

ALTI!
retroGAMER

DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

Deutschland € 14,90 Österreich € 16,90 Schweiz sfr 24,90 Luxemburg € 16,90

4/2024

September, Oktober,
November 2024

**2x ZU GEWINNEN:
34-ZOLL ULTRAWIDE CURVED**



**2x LC-M34-Q-C-PRO
GESAMTWERT: 850 EURO**

retro GAMER

**Filmreifes
Schleichen
& Schießen:
Wie Hideo
Kojima ein
neues Genre
erfand**

METAL GEAR SOLID

GAME BOY ADVANCE

Der 3. Game Boy war technisch und grafisch ein riesiger Schritt nach vorn



BAPHOMET'S FLUCH

Ein ungleiches Heldenpaar machte dieses prächtige Adventure zum Hit





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 4/2024!

Liebe Leserin, lieber Leser, ich weiß einiges über dich, obwohl ich keine datenschnüffelnde Online-KI bin. Vermutlich haben wir uns auch noch nicht persönlich getroffen, wobei das nicht so bleiben muss. Dennoch weiß ich, dass du zu einem ausgewählten Kreis von Menschen gehörst, und zwar ganz unabhängig von deiner Liebe zu Retro-Spielen: Dir ist deine Zeit etwas wert. Statt wahllos im Internet zu surfen, bezahlst du für ein Fachmagazin – und damit für unsere Leistung, mit (hoffentlich) viel Sachverstand und (garantiert) viel Liebe immer wieder neue Blicke auf vermeintlich Altbekanntes zu werfen.

Auch in unserem dritten Heft seit der Weiterführung von Retro Gamer durch die langjährige Redaktion haben wir alles gegeben, um für wirklich jeden Leser und Fan Spannendes anzubieten, darunter viele exklusive Artikel von unseren deutschen Spielejournalisten, etwa zur Serie **Bundesliga Manager** oder zum Wirken von **Chris Hülsbeck** oder zu **Star Trek 25th Anniversary**.

Einer fehlt jedoch in unserer Autorenschaft und wird für immer fehlen: **Rüdiger Steidle** ist am 21. Juni 2024 von uns gegangen, im Alter von nur 48 Jahren. Wenige Tage zuvor hatte ich mit ihm noch eine E-Mail ausgetauscht über seinen geplanten Artikel in diesem Heft – es wäre ein „Unter der Lupe“ zur *Terminator*-Spieleserie geworden. Auch einen Monat später bin ich noch nicht über diese schlimme Nachricht hinweg.

Seit dem letzten Retro Gamer hatten wir zweimal Gelegenheit, etliche von euch persönlich zu treffen: Anfang Juni auf der **Retrobörse Rosenheim** (vor dort stammt das Foto oben) und Mitte Juli beim **Retro Gamer/GamersGlobal-Grillfest** in Putzbrunn. Es geht einfach nichts über den persönlichen Kontakt zwischen Gleichgesinnten! Natürlich ist der Weg in den Süden Deutschlands für viele sehr weit, darum gibt es in wenigen Tagen die nächste Chance: Besucht uns doch auf unserem Stand in der Retro Area der **Gamescom 2024**, vom 21. bis 25. August!



Wir sind weiterhin auf gutem Kurs: Ausgabe 3/2024 liegt nach den neuesten Prognosen im Kioskverkauf nur knapp hinter der 2/2024, gleichzeitig haben wir mehrere Hundert Abonnenten dazugewonnen (die natürlich das Heft nicht zweimal kaufen): Fast 4.200 Leserinnen und Leser beziehen bereits Heft oder E-Paper – oder beides – regelmäßig! Hunderte von euch haben sich sogar für ein Unterstützungsabo entschieden und zahlen freiwillig mehr.

