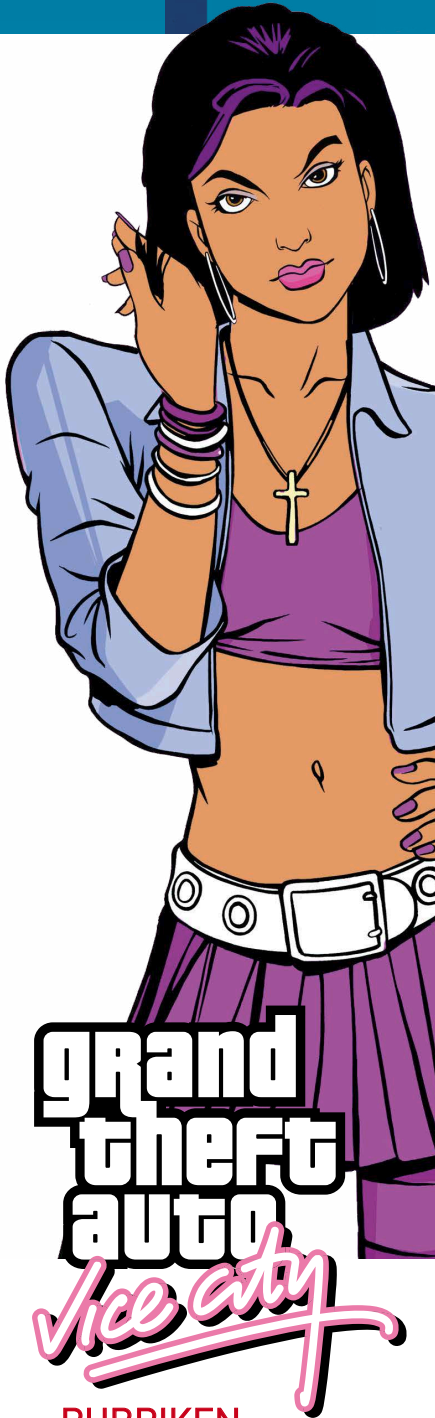
070



084



110



grand theft auto
vice city

RUBRIKEN

003 Editorial
178 Vorschau & Impressum



006



008



018



022



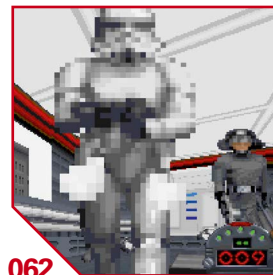
024



046



054



062



072



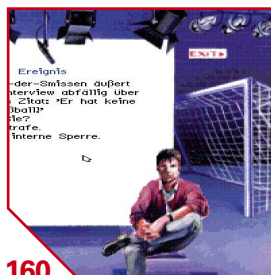
112



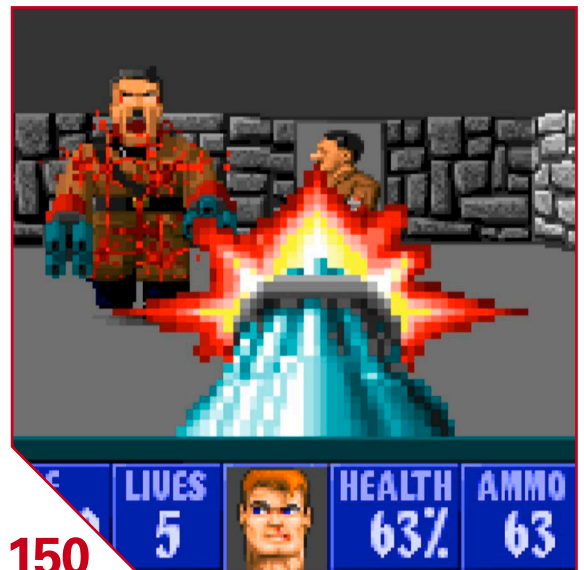
120



132



160



150

KLASSIKER-CHECK

Defender of the Crown

Ach, das ist doch nur ein schnell durchgespielter Grafikblender, der drei Action-Minigames mit leichtgewichtiger Strategie kombiniert – oder habe ich 1986 das Amiga-Spiel *Defender of the Crown* etwa zu streng bewertet? Dem Debütitel von Cinemaware mangelte es zwar an Substanz, doch das Szenario war stimmungsvoll und James Sachs' Luxusgrafik eine Wucht: Wer sich für rund 5.000 Mark einen Amiga 1000 zugelegt hatte, erhielt damit das Vorzeigeprogramm, um sein soziales Umfeld zu beeindrucken.

Das Burgfräulein hinterließ einen bleibenden Eindruck. Kaum ein Spielertest von *Defender of the Crown* versäumte es, den besonders süßen Lohn für hektisches Schwertkampf-Geklicke zu würdigen. Zumeist überfallen wir feindliche Burgen, um die Schatzkammer zu erleichtern, doch diesmal geht es um die Rettung einer entführten Adligen im heiratsfähigen Alter. Silhouetten begegnen sich am flackernden Kaminfeuer, dann verschmelzen die Schatten an der Wand zu einer innigen Umarmung. Was auf den zärtlich animierten Kuss folgt, kann man sich denken, denn danach steht uns die Dame als Gemahlin an der Seite. Und wenn sie nicht gestorben sind ...

Liebe auf den ersten Blick verspürten auch Amiga-Interessierte angesichts von *Defender of the Crown*: Ein von Grund auf für den neuen 16-Bit-Computer konzipiertes Spiel, das die Hardware derart ausreizte, dass all die Grafikpracht die Diskettenkapazität von 880 Kilobyte

sprengte. Gleich zwei 3½-Floppys klapperten verheißungsvoll in der schönen Schachtel, und wer nach Anschaffung der RAM-Erweiterung für den Amiga 1000 noch etwas Kleingeld übrig hatte, investierte es am besten in ein zweites Diskettenlaufwerk, um sich lästige Wechselspielereien zu ersparen.

Schönheit liegt im Auge des Betrachters, und angesichts von so viel Pixelschönheit kapitulierten 1986 die meisten Spielbetrachter: „Die beste Grafik, die ich bisher auf einem Heimcomputer gesehen habe“, schwärmte ich im dritten Spiele-Sonderheft von *Happy-Computer*, dazu gab es die Grafik-Rekordwertung von 95%. Doch bei der über den Spielspaß urteilenden „Happy-Wertung“ standen nur kümmerliche 43% im Testbericht – eine gehörige Diskrepanz, die vielleicht ein wenig zu groß war?

Es war natürlich angemessen, den oberflächlichen Spielablauf zu kritisieren. Den halbgarigen Actionsequenzen merkt man an, dass sie binnen drei Monaten zusammengelappt wurden: Die Katapultbetätigung wird schnell langweilig, das Zielen mit der Lanze ist eine arg wackelige Angelegenheit, und gegen das Klickgefuchtel der *Defender*-Schwertkämpfe wirken die Fechtduelle in *Sid Meier's Pirates* wie eine anspruchsvolle Simulation. Die strategische Komponente mit einzunehmenden englischen Provinzen ist interessant, wird aber nach erfolgreicher Anfangsphase zu leicht. Wir müssen uns in einem Rutsch zur Königskrone vorarbeiten: Laden und Speichern des Spielstands gibt es ebenso wenig wie Schwierigkeitsgrade. Ein paar Zufallsereignisse und die

Wahl zwischen vier Spielfiguren sorgen für überschaubar viel Abwechslung.

Defender of the Crown war gewiss kein Spieldesign-Klassiker, aber auf alle Fälle ein Amiga-Klassiker. Im Vordergrund stehen einige wichtige Bestandteile moderner Spielegroßproduktionen: betörende Grafik, leichte Bedienung und interessanter Handlungsrahmen. Auch wenn hinter all den Nachladezeiten und Inszenierungs-Bildschirmen oft nur wenig Substanz steckt, hat sich der Titel nachhaltiger in meinem Gedächtnis festgebrannt als Hunderte höher bewertete Titel. Eine Gesamtwertung im 60er-Bereich wäre damals vielleicht gerechter gewesen, um die tolle Atmosphäre zu würdigen.

Die Schönheit der Sachs-Bilder kommt auf dem Amiga am besten zur Geltung, dafür waren spätere Umsetzungen auf schwächeren Systemen spielerisch gehaltvoller. Da wurden nämlich Designideen wie Eroberungs-Kampfbildschirm oder Katapult-Munitionswahl berücksichtigt, die auf dem Amiga aus Zeitgründen der Schere zum Opfer gefallen waren. Cinemaware-Boss Bob Jacob bezeichnete die Atari-ST-Umsetzung als die „vollständigste Version“, und selbst auf dem Commodore 64 können sich die begehrten Burgfräuleins sehen lassen. *



Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Grafik-Krönung

Schon beim Namen des Publishers konnte man das Popcorn riechen: Cinemaware war angetreten, um die neuen 16-Bit-Computer mit filmreifer Spieleinszenierung auszureizen. Alte Ritterfilme wie *Ivanhoe* dienten als Vorbild für *Defender of the Crown*. Späteren Veröffentlichungen wie *It Came from the Desert* gelang die Mischung aus Spektakel und Spielsubstanz besser, doch die Grafiken des Künstlers James Sachs machten das Cinemaware-Debüt zu einem regelrechten Amiga-Paukenschlag.

HISTORISCHES SETTING



Verwaister Thron

König Richard wurde gemeuchelt, die Krone ist weg und unser Kumpel Robin Hood macht sich Sorgen: Wer nimmt es jetzt mit den Normannen auf und eint England? Für diese ehrenvolle Aufgabe stehen vier Recken zur Wahl, die in den Kategorien Heeresführung, Lanzenduelle und Schwertkampf unterschiedlich talentiert sind. Auch die Startposition auf der Karte hängt von unserer Charakterwahl ab. Ein Anreiz für wiederholtes Durchspielen, wenn auch nur ein kleiner.

FAKTEN

- » SYSTEM: AMIGA (ATARI ST, C64, DOS-PC U.A.)
- » PUBLISHER: CINEMWARE
- » ENTWICKLER: KELLYN BEECK, JAMES SACHS, R.J. MICAL
- » ERSCHIENEN: 1986
- » GENRE: GENREMIX

Was die Presse sagte ...



Titelbild-Quelle: kultpower.de

Happy-Computer Sonderheft 17: 43% (Amiga)

„Anfangs macht die Mischung aus Strategie und etwas Action viel Spaß, aber man gewinnt das Spiel leicht, was die Motivation schlagartig abflauen lässt. [...] Es lohnt sich allerdings fast schon, das Programm als Grafik-Demo zu kaufen. Was hier auf dem Bildschirm zu sehen ist, kann man ruhigen Gewissens als Computerkunst bezeichnen.“ (Heinrich Lenhardt)

ASM 3/1987: 9/12 (Amiga)

„Wir standen alle Kopf, als wir *Defender of the Crown* erstmals gesehen haben. ... Grandiose Entwickler und Grafiker und der hervorragende Amiga haben hier eine Leistung vollbracht, die vor einem Jahr keiner für möglich gehalten hätte. Das Grundgerüst ist natürlich nicht neu. Die meisten werden *Risiko* darin sofort erkennen.“ (Uwe Knierim)

Was wir denken

Diese interaktive Grafikdemo weckte Ende 1986 Amiga-Sehnsüchte. Die Sachs-Bilder sind immer noch schön anzusehen, und ein paar Ländereien erobert man gerne – doch die schlichten Minigames verlieren rasch an Reiz.

STRATEGISCHE EROBERUNG



Leichtes Risiko

Die Eroberung in *Risiko*-light-Manier ist nicht sonderlich komplex, aber durchaus motivierend. Je mehr Land wir besitzen, desto größer sind die Steuereinnahmen pro Runde, mit denen wir unsere Armee aufbauen. Soldaten und Ritter stehen zur Auswahl, für Belagerungen darf ein Katapult nicht fehlen. Treffen zwei Armeen aufeinander, wird der Kampfausgang automatisch berechnet. Wir können lediglich zwischen drei Taktiken wählen, von denen „Stand and Fight“ am meisten Sinn ergibt.

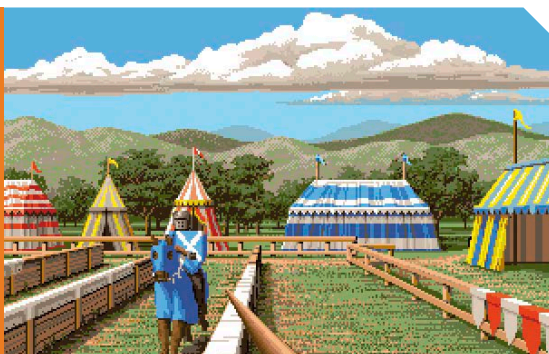
MINIGAME-ACTION



Schwerter und Katapulte

Drei Actionsequenzen kommen im Spielverlauf immer wieder vor. Kämpfen wir uns bei einem Raubzug in einer Burg vor, drängen wir Gegner im Schwertkampf zurück. Gezielte Treffer zu landen ist bei dem wirren Geklicke schwierig, außerdem wird eine Lebensenergieanzeige vermisst. Soll die ganze Burg erobert werden, rücken wir mit dem Katapult an. Nun ist Mausfeingefühl gefragt, um den richtigen Abschusswinkel zu wählen. Hübsch anzusehen, auf Dauer jedoch ermüdend.

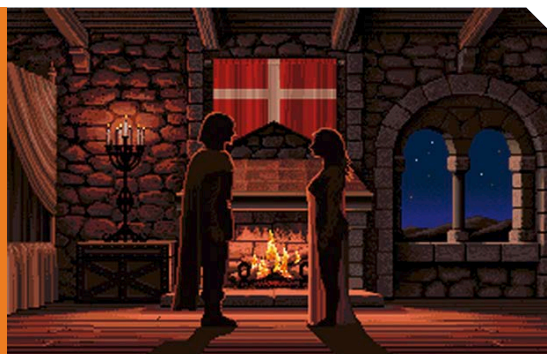
RITTER-SPORT



Eine Lanze brechen

Unsere Rivalen haben eine Vorliebe für Ritterturniere, zu denen wir unweigerlich anreisen. Hier steht der Nachladeaufwand in einem schlechten Verhältnis zur Interaktion. Erst kommen die Fanfarenbläser, dann steht der Reiter vor der Loge, die Pferde kommen endlich in die Hufe... und nun haben wir wenige Sekunden, um die hopsende Lanze so auszurichten, dass sie die Mitte des Gegnerschildes trifft. Durch Turniere kann man auch Ländereien gewinnen (und verlieren).

BESTER MOMENT



Liebe auf den ersten Klick

Die anmutige Anna, die entzückende Katharine, die betörende Rebecca und die reizende Rosalind haben die Angewohnheit, im Spielverlauf in normannische Gefangenschaft zu geraten. Man wäre ja ein lausiger Held, wenn man nicht sofort zum Schwert greifen und sich durch die feindliche Burg kämpfen würde. Schmachtende Blicke, küssende Schatten: Die anschließende Animation ist grandioser Kitsch und zu ihrer Zeit die schönste zwischenmenschliche Annäherung in einem Computerspiel.

MAKING OF

CALL OF DUTY

DIE ERFOLGSGESCHICHTE VON *CALL OF DUTY* BEGINNT NICHT BEI ACTIVISION, SONDERN BEI DER KONKURRENZ: MIT DEM AUFTRAG VON ELECTRONIC ARTS AN EIN STUDIO NAMENS 2015 INCORPORATED, *MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT* AUF DEN PC ZU BRINGEN.

Von Jeremy Peel, deutsche Version: Thomas Schmitz



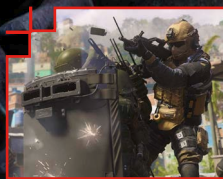
» [PC] *Call of Duty* bietet in der Kampagne eine imposante Waffenauswahl.

UTVY



FAKTEN

- » **SYSTEM:**
PC, MAC
- » **PUBLISHER:**
ACTIVISION
- » **ENTWICKLER:**
INFINITY WARD
- » **ERSCHIENEN:**
2003
- » **GENRE:**
EGO-SHOOTER



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CALL OF DUTY 2
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2005

CALL OF DUTY: WARZONE
SYSTEM: PLAYSTATION 4,
PC, XBOX ONE
JAHR: 2020

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE III (IM BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2023

» DAS SPIEL NUTZTE EINEN GEDÄMPFTEN, REALISTISCHEN STIL UND DÜSTERE FARBEN. DADURCH WURDE ES VIEL INTERESSANTER. «

BRAD ALLEN

Am Anfang stand Steven Spielberg. „Er hat *Medal of Honor* ins Leben gerufen“, sagt Brad Allen. „Ich fand es supertoll, an einem Spielberg-Projekt arbeiten zu dürfen.“ Für Brad war sein Job bei 2015 Inc. der erste in der Spielebranche. Das Studio hatte sich zuvor mit der *Sin*-Erweiterung *Wages of Sin* in Ego-Shooter-Kreisen einen guten Ruf erarbeitet. Es bestand aus jungen Entwicklern, die in Tulsa, Oklahoma auf ihren Durchbruch hofften. „Ich war von Kalifornien dorthin gezogen, das war ein ziemlicher Kulturschock“, gibt Brad zu.

Noch sehr viel weiter war die Anreise für Robert Field, dem Modder der Frogbot-KI für *Quake*. Er kam am 15. Dezember 2000 in Tulsa an – da lief die Entwicklung von *Allied Assault* schon. Der Start seiner Reise war Brisbane in Australien gewesen. „Ich fand es interessant, im Schnee herumzustapfen. Es gab sogar einen Tornado“, erzählt er.

Die 90er Jahre waren vorbei. *Medal of Honor: Allied Assault* sah wie die Zukunft aus. „Viele Spiele waren bis zu diesem Zeitpunkt viel zu farbenfroh und grell. Das hier war es nicht“, sagt Brad Allen. „Es hatte einen gedämpften, realistischen Stil. Die Farben waren düster. Dadurch wurde es viel interessanter.“

Damit waren die Grundlagen von *Call of Duty* gelegt: Der Machismo von *Doom* und *Duke Nukem* wandelte sich zu Themen wie historischem Stolz, Opferbereitschaft und Trauer. Die Hauptfigur in *Allied Assault* war kein Superheld, sondern ein verwundbarer Soldat, der im Zweiten Weltkrieg haarsträubende Befehle ausführen musste. Der Shooter sollte sich wie eine interaktive Variante von *Der Soldat James Ryan* und *Band of Brothers* spielen.

„Als ich ankam, funktionierte nichts“, erinnert sich Robert. Weil er bisher nur Mods geschrieben hatte, dachte er, dass das seine Richtigkeit hatte in diesem Stadium der Spielentwicklung. Erst mit dem neuen Programmierer Jason West kam Disziplin ins Team. Dessen Philosophie war es, immer einen funktionierenden Prototyp zu haben. Dabei war er eigentlich nur ins Team geholt worden, um eine Konsolenportierung zu machen. „Vince Zampella hat ihn überzeugt, das Team zu übernehmen“, sagt Field. ▶



» [PC] Es gab auch eine Reihe hektischer Verfolgungsjagden.

► Brad Allen war für die Spielfiguren verantwortlich. Er schnappte sich Fotos der Teammitglieder und verwandelte sie in deutsche und amerikanische Soldaten. „Jeder im Team hatte Talent und war begeistert von dem, was wir machten“, erinnert er sich gern. Überstunden habe man wie selbstverständlich in Kauf genommen. Trotzdem brodelte es intern: Einige Team-Mitglieder planten, 2015 Inc. nach dem Projekt verlassen. „Wir hatten alle keinen guten Deal. Jason, Vince und Grant [Collier] wollten einen besseren, bei dem wir Tantiemen erhalten würden“, erinnert sich Robert.

Viele Mitarbeiter von 2015 Inc. packten über Nacht ihre Sachen und wechselten zum neuen Studio – nur Robert Field nicht, oder zumindest

nicht sofort: „Er war im Urlaub oder im Ausland. Wir hatten keine Möglichkeit, ihm Bescheid zu geben. Als er am nächsten Tag im Büro auftauchte, waren alle weg. Ich glaube, er war ein bisschen verwirrt“, grinst Brad. Er fährt fort: „Wir fragten uns: Wie machen wir jetzt weiter?“ – die Diskussionen drehten sich um den Firmennamen und Ideen für das eigene Spiel. Doch dann hieß das erste Projekt, an dem das neue Studio Infinity Ward arbeiten würde... *Medal of Honor*. Im Auftrag von EA entwickelte man ein Add-on. „Wir arbeiteten also immer noch am selben Spiel mit demselben Publisher, aber als anderes Unternehmen“, schmunzelt Allen.

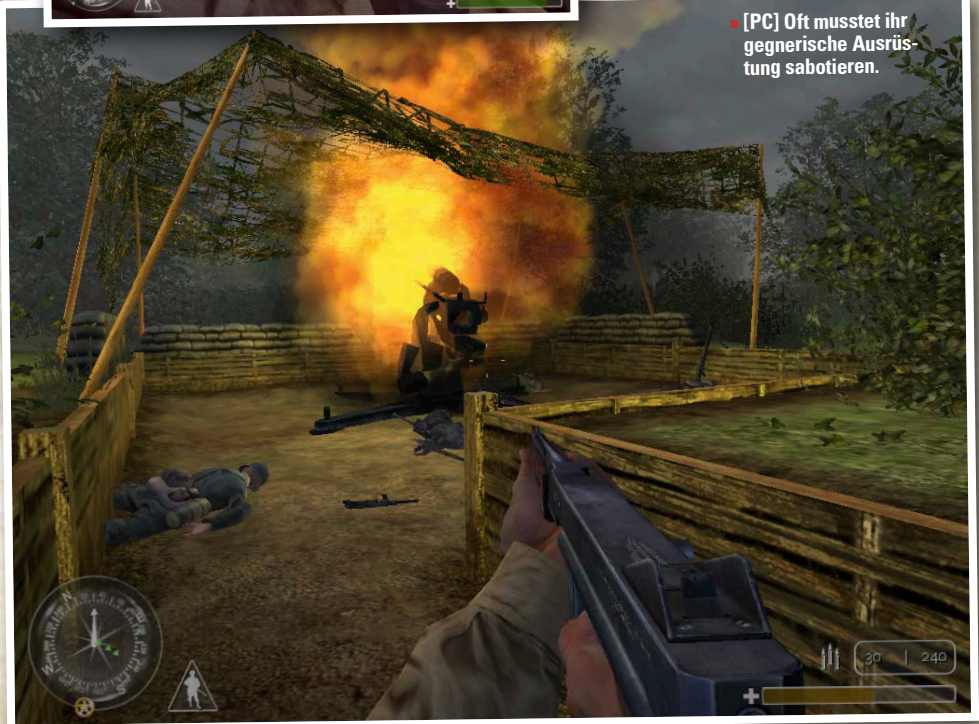
Aber die Entscheidung, für EA weiterzumachen, hätte sich fast gerächt: Mitten in der Entwicklung stellte der Konzern die Zahlungen an das neue Studio ein. „Wir standen kurz vor dem Untergang und wären fast von EA geschluckt worden. Da tauchte Activision auf und erklärte sich bereit, unser nächstes Projekt zu finanzieren. Wir sollten dafür als Team zusammenbleiben. Das war für uns dann einer der Hauptgründe“, sagt Brad. Robert ergänzt: „Wir waren wie eine Familie und hatten mit Jason einen Leiter, hinter dem jeder stand.“

Für Activision war Infinity Ward die perfekte Wahl, denn man wollte einen Konkurrenten zu *Medal of Honor* herausbringen. Allerdings war nicht jeder im Team begeistert von der Idee, da man sich nun schon jahrelang mit dem Zweiten Weltkrieg beschäftigt



» [PC] Einige Kameraden begleiteten unseren Soldaten.