Natürlich wird nicht alles, was wir anfassen, zu Gold: Unser Merchandise-Shop kommt nicht so gut an, als dass er den Aufwand dahinter rechtfertigen würde. Wir schließen ihn zum 30.8.2024 – bis dahin könnt ihr gerne bestellen. Es gibt allerlei typische (zum Beispiel T-Shirt, Kaffeetasse) und untypische Retro-Produkte (wie Katzennapf oder Grillschürze): www.retro-gamer.de/product-category/retrogamer-merch/

Wer die letzten drei Absätze interessant findet und noch nicht unseren Newsletter bezieht, sollte das übrigens ändern: Ein bis zweimal im Monat erhaltet ihr darin nämlich solche Infos, nur aktueller und ausführlicher. <https://www.retro-gamer.de/newsletter/>

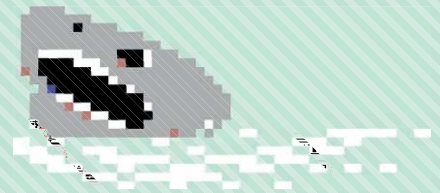
Jetzt aber das Wichtigste: Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe – und beim Spielen!

Euer Jörg Langer
Herausgeber Retro Gamer

retro GAMER

INHALT 4/2024

September, Oktober, November 2024



FÜR LIEBHABER VON KLASSISCHEN SPIELEN

TITELSTORY

METAL GEAR SOLID

- 018 Hideo Kojima brachte *Metal Gear* in die 3. Dimension und schuf das moderne Schleichgenre**
- 022 Innovationsmaschine: Die Top-Ideen von MGS**
- 023 Helden und Schurken: Die Hauptfiguren**
- 024 Heimliche Brüder: Fünf MGS-inspirierte Titel**
- 026 Ikonisches Inventar: Niemals ohne Zigaretten!**
- 027 Die Remakes: *Twin Snakes*, *Master Coll.* 1**
- 028 *Metal Gear Solid Delta: Snake Eater***

KLASSIKER-CHECK

- 006 Erben der Erde**
Als sprechender Fuchs rätselt sich Nina Schild durch eine Welt, die ohne Menschen ist
- 066 Magic Carpet**
Michael Hengst analysiert die technische Meisterleistung dieses Bullfrog-Spätwerks
- 104 Alex Kidd in *Miracle World***
Paul Kautz im Wunderland: Was Segas Jump-and-run-Klassiker so besonders macht
- 128 Samba de Amigo**
Auf Dreamcast schwingt Stephan Freundorfer die Maracas zu Macarena – Ay!

HISTORIE

- 034 Baphomets Fluch**
Charles Cecil erinnert sich mit uns an die wechselvolle Geschichte der Adventure-Serie
- 110 Super Metroid**
Mit Action, Erkundung, Taktik und Heldin Samus wurde *Super Metroid* zum SNES-Hit

FÜR SAMMLER & GENIESSER

- 030 Tarzan**
Sammeler-Sensation: Das verschollene Atari-2600-Spiel wurde von Platine restauriert
- 120 Spiele mit Dinosauriern**
Sammeln einmal anders gedacht: Wir stellen Spiele mit der Gemeinsamkeit „Dinos“ vor
- 130 Mastertronic-Spiele**
Jeder kennt *Kikstart* – aber es gibt auch etliche unbekanntere Mastertronic-Perlen
- 158 Full Set SCUMM-Adventures**
Winnie Forster zeigt, wie ein Komplettsset der „goldenen“ LucasArts-Adventures aussieht
- 171 LOAD"NEUES SPIEL", 8,1**
Wir stellen euch Homebrew-Attraktionen vor, darunter das hochklassige *Timo's Castle*

UNTER DER LUPE

- 008 Bundesliga Manager**
Jahrelang gab's für deutsche Freizeit-Manager nur die englische Liga – dann kam der *BLM*
- 068 Star Trek 25th Anniversary**
Paul Kautz ist für diesen Bericht in Galaxien vorgedrungen, die noch kein Mensch je sah...

MAKING OF

- 050 X-Out Resurfaced**
Klassiker-Remake: Paul sprach mit den deutschen Machern des kommenden Spiels
- 060 Fable**
Nicht alle Versprechungen erfüllt, und doch schuf Lionhead ein innovatives Action-RPG
- 092 SimCity 3000**
Mit zahlreichen Sim-Ablegern manövrierte sich Maxis ins Abseits – dann kam das 3. *SimCity*
- 100 Comanche**
Technik, die fasziniert – wir reden nicht vom Kampfheli, sondern Novalogics Voxel-Engine
- 106 Dexter**
Vom Gehilfen zum Retter: Wie sich der Sidekick aus *Jak & Dexter* emanzipierte
- 122 Slave Zero**
Neben dem Mecha-Klassiker stellen wir auch das 2024er-Prequel zur Serie vor
- 144 Fantasia**
Eines der ungewöhnlichsten Disney-Spiele – zu einem ganz ungewöhnlichen Disney-Film

HARDWARE

- 076 Das Innenleben des GBA**
Der Game Boy Advance holte technisch mit der Konkurrenz auf und protzte mit Toptiteln
- 148 Retro-Gadgets**
Hardy Heißdörfer stellt vier Geräte vor, etwa den Handheld RG35xx SP und das M30-Pad
- 150 Peripherie-Parade: PlayStation**
In der neuen Rubrik stellt Winnie Forster die essenzielle Peripherie klassischer Geräte vor
- 166 Retro-Joystick: QuickShot**
Die QuickShot-Plastikknüppel waren in fast jedem Homecomputer-Haushalt zu finden

AUF DEM SOFA

- 088 Chris Hülsbeck**
In diesem Interview geht es weniger um den Komponisten als um den Menschen
- 138 Richard Jacques**
Der Soundmagier komponierte u.a. für *Jet Set Radio*, *Metropolis Street Racer* und *Mass Effect*

RETRO-REVIVAL

- 033 Banshee**
Michael Hengst kehrt zu dem Amiga-Baller-spiel zurück, das gerne *1942* sein wollte
- 042 Blackhawk**
Im frühen Blizzard-Spiel erklettert Paul Kautz 2D-Plattformen und erschießt rote Orks
- 058 Save New York**
Stephan Freundorfer liebt dieses Actionspiel: Im Jet Wolkenkratzer schützen – oder abreißen
- 086 Ataris Video Olympics**
Als man für Olympia noch viel Fantasie brauchte: Heinrich Lenhardt tritt im Oldie an
- 098 Final Lap**
Bereits Ende der 80er konnte Michael Hengst im 3D-Rennspiel samt Splitscreen rasen
- 134 Hollywood Poker Pro**
Sagen wir's so: Es war nicht die Spielstärke der Gegnerinnen, die Harald Fränkel anzog
- 136 Beatmania**
Ein frühes Rhythmusspiel, das Winnie Forster erneut in seinen Bann gezogen hat
- 164 Dragon Spirit**
Anatol Locker hat ein Herz für PC-Engine-Dra-chen, nur könnte sein Sprite kleiner sein

EXPERTENWISSEN

- 012 Counter-Strike**
CS befeuerte den E-Sport und wird durch E-Sport bis heute am Leben gehalten
- 044 California Games**
Die Olympischen Spiele sind vorbei, auf geht's in die nächste Epyx-Medaillenrunde!
- 052 Castlevania II**
Obwohl es für den Game Boy entstand, ist *Belmont's Revenge* einer der besten 2D-Teile
- 152 DoDonPachi**
Dieser prächtige Vertikalshooter von Cave zeigte dem Bullet-Hell-Genre den Weg
- 160 Spellbound**
Wir dachten, wir steuern einen Ritter! Doch die Figur im ZX-Spectrum-Hit ist weiblich