► [PC] Oft musset ihr gegnerische Ausrüstung sabotieren.



» WIR STANDEN KURZ VOR DER PLEITE UND WÄREN FAST VON EA AUFGESAUGT WORDEN. DA TAUCHTE ACTIVISION AUF. «

BRAD ALLEN

hatte. Da es aber auch kein besseres Angebot gab, willigte man ein. „Als wir mit *Call of Duty* anfangen, zogen wir sechs Meilen die Straße runter“, erzählt Robert. Genauer gesagt in die 37. Etage des 60-stöckigen Cityplex-Turms in Tulsa, der vom Fernsehprediger Oral Roberts angeblich nach einer fast 300 Meter hohen Jesus-Vision errichtet worden war. „37 Treppen sind bei einem Feueralarm kein Spaß“, unterstreicht Robert.

Geleitet wurde Infinity Ward von Jason West, Vince Zampella und Grant Collier. „Grant hat seine Kreditkarte ausgereizt, um *Call of Duty* zu finanzieren“, verrät Robert Field. Jason war auch die kreative Kraft hinter dem Projekt und führte das Team durch die 18-monatige Entwicklung. „Jason hatte ein System, wie wir Features erstellten. Erst schrieben alle Level-Designer das, was sie im Spiel haben wollten, auf Karten. Dann schätzten die Programmierer, wie lange sie dafür brauchen würden, sahen sich den Zeitplan an und sagten, wie viel sie

schaffen konnten. Anschließend haben wir priorisiert. Die Verzögerung bei *Allied Assault* hatte uns ganz schön zugesetzt“, erinnert sich Field.

Das Team erstellte ein detailliertes Designdokument – aber in der eigentlichen Entwicklung spielte es keine Rolle. „Ich schätze, wir wollten damit Activision beeindrucken. Und Jason wollte sichergehen, dass wir auf dem richtigen Weg sind“, mutmaßt Robert. Ausgerechnet der Mehrspielermodus, der später so wichtig für die Serie werden sollte, wurde nur als Kompromiss hinzugefügt, um dem Publisher zu gefallen. „Damals war es Activision wichtig, so viele Features und Schlagworte wie möglich auf der Packungsrückseite stehen zu haben“, sagt Robert.

Infinity Ward konzentrierte sich jedoch auf den Einzelspielermodus mit einer ambitionierten Kampagne. In dieser schlüpft der Spieler in die Rolle von drei Soldaten: ein Russe, ein Amerikaner und ein Brite. „Es waren noch mehr Helden geplant. Aber wir mussten uns ►

COD UND BÜNDIG

DIE ZEHN WICHTIGSTEN BEITRÄGE ZUR SERIE.



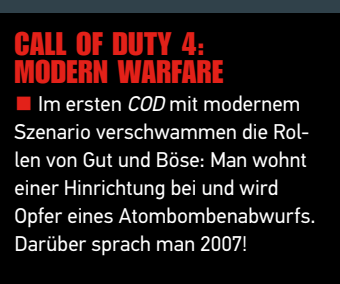
CALL OF DUTY

■ Das PC-Original fügte der *Medal of Honor*-Formel „shock and awe“ hinzu. Der Zielmodus brachte uns noch näher an die Action. Selten im Genre: Stärke und Verwundbarkeit hielten sich die Waage.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

■ Im Gegensatz zum düsteren Ansatz von *Infinity Ward* griff Treyarch auf Horrormotive zurück. Das führte zu einem ganz neuen Ton von *Call of Duty* – im Guten wie im Schlechten.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

■ Im ersten *COD* mit modernem Szenario verschwammen die Rollen von Gut und Böse: Man wohnt einer Hinrichtung bei und wird Opfer eines Atombombenabwurfs. Darüber sprach man 2007!



CALL OF DUTY: BLACK OPS

■ Treyarch trat mit diesem Paranoia-Thriller aus dem Schatten von *Infinity Ward*. Das Spiel greift wichtige politische Ereignisse der US-Geschichte seit den 60er Jahren auf. Fies, aber unvergesslich.



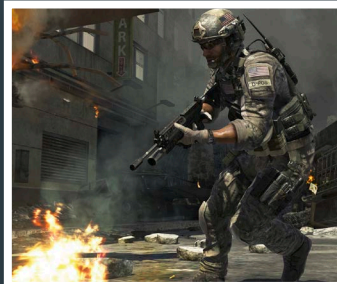
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

■ Alle sprachen nur über den berühmten Flughafen-Level und das gezielte Töten von Zivilisten. Mit diesem interaktiven James-Bond-Film überschritt *Infinity Ward* seinen Zenit.



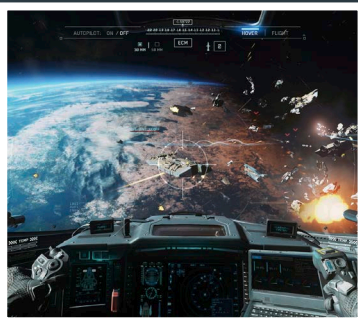
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

■ Das Sledgehammer-Spiel mit seiner überzogenen Kampagne lenkte von der Tatsache ab, dass *Infinity Ward* zerbrach. Wichtige Mitarbeiter gründeten Respawn, schufen dort *Titanfall* und *Apex Legends*.



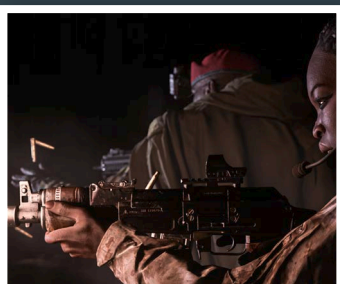
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

■ Eine bessere Geschichte hat *COD* nie erzählt. Es geht um menschliche Siedler auf dem Mars, die zur Erde zurückkehren, um sie zu erobern. Fans von traditioneller *COD*-Kost lehnten das Spiel rigoros ab.



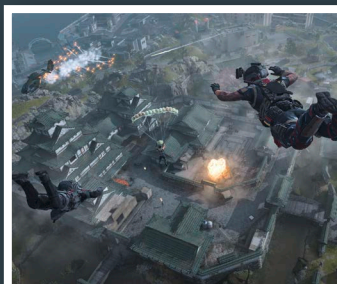
CALL OF DUTY: WWII

■ Sledgehammer kehrte zurück zu den Anfängen der Serie. Die Kampagne bot exzellentes Egoshooter-Kino, im Multiplayer-Modus wagte der Entwickler riesige, dynamische Schlachten.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE (2019)

■ *Infinity Ward* begann mit der Remix-Ära und besuchte die Welt von 2007. Sowohl Kampagne als auch der weniger ausufernde Mehrspielermodus waren erfolgreich.



CALL OF DUTY: WARZONE

■ *PUBG* war Vorreiter des Battle-Royale-Prinzips, *Fortnite* führte es in den Mainstream. *Warzone* war die gelungene Mischung des Hardcore-Multiplayers des einen und der Zugänglichkeit und des Tempos des anderen.

KAMPFTAGEBUCH

DIESE DREI GESCHICH-
TEN ERZÄHLT COD.

US-KAMPAGNE

■ Private Martin landet im Juni 1944 als Fallschirmjäger in der Normandie. Mit einem zusammengewürfelten Trupp soll er vor dem D-Day Flugabwehr-Stellungen ausschalten. Danach wird er beauftragt, zwei britische Offiziere, Captain Price und Major Ingram, aus einer bayerischen Villa zu befreien.



UK-KAMPAGNE

■ Besagter Captain Price führt eine Einheit, die die Bénouville-Brücke von Wehrmachtssoldaten freikämpfen soll. Zur Gruppe gehört auch der Spieler, der als Sergeant Jack Evans zum SAS versetzt wird und den Eder-Staudamm sabotieren soll. Damit noch nicht ausgelastet, infiltrieren Evans und Price auch noch das Schlachtschiff Tirpitz.



RUSSISCHE KAMPAGNE

■ Quasi der Hard-Mode von *Call of Duty*: In einem zermürbenden Kampf vertreibt ihr die Wehrmacht aus Stalingrad. Korporal Alexei Ivanovich Voronin, der nicht immer bewaffnet ist, wird Zeuge, wie russische Offiziere eigene Soldaten töten, die sich zurückziehen. Am Ende der Kampagne hisst die Einheit des beförderten Voronin die Fahne über dem Berliner Reichstag.



► beschränken, schließlich sollte alles auf eine CD passen“, erläutert Brad. Die Entscheidung für mehrere Protagonisten blieb ein Serienmerkmal. „Uns hat die Idee abgeschreckt, uns auf einen Helden zu konzentrieren, der alle rettet. Das erschien uns nicht realistisch. Wir wollten alle darstellen, die zu diesem Teil der Geschichte beigetragen haben“, so Brad.

Wie auch *Medal of Honor: Allied Assault* sollte *Call of Duty* in den USA das T-Rating erhalten, das einer Freigabe ab 13 Jahren entspricht. Gewaltdarstellung ist dabei erlaubt, aber nur wenig Blut. Trotzdem sollte sich das Infinity-Ward-Spiel härter und intensiver anfühlen als der Konkurrent. „Wir hatten das Zielen über Kimme und Korn, man konnte auf dem Bauch liegend robben, es gab diese taktischen Dinge“, führt Allen aus. Nicht von ungefähr stellte *Counter-Strike* eine Inspiration dar.

Schon mit ihrer Demo versetzten die Entwickler die Spieler in Staunen. Während eines nächtlichen Angriffs auf das französische Dorf Sainte-Mère-Église wirft der Einschlag einer Mörsergranate den Protagonisten zu Boden, man hörte nur noch das Rauschen des eigenen Bluts. „Wir haben so viel Detailliebe in *Call of Duty* gesteckt! Der Spieler sollte das Gefühl haben, dass er tatsächlich in dieser Situation steckt. Die Immersion stand im Vordergrund, nicht der Name der Figur“, sagt Brad.

Brad Allen war einer von fünf Grafikern im 26 Mann starken Team. „Viele von uns waren für mehrere Dinge verantwortlich. Das ist ein Vorteil einer so kleinen Firma. Du musst mit allem klarkommen“, findet Allen. Als Beispiel nennt er die Mission, in der der Spieler mit einer Gruppe russischer Wehrpflichtiger die Wolga in Richtung Stalingrad überquert und entsetzt zusieht, wie ein anderes Boot von deutscher Artillerie getroffen wird. Das sinkende Schiff wurde von Brad animiert. „Unser leitender Grafiker wollte es noch extremer haben“, erinnert sich Brad. Wenn hingegen eine Idee nicht funktionierte, hatte das keine Konsequenzen. „Jedem wurde zugehört, jeder konnte seine Idee vorbringen. Und wenn

» [PC] Mündungsfeuer verrät die feindlichen Stellungen – aber auch eure!



sie nicht zündete, konnte jeder sie verbessern. Diese Herangehensweise hat unser Spiel so gut gemacht“, ist sich Brad sicher.

Der Stalingrad-Level wurde stark vom Film *Duell – Enemy at the Gates* aus dem Jahr 2001 beeinflusst. Darin lieferten sich Jude Law und Ed Harris als Scharfschützen einen langen Kampf in der winterlichen Stadtruine. In einer Szene, die dem Film entnommen wurde, hat der Spieler zwar Munition, aber keine Waffe, und erhält die Weisung, einfach das Gewehr eines Kameraden zu nehmen, sobald dieser im Kampf getötet wird. Für ein Spiel war das harter Tobak.

Robert erinnert sich, dass auf dem Bildschirm von Level-Designer Steve Fukuda die ganze Zeit *Der Soldat James Ryan* lief: „Es gab sogar Gerüchte, dass Activision eine *Band of Brothers*-Spielserie machen sollte. Aber dann wären Lizenzgebühren angefallen, das wäre nicht klug gewesen.“ Das Team war hungrig auf jeden Film über den Zweiten Weltkrieg. „Wir wollten alles filmisch, realistisch und gewaltig inszenieren. Das machte unsere Kampagne aus!“, sagt Robert. Auch Bücher dienten zur Recherche, und natürlich das Internet. „Für das zweite *COD* schickten wir Mitarbeiter an diverse Orte, um Fotos zu machen. Beim ersten Mal verließen wir uns auf Suchmaschinen.“

Infinity Ward kaufte Modellbausätze von Kriegsgerät und besuchte mit dem Fotoapparat



» [PC] Schießereien aus Fahrzeugen gibt es heute noch.

Panzer- und Flugzeugmuseen „Selbst Ausstellungsstücke, die nicht gut in Schuss waren, halfen – es sollte ja nicht zu glatt aussehen. Dreck und Rost sehen im Spiel einfach cool aus“, freut sich Brad Allen. Sogar der legendäre Militärberater Dale Dye wurde engagiert. Er hatte dem Team schon bei *Medal of Honor* geholfen. „Am wichtigsten waren die Schauspieler, die in ihrer Freizeit den Zweiten Weltkrieg wiederaufleben ließen. Sie erlaubten uns, ihre Ausrüstung zu fotografieren.“

» DIE IMMERSION STAND IM VORDERGRUND, NICHT DER NAME DER FIGUR. «

BRAD ALLEN

► In *Call of Duty* hatte der Spieler nie den Eindruck, Teil einer starken Truppe zu sein. Man war einer von vielen. Robert war für die KI verantwortlich, die dafür sorgte, dass jeder Soldat seinen Weg durch Trümmerhaufen fand und sein Ziel erreichte. „Wer jemals in *Call of Duty* gesehen hat, wie jemand die Wand durchbricht, das ist das Notfallsystem, das Jason unbedingt haben wollte“, sagt Field. „Er sagte: Egal was passiert, die Figuren müssen von A nach B kommen. Wenn die KI das nicht schafft, ist der Level kaputt. Wenn die Figuren irgendwo hängen blieben, sollte ich einfach die Kollisionsabfrage abstellen.“ In einigen größeren Schlachten ging Infinity Ward Kompromisse ein. Weiter entfernte Soldaten folgten animierten Pfaden. „Wenn man in Stalingrad aus dem Boot steigt und all die Jungs nach oben laufen, ist das nicht wirklich KI“, gibt Robert zu.

Unter den Hunderten von Soldaten, denen man in der Kampagne von *Call of Duty* begegnet, sticht einer mit Schnauzbart hervor: Captain Price. „Das ist echt verrückt. Er wurde zu einer Schlüsselfigur der Serie und hat es bis zu *Modern Warfare* geschafft“, freut sich Brad. „Wir wollten zwar keine Wegwerf-Charaktere haben, aber eben auch keine echten Helden, keine knallharten Typen.“

Als ob eine Spielentwicklung nicht schon genug Arbeit machte, entschied sich Infinity Ward im Sommer 2003 (also dem Jahr, in dem *Call of Duty* erscheinen sollte), zum Umzug nach Kalifornien. Und zwar in ein Gebäude



► [PC] Auf geheimer Mission: die Infiltrierung eines Staudamms.

» WER JEMALS IN CALL OF DUTY GESEHEN HAT, WIE JEMAND DIE WAND DURCHBRICHT: DAS IST DAS NOTFALLSYSTEM. «

ROBERT FIELD

in Los Angeles, in dem das Unternehmen bis zur Arbeit an *Modern Warfare 3* residieren würde. Brad Allen erinnert sich wie folgt an den Umzug: „Wir packten unsere Sachen zusammen, schauten, wo wir wohnen konnten, und mussten sofort loslegen, um *Call of Duty* fertigzustellen.“ Stark beeinträchtigt habe der Umzug das Team nicht. „Wir waren alle so viele Stunden da, wie wir konnten. Es wurde nicht verlangt, dass wir am Wochenende arbeiteten. Aber viele machten das trotzdem, das war unsere Mentalität.“ Das erste Spiel der neuen Firma musste richtig gut werden, sonst könnte es das letzte sein. „Es gab eine Menge Stress“, so Brad, „nur redete niemand drüber“.

Der Umzug nach Los Angeles fand nicht zuletzt deshalb statt, weil man so in der Nähe der Activision-Zentrale lag. So bekam das Studio einfacheren Zugang zur Produktion. Robert Field unterstreicht aber, dass Infinity Ward ein unabhängiges Unternehmen mit einer offenen Kultur blieb. „Ich hatte nicht das Gefühl, für Activision zu arbeiten. Die Auseinandersetzungen darüber, was mit dem Spiel passieren würde, führten Vince und Jason hinter verschlossenen Türen. Wir blieben davon abgeschirmt.“ Der

Publisher ließ seinerseits Infinity Ward den nötigen Freiraum. „Es gab keine Anzugträger, die irgendwas ins Spiel eingebaut haben wollten. Wir haben das gemacht, was wir am Besten für den Spieler hielten“, betont Robert.

Und das war klug von Activision, schließlich hatte das Team schon bei *Medal of Honor* gezeigt, was es kann. Dennoch war es ausgerechnet dieses Monster, das sie selbst für EA erschaffen hatten, das ihnen Respekt einflößte: Würden die Spieler bei der schon bekannten Marke bleiben – oder erkennen, dass das Team hinter *Allied Assault* etwas Neues machte? „EA hatte ein wahnsinnig gutes Marketing für *Medal of Honor*: Werbespots, wunderschöne Filmtrailer mit Live-Action. Das sah richtig gut aus!“, unterstreicht Brad die Herausforderung

Robert Field erinnert sich ebenfalls an den ewigen Konkurrenzkampf: „Mit *Allied Assault* wollten wir die Konsolenversion übertreffen. Mit *Call of Duty* traten wir gegen die *Allied Assault*-Erweiterung *Spearhead* von EA an. Das war wie ein Schreckgespenst für uns.“ Die Entstehungsgeschichte von *Call of Duty* erinnert ihn an die Arbeit in seinem *Quake*-Clan: „Natürlich können Dinge auch mal schiefgehen und man schreit sich an. Die Designer ver- ►



► [PC] Vor der malerischen Kulisse Nordfrankreichs finden brutale Gefechte statt.



VERDAMMT GUT

DAS MACHTE
CALL OF DUTY
SO WICHTIG.



REALISMUS

■ Infinity Ward inszenierte *Call of Duty* wie einen Kriegsfilm und vermischte Schrecken und Heldentaten.

ZIELERFASSUNG

■ Man konnte stehen, kauern oder liegen. Dieser Körperfokus wurde von *Counter-Strike* inspiriert und war taktisch bedeutsam.

AUSRÜSTUNG

■ Die Grafiker arbeiteten mit Beratern und Historien-Darstellern zusammen, deren Ausrüstung als Vorbild diente.

DECKUNG

■ Eure Spielfigur war verwundbar. Deshalb sollte sie sich nicht Hals über Kopf in den Kampf stürzen, sondern immer wieder Deckung suchen.

GRAFIKZAUBER

■ Die Grafik sollte nicht nur beeindrucken, sondern auch die schockierende Seite des Kriegs vermitteln.

WETTSCHIESSEN

DAS WAREN DIE KONTRAHENTEN VON COD.



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

■ Nach dem Abgang des *Allied Assault*-Teams übergab EA die Serie wieder an das ursprüngliche Studio in Los Angeles. *Pacific Assault* führte einige wichtige Funktionen ein, etwa Squad-Befehle oder die Möglichkeit, von Kameraden vor dem Tod gerettet zu werden. Aber es läutete auch den Qualitätsabfall ein, der später zum Serienende führte.



BATTLEFIELD 1942

■ Zunächst waren die beiden Spieleserien keine Konkurrenten: Infinity Ward setzte auf die Kampagne, Dice auf den Multiplayer-Modus. Doch als der Erfolg von *Medal of Honor* schwand, wollte EA die *Battlefield*-Reihe zum *COD*-Killer ausbauen und übernahm dazu im Jahr 2006 auch Dice.



VIETCONG

■ Weil es ein Überangebot an Zweiter-Weltkriegs-Shootern gab, versuchten sich einige Publisher an anderen historischen Szenarien, beispielsweise dem Vietnamkrieg. Die Kritiker nahmen *Vietcong* gemischt auf, die Spieler waren nicht überzeugt. Im Herkunftsland Tschechien war es beliebt.



» [PC] Ihr musstet auch Panzer mit Geschützen bekämpfen.

► suchen, sich gegenseitig mit den coolsten Szenen zu übertrumpfen. Aber man hat das Gefühl, ein Team zu sein, das zusammenarbeitet und sich gegenseitig antreibt. Ein Team, in dem jeder weiß, für was er verantwortlich ist.“



» [PC] Die Schlacht um Stalingrad blieb Spielern in Erinnerung.



» [PC] Die Steuerung eines Panzers bot ein wenig Abwechslung.



» [PC] Einsatzbesprechungen fanden oft interaktiv direkt im Spiel statt.