SZENE & COMMUNITY

- 167 Retro-Szene: Pinball Heaven**
In Ottobrunn verbirgt sich ein Automaten-Paradies, das nicht nur Dutzende Flipper hat
- 168 Grillfest-Bericht**
Retro-Szene in eigener Sache: Fotos und Infos zum großen Retro-Gamer-Grillfest im Juli '24
- 170 www.retro-gamer.de**
Highlights von retro-gamer.de – und die wichtigsten Links für unsere Leser



NEUER SPASS

mit alter Hardware



076



148



150



166



008



012



030



034



044



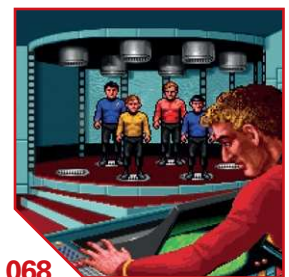
052



058



060



068



092



100



152



110



134

174 Retro-Feed
Diesmal mit zwei Gewinnspielen, viel Leserpost, Terminen und Gamescom-Ausblick

177 Mach's gut, Rüdli!
Ein persönlicher Nachruf auf den verdienten Spielejournalisten Rüdiger Steidle

RUBRIKEN

- 003 Editorial
- 178 Vorschau & Impressum

Save New York

ABRISSKOMMANDO AUS DEM ALL



» **PLATTFORM:** C64
» **PUBLISHER:** CREATIVE SOFTWARE
» **ENTWICKLER:** JOE JETSON
» **ERSCHIENEN:** 1983
Von **Stephan Freundorfer**

Zum ersten Mal rettete ich New York in München, in der VideoMagic-Filiale, Sonnenstraße 9. Obwohl „retten“ zu viel gesagt ist. Ich zögerte die unvermeidliche Verwüstung der Skyline nur mehr schlecht als recht hinaus, wie das eben so war bei den frühen Endlos-Ballerspielen in der Spielhalle und auf meinem C64. Dabei sah sie so aufregend aus, diese Skyline aus sechs grauen Wolkenkratzern! Mit wild blinkenden Fenstern simulierte sie das Leben, das gegen die angreifenden Aliens beschützt werden musste – aber unweigerlich nach und nach von ihnen vernichtet wurde.

Die Aliens, das waren flatternde Kreaturen, die im Himmel über und zwischen den Hochhäusern irrlichterten und am Beton knabberten, langsam Lücken in die Gebäude fraßen, bis sie in sich zusammenstürzten. Und ich, das war ein kleines weißes Männchen, das seinen Jet bestieg und beherzt feuernd versuchte, die Invasoren vom Himmel zu holen, bevor sie zu viel Schaden anrichten konnten. Und das dabei aus Versehen – oder auch mal absichtlich, wenn sowieso schon alles egal war – selbst Lücken in die Hochhäuser schoss und dadurch die darüber liegenden Stockwerke zum Einsturz brachte.

Die Verteidigung New Yorks war herausfordernd und reich an Bildschirmtoden: Zum einen wollten die Häuser und die sich im unvorhersehbaren Zickzack bewegenden Gegner feinfühlig mit dem eigentlich zu schnellen Jet umfliegen werden. Dessen Tank leerte sich auch noch unerbittlich und musste durch Aufsammeln von Kanistern, die von einem Versorgungsflugzeug abgeworfen wurden, wieder gefüllt werden. War schließlich eine bestimmte Anzahl von Aliens abgeschossen, endete die Stufe, die verbliebenen Hochhausapartements wurden als Bonuspunkte gutgeschrieben und es ging mit mehr und aggressiveren Gegnern weiter.

Ein, zwei Levels weiter wurde schließlich auch klar, was es mit dem von Tunneln durchzogenen Untergrund im unteren Bildschirmdrittel auf sich hatte, durch den unablässig U-Bahn-Züge kreuzten. Nun warfen die Aliens nämlich immer wieder Eier ab, aus denen am Boden Monster schlüpfen, die die Häuser von unten anknabberten. Dann wurde es höchste Zeit, schnell mit dem Jet zu landen und den außerirdischen Riesensteinläusen zu Fuß und mit gezückter Waffe durch den Untergrund hinterherzujagen!