» ALS MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
ERSCHIEN, SAGTEN WIR: OKAY, DAS IST
KEINE KONKURRENZ. «

ROBERT FIELD

Der Endspurt war hektisch und aufregend. „Danach wartet man nur noch auf die Kritiken“, konstatiert Robert. Und die machten süchtig: *Call of Duty* wurde durchweg als Meisterwerk gefeiert, erhielt viele Wertungen jenseits der 90. „Wir waren überglücklich, dass es so gut ankam“, freut sich Brad. Am Tag nach der Veröffentlichung übernahm Activision, das die Entwicklung mit 1,5 Millionen Dollar unterstützt hatte, Infinity Ward für weitere 3,5 Millionen Dollar. Im Folgenden stieg die Marke *Call of Duty* zu einer der größten und erfolgreichsten der gesamten Spielebranche auf. Allein im Jahr 2020 brachte sie Activision drei Milliarden Dollar ein. „Sie haben uns für einen Apfel und ein Ei bekommen. Das war ein super Geschäft für Activision“, kommentiert Brad Allen leicht säuerlich.

Als EA 2004 dann ihre Antwort auf *Call of Duty* veröffentlichte, konnte *Medal of Honor: Pacific Assault* nicht mit *Call of Duty* mithalten, findet Robert:

„Wegen des coolen gerenderten Zeugs im Trailer haben wir uns wirklich Sorgen gemacht. Aber als *Medal of Honor: Pacific Assault* erschien, sagten wir: Okay, das ist keine Konkurrenz. Die haben die Kurve nicht gekriegt!“

Infinity Ward schielte zu diesem Zeitpunkt in Richtung Bungie und deren Hit *Halo*. In *Call of Duty 2* verzichtete man deshalb auf Medkits und setzte auf das „Kurz warten, nicht getroffen werden, Gesundheit regenerieren“-Prinzip. „Wir wollten nicht, dass das Spiel zu einer Schatzsuche nach Medipacks wird. Das Spielerlebnis sollte im Mittelpunkt stehen“, erklärte Field.

Gleichzeitig machte sich Infinity Ward wegen solcher Änderungen Sorgen um die Zugänglichkeit. Rechtshänder im Team mussten die Missionen mit der linken Hand testen, um zu prüfen, ob auch ein unerfahrener Spieler das Ziel erreichen kann. „Unser Ziel war, so viel Umsatz wie irgendwie möglich zu machen“, erläutert Robert. Das ging nur, indem wir möglichst viele Spieler erreichten. „Wir ließen deshalb die Empfangsdame testspielen, oder Leute, die noch nie zuvor gespielt hatten. Und jeder Leveldesigner musste dabei zusehen. Wenn die Spieler irgendwo festgingen, mussten die Designer das Problem beseitigen.“

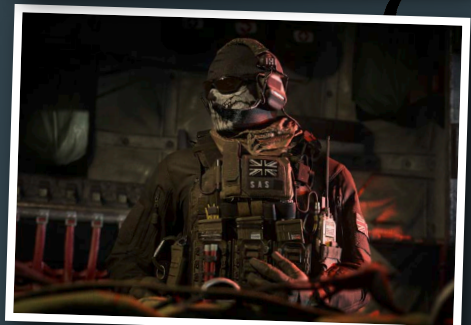
Die Zugänglichkeit von *Call of Duty* war sicher wichtig für den Erfolg der Serie. Aber auch der Mut, sich vom anfänglichen Szenario zu lösen, wie Brad Allen ausführt: „Unsere Designer wollten irgendwann einen neuen Schauplatz, weil wir einfach ausgebrannt waren. Wir haben länger Spiele über den Zweiten Weltkrieg gemacht, als er in der echten Welt gedauert hat! Aber es gab damals kaum erfolgreiche Shooter in einem zeitgenössischen Setting. Activision wollte deshalb *Modern Warfare* zunächst nicht“, erinnert sich Brad. Er weiß nicht mehr, wie sich der Publisher schließlich umstimmen ließ. Aber mit diesem Serienteil katapultierte Infinity Ward die Serie an die Spitze der Popkultur. Spieler auf der ganzen Welt sprachen über die Kampagnen-Twists, genossen die (ziemlich kurze) Solokampagne, spielten danach online weiter. „Wir haben nicht damit gerechnet“, gibt Brad Allen zu. „Wir wussten, dass es Spaß macht, besonders der Multiplayer-Part, den wir selbst bis spät in die Nacht gespielt haben. Aber der Erfolg war einfach irre!“ *

MAKING OF: CALL OF DUTY

MODERN WARFARE III

SO SPIELT SICH DER NEUESTE TEIL.

■ Am 10. November 2023 veröffentlichte Activision *Call of Duty: Modern Warfare III*, ein Reboot des gleichnamigen Titels von 2011. Doch während das Original besonders auf PS3 und Xbox 360 überzeugte, sind die Kritiken für die 2023er-Fassung, wieder entwickelt von Sledgehammer, schwach. Im *GamersGlobal*-Test des Solo-Modus vergab Olaf Bleich nur 5,5 von 10 Punkten. Er kritisierte die zu kurze Spielzeit, die eindimensionale Geschichte und die platten Charaktere. Die Vielfalt der Schauplätze und die Inszenierung verhinderten eine noch schlechtere Wertung.





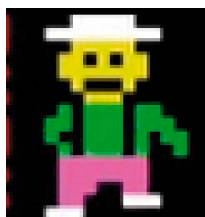
Von Hardy Heßdörfer



In unserer neuen Rubrik „Unter der Lupe“ stellen unsere deutschen Autoren jeweils eine Spieleserie im Detail vor. Die *Bomberman*-Reihe steht für anarchischen Multiplayer-Spaß, begann aber als Einzelspiel! Wir begeben uns auf eine Reise zu den bescheidenen Anfängen und werfen einen Blick auf wichtige Ableger, die *Bomberman* zu einer der prägenden Spielerfahrungen der 90er machten.

Die Wurzeln von *Bomberman* reichen bis Anfang der 80er zurück, als aus einer Tech-Demo für den BASIC-Compiler der Firma Hudson ein Spiel heranreifte, das 1983 als *Bakudan Otoko* („Bomb Man“) für japanische Heimcomputer sowie den ZX Spectrum auf den Markt kam. Die ausdrucksstarken Chibi-Figuren späterer Titel (kindliche Proportionen, großer Kopf) fehlten noch, stattdessen trug die Spielfigur Schlapphut und Hosenträger und erinnerte somit entfernt an Super Mario, der bereits 1981 in *Donkey Kong* sein Debüt gefeiert hatte.

Spielerisch lassen sich jedoch schon die Kernelemente des späteren *Bomberman* ausmachen: Ein klaustrophobischer, mit Feinden bevölkerter Irrgarten sowie Bomben, die auf Knopfdruck platziert werden und zeitverzögert explodieren. Sie zerstören nicht nur bestimmte Hindernisse, sondern auch Feinde (und unvorsichtige Helden). Die Explosion ist nicht kugelförmig, sondern breitet sich in geraden Linien vom Zentrum aus.



» [MSX] Hosenträger und Schlapphut: Der Held in „Bomb Man“ wirkt noch sehr generisch

Das Spielprinzip weist einige Parallelen zum Namco-Arcadetitel *Warp & Warp* aus dem Jahr 1981 auf: Auch dort kämpft ein einsamer Held in einem Labyrinth gegen Feinde und legt Bomben, allerdings gibt es hier obendrein Levels, in denen geschossen wird. Die beiden für *Bakudan Otoko* verantwortlichen Programmierer waren T. Sasagawa und Y. Tanaka, die zwar das grundlegende Prinzip aller weiteren (Singleplayer-) *Bomberman*-Teile legten, aber für die Evolution der Reihe keine weitere Rolle spielten.

Bakudan Otoko fand auch seinen Weg nach Europa, allerdings unter dem Namen *Eric and the Floaters*. Zuständig war der britische Publisher Sinclair, der das Spiel auf seinen hauseigenen Heimcomputer ZX Spectrum portierte. Wieso nicht der japanische Titel zu „Bomb Man“ übersetzt wurde? Großbritannien litt Anfang der 80er unter den Anschlägen der IRA, bei denen zahlreiche Menschen verletzt oder getötet wurden. Offiziell als Grund bestätigt wurde das aber nie. Als zusätzliche Anpassung wurden die putzigen Gesichter der Ballongegner in dieser Version entfernt.



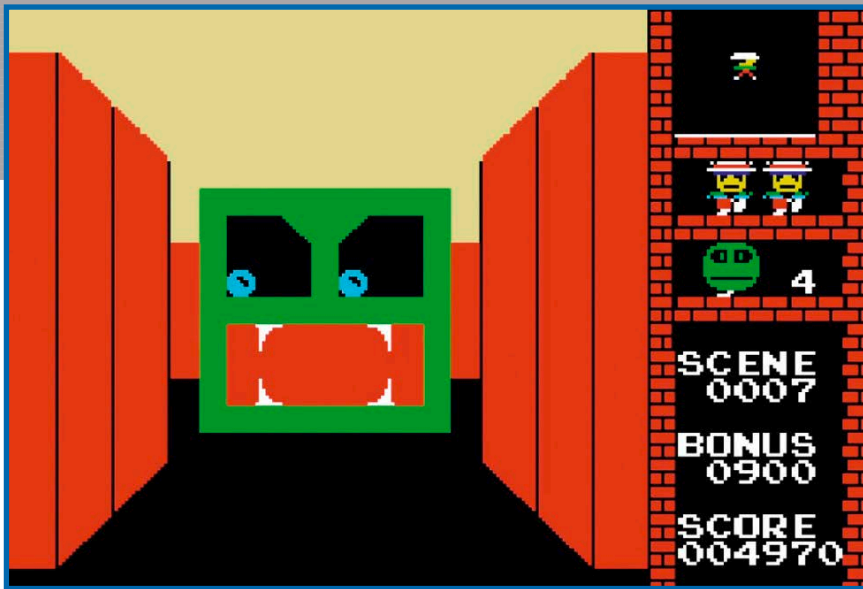
» [MSX] Die Grundzüge späterer Ableger sind schon im Erstling 1983 klar erkennbar.

Bereits im Folgejahr 1984 erschien mit *3-D Bomberman* ein Nachfolger, der das Spielprinzip in eine 3D-Ansicht übertrug. Das war dem Spaß nicht förderlich, da die Übersicht verloren ging. Zudem fiel es schwer, die verzögert explodierenden Bomben zu platzieren – durch die Perspektive sah man nicht, wann ein Gegner ums Eck gewandert kam. Auch waren sprengbare Wände, die man in *Eric and the Floaters* noch deutlich sehen konnte, hier nicht von ihren widerstandsfähigen Gegenstücken zu unterscheiden – da blieb nur Trial-and-Error. *3-D Bomberman* blieb ein Kuriosum, das nie außerhalb von Japan veröffentlicht wurde.

Ab Sommer 1983 begann Nintendo mit dem Famicom, den japanischen Markt zu erobern, Hudson steuerte mit einer Umsetzung des US-Hits *Lode Runner* einen frühen Third-Party-Titel bei. Die wenig ausdrucksstarken Mini-Charaktere ersetzte diese Portierung durch putzig-pummelige Roboter. Dieses Design griff der Programmierer Shinichi Nakamoto 1984 auf, als er im Archiv von Hudson auf *Bakudan Otoko* stieß und beschloss, diesen Titel unter dem Namen *Bomberman* für das Famicom umzusetzen. Laut dem japanischen Journalisten Hisakazu Hirabayashi schuf Nakamoto diese Portierung in einem einzigen, 72-stündigen Programmier-Marathon.

Der Handlungsrahmen versetzt *Bomberman* als unglücklichen Roboter-Sklaven in ein Untergrund-Gewölbe, aus dem er an die Oberfläche entkommen muss, um dort zu einem Menschen zu werden. Die Story endet mit einem knappen Abspann, der die beiden Spiele miteinander verbindet: Der drollige Bombenleger verwandelt sich in den Helden aus *Lode Runner*. Neu ist in der Famicom-Version die Möglichkeit, den Bestand an Bomben und deren Sprengkraft durch Power-ups zu erhöhen. Ein Element, das damals bereits aus Shoot-em-ups bekannt war.

Dank rund einer Million verkaufter Einheiten in Japan (was prominent auf der Box beworben wurde) fand *Bomberman* auch den Weg in die USA. Für Nakamoto war es der Start



» [MSX] Die ungewohnte Ansicht von 3-D Bomberman zerstört die Übersicht.

Hudson

VOM POSTKARTEN-VERKAUF ZUR VIDEOSPIEL-MACHT.

Hudson wurde 1962 als Postkarten-Geschäft gegründet und unterhielt ab 1973 auch einen Laden mit Amateurfunk-Zubehör. Ab 1975 verkaufte Hudson Zubehör für Heimcomputer und begann, Spiele zu programmieren. 1984 wurde Hudson Lizenznehmer von Nintendo, 1987 kooperierte die Firma mit NEC und entwickelte die PC Engine. Neben *Bomberman* kennt man Hudson vor allem für *Adventure Island* und die *Mario Party*-Reihe. 2011 wurde Hudson zur Tochterfirma von Konami und 2012 aufgelöst – nicht aber die erfolgreichen Marken.

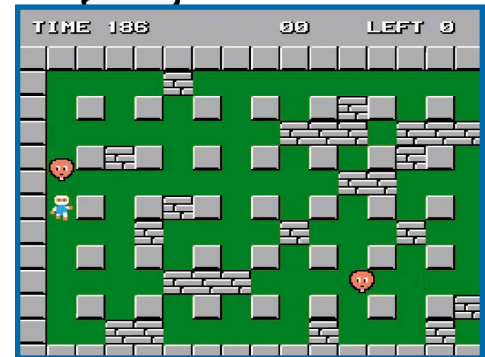
einer steilen Karriere, von 1999 bis 2006 war er gar Executive Vice President von Hudson.

Genau wie der Urvater *Bakuda Otoko* war auch das NES-Bomberman ein reines Solo-Spiel. Die ersten zaghaften Schritte in Richtung Multiplayer folgten 1990 mit *Dynablasters* für Nintendos Game Boy (In Japan als *Bomber Boy* und in den USA als *Atomic Punk* erschienen). Allerdings war das Vergnügen noch auf zwei Spieler beschränkt, die ihre Handhelds via Dialogkabel verbinden mussten. Außerdem brauchte jeder sein eigenes Modul.

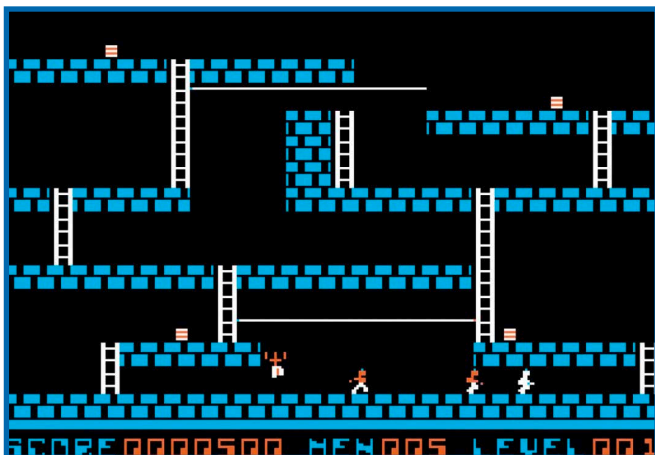
Die Wartezeit bis zum ersten richtigen Mehrspieler-Kracher dauerte jedoch nur kurz: Im Dezember 1990 debütierte Hudsons *Bomberman* auf der PC Engine, und neben dem (um Bosskämpfe erweiterten) Solomodus konnten nun erstmals fünf menschliche Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten – einen Multi-tap-Adapter und genügend Joypads vorausgesetzt. Nie zuvor war die Reihe bunter, die Musik fröhlicher und der Spielspaß höher. Heinrich Lenhardt lobte in *Power Play* 11/90: „Mit zwei Spielern ist es gut, mit dreien bombastisch stark und mit vier oder fünf Leuten mausert es sich zu einem der größten Späße, seit es Videospiele gibt.“

Für dieses (im Westen abermals als *Dynablasters* veröffentlichte) Spiel war Shigeki Fujiwara als Producer verantwortlich. Um an *Bomberman* zu arbeiten, schlug er Angebote von Taito, Konami und Capcom aus und hielt der Reihe jahrelang die Treue. Sein Plan war es, *Bomberman* zu Hudsons Mario zu machen, und dafür brachte er wertvolle Erfahrung mit: Er war bereits 1987 als Pixelkünstler bei *Kids no Hore Hore Daisakusen* tätig (im Westen als *Cratemaze* erschienen), das optisch schon eine gewisse Ähnlichkeit zu *Bomberman* aufweist. Des Weiteren hatte er im Vorfeld als Assistent für die Zeichner des *Doraemon*-Mangas gearbeitet und besaß ein Gespür dafür, was einen Charakter erfolgreich macht. In unseren Breitengraden ist der katzenartige blaue Doraemon eher eine Randnotiz, in Japan dagegen bis heute allgegenwärtig.

Doch auch die beste Figur kann erst richtig glänzen, wenn sie einen ebenbürtigen Antagonisten hat: Mickey Maus und Kater Karlo, Mario und Bowser, der weiße Bomberman und... der schwarze Bomberman. In *Dynablasters* feierte der Schurke sein Debüt und wurde fortan als frecher Unruhestifter etabliert. Wirklich bössartig war er allerdings nie, weswegen er im Lauf der Zeit auch zum Verbündeten des Helden wurde.



» [NES] Auf dem Famicom/NES tritt Bomberman erstmals als weißer Bomber auf.

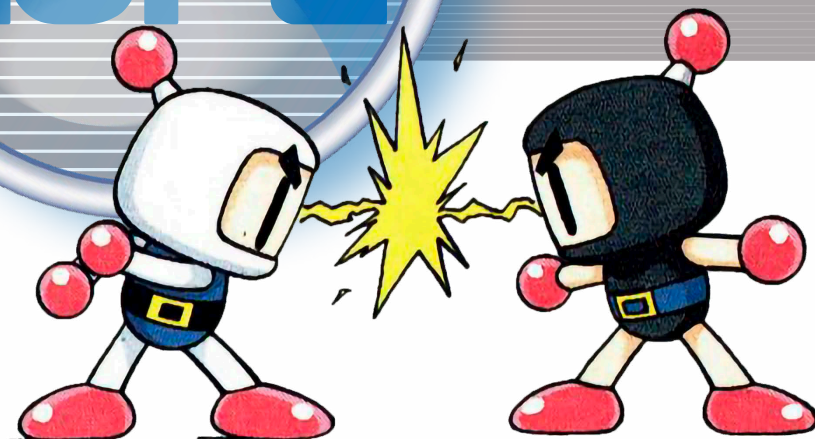


» *Lode Runner* war ein frühes Plattformspiel für Heimcomputer (ganz links: Apple II) und NES.

Hi Ten Bomberman

SCHON 1993 GAB ES ZEHN SPIELER UND HD.

In Japan veranstaltete Hudson ab 1985 jährliche Roadshows namens *Hudson All-Japan Caravan Festival*, bei denen spezielle Wettbewerbs-Varianten ihrer Titel gespielt werden konnten (darunter *Star Force*, *Super Star Soldier* oder *Soldier Blade*). 1993 ermöglichte *Hi Ten Bomberman* zehn Spieler gleichzeitig auf einem HD-Bildschirm. Hintergrund war, dass die japanische Rundfunkgesellschaft NHK den japanischen HDTV-Markt bewerben wollte und ein 16:9-Bild einen entsprechend großen Spielausschnitt zuließ. Um dieses technische Meisterwerk zu realisieren, mussten zwei PC Engines mit je einem Multitap-Adapter versehen und zudem mit einer Workstation verbunden werden. Ab März 1995 bekam das Spiel im Studiopark von NHK in Tokio einen festen Platz und konnte gegen eine geringe Gebühr auf einem 55-Zoll-Fernseher gespielt werden.

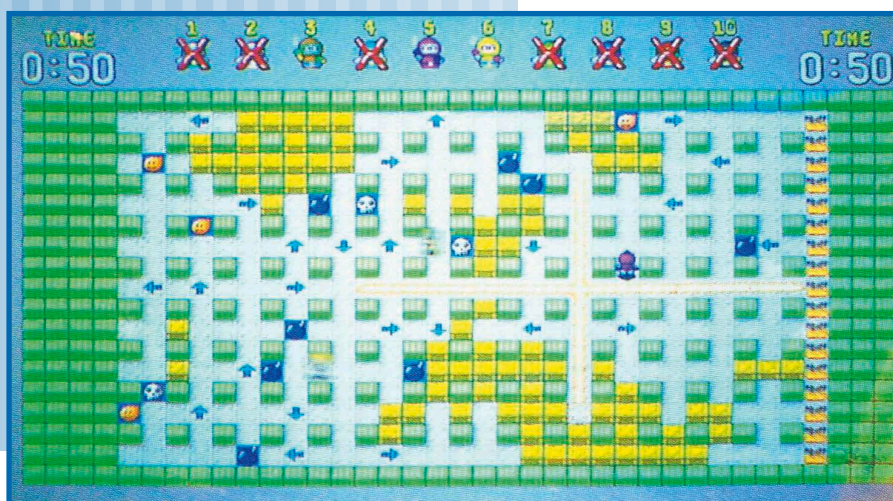


Neben der PC Engine bedachte Hudson 1991 und 1992 einige westliche Heimcomputer mit einer Portierung, so gab es unter anderem eine schniee

Amiga-Box mit beiliegendem Multitap. In der Anleitung wird zudem von einer Drei-Spieler-C64-Version gesprochen, erschienen ist diese jedoch nie, denn die Blütezeit des Brotkastens war da leider schon vorbei. Dafür konnten sich NES-Besitzer über gesellige Dreier-Runden freuen, die ab 1991 mit *Dynablastar* möglich waren. Im gleichen Jahr fand *Bomberman* seinen Weg in die Spielhalle. *Atomic Punk* bot in der japanischen Version neben einem Koop-

Modus sogar einen VS-Modus mit computer-gesteuerten Kontrahenten.

Auch der nächste Auftritt auf der PC Engine, *Bomberman '93*, bot den VS-Modus und gab den Spielern somit auch zu Hause die Möglichkeit, in jeder Konstellation explosive Fünf-Spieler-Runden zu erleben. Außerdem erweiterte Hudson die Power-ups um die beliebte Tritt-Funktion, mit der man bereits abgelegte Bomben in gerader Linie durch das Labyrinth tritt, bis sie auf ein Hindernis stoßen. Das erhöht die Unberechenbarkeit und somit den Spaß: Während man sich in einer Sekunde noch sicher wähnt, kommt in der nächsten eine



» Zehn Spieler in HD, das war im Jahr 1993 spektakulär.