Diese weitere spielerische Ebene überraschte und elektrisierte mich, ebenso wie die Vorstellung, den Big Apple gemeinsam mit meinen Freunden zu Hause im Koop-Modus verteidigen zu können. Ich musste dieses Spiel einfach haben! Doch nach dem motivierenden Antesten im legendären VideoMagic-Spielshop in München (in dessen Untergeschoss man gegen 50 Pfennig teure Token Dutzende Spiele ausprobieren durfte) kam die Ernüchterung für Landei Stephan schnell: *Save New York* sollte 129 Mark kosten – mehr, als ich für meinen gesamten Stadturlaub mitbekommen hatte.

Das Spiel des kurzlebigen kalifornischen Publishers Creative Software war nämlich nur auf Modul erhältlich, das mit seinem leuchtend roten Plastik zwar ziemlich was hermachte, aber eben viel teurer als Floppy Disk oder Kassette war. Bald darauf rettete und ruinierte ich New York aber dann doch noch ausgiebig – die Auslieferung auf Modul konnte nicht verhindern, dass das Spiel bei mir und meinen Freunden schon bald in den Diskettenboxen landete... *

1 FUEL: 933



SCORE: 800

PLAYS: 1



» RETRO-REVIVAL



Magic Carpet

Das englische Entwicklerstudio Bullfrog Productions galt 1994 als Crème de la Crème der europäischen Spiellemacher. Allen voran Chef und Co-Gründer Peter Molyneux, der erst fünf Jahre zuvor mit dem God-Game-Kracher *Populous* Softwaregeschichte geschrieben hatte. Damals war es durchaus noch üblich, dass Cheentwickler und Presseabteilung gemeinsam und persönlich in den Redaktionsräumen der Spielezeitschriften auftauchten, um ein neues Spiel zu präsentieren.

Es war im Herbst 1994, als Pressedame Cathy Campos und Peter Molyneux bei uns in der *Power Play*-Redaktion in Haar aufschlugen. Im Gepäck hatten sie nicht nur das neueste Spiel von Bullfrog, *Magic Carpet*, sondern auch den brennenden Wunsch, das gerade in München stattfindende Oktoberfest zu besuchen. Nordlicht Michael meldete sich beherzt freiwillig und führte Cathy und Peter über die Wiesn. Komplet mit Maßkrug, Brezen und Filzhut-Souvenir zogen sie über das größte Volksfest der Welt. Unvergessen der gemeinsame Absacker im Hotel zu später Stunde mit abendlichen Gesprächen über Musik, Kultur und die Band Pet Shop Boys. Ein Abend, der offenbar gehörig Eindruck hinterlassen hatte – denn nur wenig später wurde Michael privat nach England eingeladen, zur Party anlässlich des Verkaufs von Bullfrog Productions an EA. Das waren noch Zeiten!

Unvergessen auch das Spiel, das Peter in seiner enthusiastischen Art selbst präsentierte. Obwohl *Magic Carpet* auf den ersten Blick wie ein *Populous* in 3D wirkte, entpuppte es sich schnell als spaßiger Actionknaller mit taktischem Tiefgang. Als Zauberer auf fliegendem Teppich braust der Spieler durch eine dreidimensionale Welt (also den Level), um diese zu „befrieden“. Dazu sammelt er freiliegende Manakugeln ein, die aber vorher durch Zauberbeschluss in eigenes Mana umgewandelt werden müssen. Dadurch schaltet man weitere magische Sprüche frei und kann dann auch die feindliche Fauna erledigen, was wiederum Mana freisetzt – wobei die Kugeln physikalisch korrekt nach unten kullern.