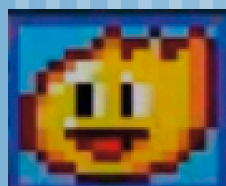
» [Game Boy] *Dynablastar* war auf Game Boy via Dialogkabel auch zu zweit spielbar.

Bombige Power-ups

Dies sind einige der bekanntesten Power-ups der *Bomberman*-Reihe.



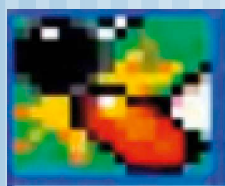
EXTRA-BOMBE
Erhöht das Bomben-Kontingent.



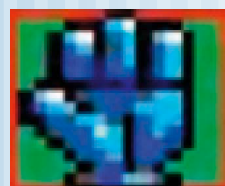
EXTRA-FEUERKRAFT
Erhöht die Reichweite der Explosion.



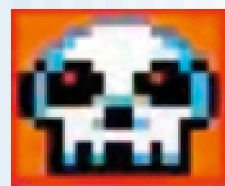
ROLLSCHUHE
Erhöhen unsere Geschwindigkeit.



KICK
Bombe kann getreten werden.



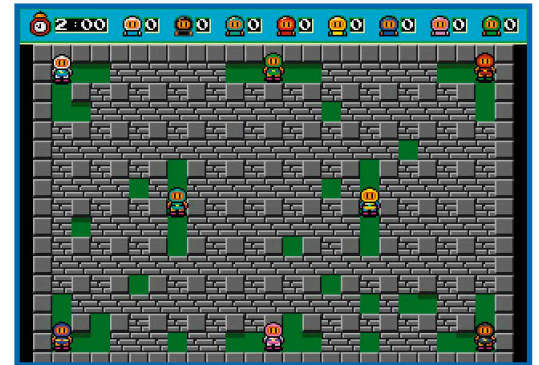
HANDSCHUH
Bomben dürfen aufgehoben und über Mauern geworfen werden



TOTENSCHÄDEL
Infiziert auch andere Figuren mit Malus wie Rasen oder Schnecken-tempo.



» [Arcade] *Atomic Punk* war Bombermans Ausflug in die Spielhalle.



» [Mega Drive] Der *Mega-Bomberman*-Prototyp von Factor 5.

zischende Bombe angeschlittert und beendet die Siegträume. *Bomberman* hatte schon vorher vom leicht chaotischen Wusel-Gameplay und der Schadenfreude gelebt, beides hob dieser Teil auf ganz neue Ebenen.

In rascher Folge erschienen weitere Ableger für diverse Systeme, allein das Super Nintendo wurde mit fünf Titeln bedacht. Ab dem ersten, *Super Bomberman*, verwendete die Serie nun auch in Europa offiziell den Namen *Bomberman*. *Bomberman '94* beglückte nicht nur die PC Engine, sondern wurde als *Mega Bomberman* auch für das Mega Drive umgesetzt. Allerdings kritisierten einige Rezensionen die Technik dieser Version.

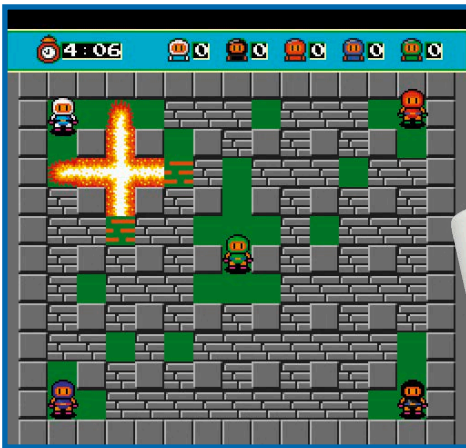
Es hätte auch ganz anders kommen können, denn auch das deutsche Studio **Factor 5** hatte großes Interesse daran, *Bomberman* für Segas 16-Bit-Plattform

umzusetzen. Inspiriert von *Hi Ten Bomberman* strebte Factor 5 an, zwei Multitap-Adapter einzubinden und somit bis zu 8 Spieler im Mehrspieler-Modus zu erlauben. Über einen Prototyp kam das Projekt aber nicht hinaus, Hudson lehnte den Vorschlag ab. Große Spielrunden von bis zu zehn Spielern auf einer Sega-Konsole ermöglichte *Saturn Bomberman* im Jahr 1996, zwei Multitap-Adapter vorausgesetzt.

Zu dieser Zeit war *Bomberman* längst eine bekannte Marke. Neue Teile führten meist

weitere Power-ups für den Battle Mode ein (etwa das Känguru Louie oder den Wurfhandschuh), zudem war stets auch eine Singleplayer-Option enthalten. Zusätzlich wagte Hudson Experimente, darunter die Puzzle-Reihe *Panic Bomber*, das Rollenspiel *Bomberman Quest* und sogar *Bomberman-Kart-Racer*.

Auch heute erscheinen noch in schöner Regelmäßigkeit Ableger für moderne Systeme. Muss man alle gespielt haben? Mit Sicherheit nicht, aber für große Spielrunden gibt es nur wenige bessere Spiele. *Bomberman* ist einfach zu verstehen und dabei so unberechenbar und chaotisch, dass es nahezu unmöglich ist, keinen Spaß zu haben. Allein ist der Spielspaß überschaubar, aber auf der nächsten Party ist Bombenstimmung garantiert. *



» [PC Engine] Bombenstimmung für bis zu fünf Spieler gleichzeitig, allerdings noch ohne KI-Kontrahenten.



» Wer auf der PC Engine mit Freunden spielen wollte, brauchte einen Multitap-Adapter.

Act Zero

DAS SCHWARZE SCHAF DER SERIE.

Was macht eine Spielereihe, die für ihren putzigen Look und den Multiplayer bekannt ist, wenn sie eine moderne Plattform erobern möchte? Warum nicht alles über Bord werfen, was den Spielspaß ausmacht, und stattdessen einen düsteren Look anbieten, während Couch-Koop außen vor bleibt? Diese Idee scheint Hudson beim Konzept von *Bomberman: Act Zero* verfolgt zu haben. *Act Zero* interpretiert die Geschichte des ersten NES-Spiels neu – und taucht regelmäßig auf Listen der schlechtesten Spiele aller Zeiten auf.



» [Xbox 360] *Bomberman* vermischt mit *Gears of War* ergibt *Act Zero*.

» Einige Charaktere aus dem Spiel von links: Chun Li, Major Guile, Terry Bogard, Ken Masters, Zangief und Leona Heiderin.



Von Harald Fränkel

Auf dieser Doppelseite stellen wir aktuelle Spiele für beliebte Retro-Plattformen vor, egal ob Homebrew oder kommerziell.

SNK VS. CAPCOM

- » **SYSTEM:** COMMODORE 64
- » **ENTWICKLER:** GIANLUCA ALBERICO/ JON EGGELTON
- » **DOWNLOAD:** <https://is.gd/UGicNa> (GRATIS)
- » **ANLEITUNG:** <https://is.gd/Zzd1mm>
- » **VIDEO:** <https://is.gd/hKUuZ4>

Beim Prügelspiel *SNK vs. Capcom* für den C64 ist quasi nicht nur ein Tritt frei, sondern im wahrsten Sinne des Wortes das komplette Programm – die mächtige Umsetzung des Neo-Geo-Pocket-Titels von 1999 kostet nämlich keinen Cent! Dabei gibt sie uns ordentlich was auf die Augen, und zwar eine mehr als beeindruckende Optik: Zwölf aus anderen Serien wie *Street Fighter*, *Fatal Fury* und *The King of Fighters* bekannte Prügelnaben und vier Boxluder tauschen vor 16 kunstvoll gepixelten, teils animierten Schauplätzen in aller Welt ihre Argumente aus. Logisch, ein Brotkasten kann im Grunde nur Krümelgrafik, die detailliert gestalteten Hintergründe und Figuren sorgen trotzdem für großen Wiedererkennungswert.

Obendrein bieten Ryu, Ken, Chun-Li, M. Bison, Zangief, Terry Bogard, Mai Shiranui und die anderen Haudraufs mit acht Grundschlägen und -tritten sowie rund einem Dutzend Spezial-, Extra- und Superangriffen sensationell



» Während Ken (im blauen Anzug) den Schlag von Major Guile blockt, feuern die animierten Piloten die Kämpen an.

viel spielerischen Tiefgang. Das Fighting Game gibt in puncto Spaß sogar dem Klassiker *International Karate+* auf die Zwölf. Gekickt, geboxt, geblockt und gesprungen wird wahlweise per Ein- oder Zweiknopf-Joystick. Die Entwickler haben zuletzt sogar auf Kritik gehört und die Steuerung verfeinert, sodass sich mächtigere Attacken nun komfortabler auslösen lassen als noch bei der ersten Downloadfassung.

Dank Story- und Zweispieler-Modus sowie einem Turnier für bis zu acht Teilneh-



» Bei dieser Bonus-Stage, es gibt deren drei, haut unser Schlägertyp im brasilianischen Urwald Sandsäcke zu Klump.

mer kommen sowohl Einzelkämpfer als auch Multiplayer-Freunde auf ihre Kosten. Wenn man etwas an dieser C64-Neuerscheinung kritisieren kann, dann die uninspirierte Musik, denn letztlich erfüllt *SNK vs. Capcom* gleich drei Wünsche auf einmal: Es liefert Spannung, was zum Spielen und Bastelspaß. Bastelspaß? Da es wegen des Urheberrechts keine Boxversion gibt, hat ein Fan kurzerhand ein Packungsdesign entworfen und online gestellt (<https://is.gd/VrkgKI>) ...



» Welcher *Monkey Island*-Spieler erinnert sich nicht gerne an den Kampf gegen die Schwertmeisterin? Die Bilder der C64-Version sind hübsch gepixelt ...



» ... doch wenn ebendieser legendäre Moment, das Beleidigungsduell, von selbst abläuft, in dröger Textform, kommt keine Freude auf.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Jedes Kind der 70er und 80er kennt das Problem: Die Eltern versprochen einen „tollen Familienabend“, man freute sich auf einen Videofilm, vielleicht *Krieg der Sterne* – und dann packten Mama und Papa die Dias vom letzten Gummiboot-Urlaub am Baggersee nahe Hohenaggen aus. Was dabei an Gefühlen entstand, kommt auch auf, wenn man von *The Secret of Monkey Island* für den C64 eine Einzu-eins-Umsetzung erwartet.

Statt Point-and-click wartet ein Text-Adventure mit Standbildern – ein klassisches Demake. Die Grafiken sind hübsch und teils musikalisch untermalt. Obwohl dadurch etwas Ron-Gilbert-Atmosphäre entsteht, sollte man keine hohen Erwartungen haben: Die Wörter-

liste unter den Bildern, auf denen so viel Animation stattfindet wie in einem Null-Sterne-Hotel in Usbekistan, ist reine Zierde. Will der Spieler mit der Welt interagieren, drückt er den Joystickknopf. Dann öffnet sich ein karges Textmenü.

Mit Hilfe klickbarer Pfeile wechselt man die Schauplätze. Manche Abschnitte lassen sich nicht wie im Original spielen, sondern laufen automatisch per Text ab, etwa die Schatzsuche im Wald. Letztlich haben wir hier ein interaktives Bilderbuch, das sicher mit Liebe gemacht wurde. Im Vergleich mit der brillanten C64-Umsetzung von *Eye of the Beholder* oder dem Adventure *Caren and the Tangled Tentacles* von 2015 sieht es aber alt aus. Da hilft auch kein Ablenkungsmanöver à la „Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!“

- » **SYSTEM:** C64
- » **ENTWICKLER:** SÖNKE WOLFGRAMM
- » **BOXVERSION:** –
- » **DOWNLOAD:** <https://is.gd/1mfgdu> (GRATIS)
- » **VIDEO:** <https://is.gd/bXu75F>




retro* GAMER



ABO

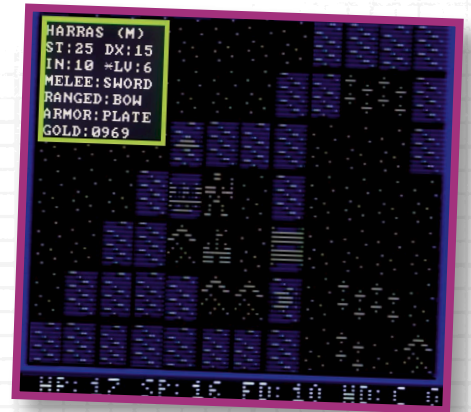
**LESEN
ERINNERN
ENTSPANNEN
NEUES ERFAHREN!**

**RETRO GAMER STEHT FÜR
LEIDENSCHAFT: DAMALS GALTEN
WIR ALS „FREAKS“, HEUTE
ALS „ALTE KNACKER“ –
ABER WIR HABEN NOCH
DENSELBEN SPASS AN GAMES!**





» Weil *Penult* für ein Atari-2600-Spiel ungewöhnlich komplex ist, liegt der Packung ein entsprechend umfangreiches 32-seitiges Handbuch bei.



» Hat man sich genug Ruhm und Geld erarbeitet, kann man ein Schiff kaufen und damit über die Weltkarte reisen. Das oben links von uns eingeklinkte Bild zeigt den Characterscreen.

PENULT

- » **SYSTEM:** ATARI 2600
- » **ENTWICKLER:** KARL GARRISON
- » **BOXVERSION:** <https://is.gd/5mWNd4> (60 EURO)
- » **DOWNLOAD:** <https://penulttrpg.com> (GRATIS-DEMO)
- » **VIDEO:** <https://is.gd/hLx0vn>



» Monty Python lassen grüßen: In Dungeons lauert dem Helden (links unten) und seinem Drachen (rechts) schon mal Killerkarnickel auf. Blöd: Es gibt keine heilige Handgranate.

Wer keine Rollenspiele aus dem Weichspülerfach mag, die sich mit 784 Komfortfunktionen fast selber zocken und einem vielleicht noch nebenbei die Schuhe binden, kann jetzt testen, was für ein harter Hund er wirklich ist: mit *Penult*. Bei dem für Atari-2600-Verhältnisse wahren Mammutwerk hat Entwickler Karl Garrison es geschafft, zehn Städte, vier Dungeons, über 20 Gegnertypen, zehn Nahkampf- und Fernkampfaffen sowie fünf Rüstungsarten in ein Modul mit 128 KB Speicher zu quetschen.

Das 8-Bit-Epos uralter Schule entstand als Verneigung vor *Ultima III*, wobei die Welt sogar 20 Prozent größer ausfällt als Richard Garriotts Sosaria. Allerdings braucht es für das Abenteuer geduldige Grinding-Helden, die pixelgenau nach versteckten Passagen und Questobjekten suchen und jeden noch so rätselhaften Hinweis kryptisch herumlabender NPCs richtig interpretieren. Andernfalls rattert die Frage „Was muss ich überhaupt als Nächstes machen?“ in Dauerschleife durchs Hirn. Sich zur viele Stunden dauernden Rettung des Fantasy-Reichs Faradur aufzumachen ergibt ferner nur Sinn, wenn

man eine moderne Speicherkarte für die eigene Konsole besitzt (AtariVox oder Savekey).

Penult beweist sich abseits seiner Sperrigkeit als beeindruckendes RPG, bei dem m/w/d (es gibt bei der Wahl des Geschlechts tatsächlich die Option „divers“) einen Charakter erstellt, Punkte auf Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz verteilt und sich in zahllose rundenbasierte Zufallskämpfe stürzt. Als Begleiter fungiert ein Drache, der Feuer spucken, beißen und heilen kann. Wegen der Komplexität und einiger erstaunlicher Musikstücke fährt das Spiel bei der Optik einen Sparkurs, gerade auf der Weltkarte fühlt man sich bisweilen wie Hänsel und Gretel im ASCII-Wald. Auf dem Atari 2600+ läuft *Penult* übrigens nicht, zumindest war das bei Redaktionsschluss so, als es noch kein Firmware-Update gab.

BRILEY WITCH CHRONICLES 2

- » **SYSTEM:** COMMODORE 64
- » **ENTWICKLERIN:** SARAH JANE AVORY
- » **BOXVERSION:** -
- » **DOWNLOAD:** <https://is.gd/jYDgTL> (10 EURO)
- » **VIDEO:** <https://is.gd/6JJh45>

Wäre dieses Hexenwerk im 8-Bit-Zeitalter erschienen, hätte wegen der unglaublichen Qualität wohl ein Nachfahre von Inquisitor Heinrich Kramer bei der Entwicklerin gebimmelt und sie des Einsatzes von schwarzer Magie bezichtigt: Sarah Jane Avory schafft es auch mit der Fortsetzung des 20-Stunden-Monsters *Briley Witch Chronicals* (Game of the Year laut *Indie Retro News*), das *Zelda*-Prinzip adäquat in den Brotkasten zu packen. Für eine Nintendosis Nostalgie sorgen die 2D-Welt voller Schätze und versteckter Areale, eine ausgiebig betextete Story, taktische Rundenkämpfe und die SIDuationsabhängige Chiptune-Musik.

Angesichts der komfortablen Bedienung wirkt das Spiel dabei trotz Ein-Button-Steue-

rung nie asbach, wie Halbstarke in den 80ern sagten, wenn sie außerordentlich cool waren. Man muss freilich die Drolligkeit im Stil der ersten NES-JRPGs mögen, die die britische „Miss Commodore“ da in ihrer Hexenküche gebraut hat: Den Autor dieser Zeilen erinnert die kindliche Optik in Verbindung mit den laaangen Laufwegen eher an einen KiTa-Laternenumzug statt an eine epische Heldenreise. Er kann sich als patriarchalisch verzogener He-Man- und Battle-Cat-Jünger schwer mit einer jungen Frau identifizieren, die ungewollt zur Hexe wird und mit einer Miezekatze als Begleiter eine bonbonbunte Märchenwelt rettet. Doch das heften Freunde des japanischen Rollenspiels getrost unter „Kunstbanausentum“ ab.



» Top: Dank der Remind-Funktion erfährt der jugendliche C64-Besitzer von damals, heute eher Voltax-Konsument, was er zuletzt eigentlich tun wollte.



» Der kindliche Touch täuscht: Die Kämpfe, gerade in Verbindung mit Würfelpech und Heilkräuterengpässen, haben es bisweilen in sich.





MIT EINEM ABO...

... UNTERSTÜTZT DU DIE REDAKTION

Wir erlösen 50% mehr pro Abo-Heft als pro Kiosk-Heft.

... SPARST DU BARES GELD

Retro Gamer kostet im Abo inklusive Versand weniger als am Kiosk.

... ERHÄLTST DU ZUGANG ZU BONUS-CONTENT

Immer wieder gibt es spezielle Inhalte nur für Abonnenten.

... VERPASST DU KEINE AUSGABE

Drei Monate sind immer so schnell vorbei...

HOL' DIR JETZT DEIN

ABO

www.retro-gamer.de/abo

VORSCHAU

Retro Gamer 3/2024 erscheint am **17.05.2024**

Aktuelle Infos, Bonus-Artikel, Kontakt zur Redaktion: www.retro-gamer.de

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION

www.retro-gamer.de

Hermann-Oberth-Str. 9
85640 Putzbrunn

✉ leserbrief@retro-gamer.de

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

Jörg Langer – ✉ joerglanger@retro-gamer.de

ART DIREKTION UND LAYOUT

Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE

Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Hardy Heßdörfer, Paul Kautz, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Nina Schild

LOKALISIERUNGSTEAM

Patrick Bertele, Christian Gehlen, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm, Robert Skiba

SCHLUSSREDAKTION

Ernst Altmannshofer

FÖRDER-ABONNENTEN

Robert Angerer, Lisa Duck, Wolfgang Duhr, Tony Knabe, Peter Lichtmayer, Daniel Meinhardt, Henning Obermeier, Mario Schlosser, Michael Sielaff, Markus Winkelmann

VERLAG

Publishing Office Langer

Inhaber: Jörg Langer, Journalist

Hermann-Oberth-Str. 9, 85640 Putzbrunn
USt.ID: DE189791899

HERAUSGEBER

Jörg Langer – ✉ joerglanger@retro-gamer.de

ANZEIGENVERKAUF

Richard Kraus

✉ richardkraus@retro-gamer.de

ANZEIGENDISPOSITION

✉ marketing@retro-gamer.de

DRUCK

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

VERTRIEB EINZELVERKAUF

MZV GmbH & Co. KG,
Ohmstr. 1, 85716 Unterschleißheim

LESERSERVICE, ABO & EINZELHEFTE
www.retro-gamer.de/service

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 Empfangsgeräten 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 Publikation ist eine Lizenzausgabe mit übersetzten Original-Inhalten von Retro Gamer, einer Publikation von Future Publishing Limited, einer Tochtergesellschaft der Future PLC Group, UK 2024. Alle Rechte an den übersetzten Inhalten liegen bei Future Publishing Limited, die die Marke Retro Gamer besitzt und lizenziert. Alle Rechte vorbehalten. Weitere Informationen hierzu oder zu anderen Magazinen der Future PLC Group: www.futureplc.com

ISSN 2194-9581

 PUBLISHING OFFICE
LANGER

GAMERS  GLOBAL

FUTURE

DIE 90 ER JAHRE

Einige unserer Autoren spielten schon in den 70ern, und die meisten seit den 80ern. Aber es waren die 90er Jahre, in denen etliche Revolutionen in Sachen Hard- und Software stattfanden, bei PCs und Konsolen. Und in denen einige der wichtigsten Spielerserien entstanden.

DIE JEFF- MINTER- STORY

Ob man Jeff Minters Werke als surreal bestaunt oder als chaotisch abtut, ob man sie simplistisch findet oder technisch brillant: Kalt lassen sie nur wenige Spieler.



Dreamcast

Vor rund 25 Jahren erschien Segas letzte Konsole, die 32-Bit-befeuerte Dreamcast samt ihrem „UFO-Controller“. Obwohl sie zwei Jahre später eingestellt wurde, kamen noch eine ganze Weile neue Spiele heraus – und dank der Homebrew-Szene bis heute. Wir feiern den „Traum-Schleuderer“.

Ein blau-oranger Beuteldachs als Held eines der allerersten Polygon-Plattformspiele: Naughty Dog hatte den richtigen Riecher für eine langlebige Serie.

CRASH BANDICOOT