Pro Level gibt es nur eine bestimmte Zahl an Manakugeln. Erst wenn eine bestimmte Menge gesammelt worden ist, geht es auf Knopfdruck im nächsten von insgesamt 50 Levels weiter. Später kommen dann andere KI-Zauberer dazu, die ebenfalls Mana sammeln oder im schlimmsten Fall von uns stehlen. Hier wird es dann richtig anspruchsvoll, und es gilt, die Kontrahenten respektive ihre Hauptquartiere auszuschalten. Denn nur durch das Vernichten ihrer Zauberburg verschwinden auch die Zauberer. Das ist beim Spieler nicht anders: Er muss eine Burg bauen und kann diese später erweitern – erst wenn diese zerstört ist, heißt es Game Over.

Ein Novum war die Unterstützung von stereoskopischer Grafik: Eine entsprechende

Brille für den 3D-Eindruck lag der Schachtel bei. Auch ein VR-Headset wurde von *Magic Carpet* unterstützt. Als besonderes Schmankerl galt der eingebaute Multiplayer-Modus. Hier konnten im lokalen Netzwerk bis zu acht Mitstreiter gegeneinander antreten – ein Heidenspaß und für Bullfrog nicht ungewöhnlich, gab es doch schon bei *Populous* einen Mehrspieler-Modus per Modem oder Nullmodem-Kabel. Heinrich Lenhardt und ich haben da so einige Matches absolviert!

Magic Carpet galt damals als technisches und spielerisches Highlight – nur ein Jahr später gab es eine Erweiterung namens *Hidden Worlds* mit 25 neuen Levels. Noch im selben Jahr, also 1995, folgte *Magic Carpet 2* mit zusätzlichen Nachtleveles und Missionen, die unter der Erde stattfanden. Letzteres wurde von Jörg Langer in *PC Player* mit 90 Prozentpunkten bewertet. Damals galt *Magic Carpet* als die technische Königsklasse der taktischen 3D-Action: Auch ich war 1994 von der „berauschenden“ Geschwindigkeit der 3D-Grafik begeistert und veredelte das Spiel in der *Power Play* mit satten 90 Prozent. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Multiplayer und 3D

Magic Carpet war ein Klassiker, weil es geschickt frischen Wind in die oft recht eintönige Action-Landschaft brachte. Neben dem klassischen Geballere bot es durch die Aufbau- und Magieelemente eine gehörige Portion taktische Tiefe, dazu einen fetzigen Multiplayer-Part mit bis zu acht Spielern, den Modus für die beliebige Rot-Grün-Brille – vor allem aber die damals rasend schnelle Grafik, die auf den schnellen Pentium-PCs mit bis zu 16 MByte RAM besonders gut zur Geltung kam.

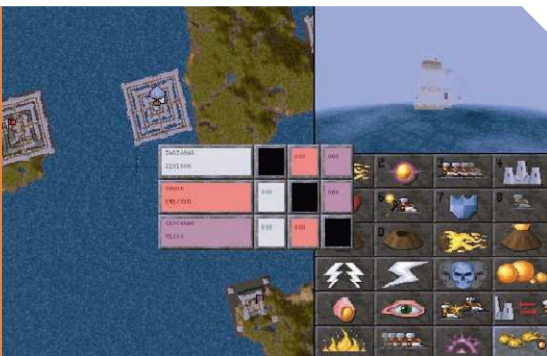
ZAUBER IM GEPÄCK



Die Magie im Teppich

Zaubersprüche statt futuristischer Waffen dienen dazu, dem Feind den Garas zu machen. Vom simplen Feuerball über Blitze und Flammenwand bis zum furiosen Vulkanausbruch, der einen ganzen Landstrich verwüstet, oder der Erschaffung einer Zombiarmee reicht die Palette. Zudem gibt es einen temporären Schild, Heilzauber und Fluchtspruch, wenn es mal brenzlich wird. Immer zwei Sprüche können gleichzeitig aktiv sein, der Rest wird per Zahlentasten schnell aufgerufen.

VIEL FEIND



Multiplayerfreude

Neben allerlei Getier und fiesen Drachen (die aus aneinanderhängenden „Kugeln“ plus Kopf bestehen) machen euch später Konkurrenten das Leben schwer. Sie bauen eigene Schlösser und klauen euer Mana. Im Solomodus sind das noch einfache KI-Gegner, richtig spannend wird's im Multiplayer-Modus. Mit bis zu acht Kumpels (per Netbios) sind die Gefechte ebenso spaßig wie herausfordernd. Zum Überblick gibt es eine Matrix, die den aktuellen Powerlevel der Spieler anzeigt.

MY HOME IS MY CASTLE



Mächtige Mauern

Der zentrale Dreh- und Angelpunkt in den *Magic Carpet*-Levels ist euer eigenes Schloss. Von hier aus macht sich ein Heißluftballon auf den Weg, „konvertiertes“ Mana einzusammeln. Und hier ladet ihr eure Energie wieder auf. Wird das Schloss zerstört, heißt es Game Over. Glücklicherweise lässt es sich ordentlich aufrüsten. Mit mehr Gebäuden und einer dicken Mauer ist die Burg für den Gegner auch schwerer zu knacken. Zusätzlich bemannen dann auch Bogenschützen die Mauern.

ÜBERSICHTLICH



Feine Kartenfunktion

Statt einer simplen Karte, die die Positionen von Burgen und Gegnern anzeigt, gibt die Mapfunktion von *Magic Carpet* zusätzlich eine Übersicht über die bisher gesammelten Zauber. Aber vor allem zeigt sie in einem kleinen 3D-Ausschnitt die aktuelle Umgebung. So kann der Spieler auch während der Bewegung sehen, ob sich eventuell ein Gegner nähert oder ein Monster auf dem Boden oder in der Luft kreucht. Das hilft ungemein bei der Orientierung und wertet die Karte gehörig auf.

VIRTUELLE REALITÄT



Nicht wirklich neu!

Was für eine Überraschung: VR ist nicht wirklich ein „neues“ Ding. Bereits 1994 gab es die virtuelle Realität, und *Magic Carpet* unterstützte das VFX1-Headset – allerdings waren die Spezifikationen deutlich schlechter als heute. So wog das VFX1 satte 1,1 Kilogramm – und war damit doppelt so schwer wie eine moderne Quest 3 von Meta. Als „Monitore“ dienten zwei LC-Displays mit einer Auflösung von nur 263x230 Pixeln. Als Vergleich: Im oben genannten Meta 3 sind es 2.064x2.208 Pixel!



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** DOS, WINDOWS, MAC
- » **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
- » **ENTWICKLER:** BULLFROG PRODUCTIONS
- » **ERSCHIENEN:** 1994
- » **GENRE:** 3D-ACTION

Was die Presse sagte ...



PC Player 12/1994, 92%

„Man nehme das ausgenudelte Genre ‚Q3D-Spiel‘, ein pfiffige Rahmenhandlung sowie einen ganzen Sack unverbrauchter Spielideen. Das gebe man alles einem Team, das sein Feuer nicht in den ersten fünf Minuten verbrennt, sondern sich Zeit nimmt, ein Spiel regelrecht zu entwickeln. Heraus kommt *Magic Carpet*, das nicht nur mit Effekten und Intros überzeugt, sondern dazu eine stets steigende Spieltiefe bietet.“

(Boris Schneider-Johne)

Power Play 12/1994, 90%

„Wieder einmal haben es die pfiffigen Briten geschafft, aus einer innovativen Idee, gepaart mit technischer Brillanz, ein Spiel zu schaffen, das den Weg in eine heilere Spielezukunft weist. *Magic Carpet* ist weit mehr als eine Art *Populous* in 3D. Das Sahnehäubchen auf diesem Softwaregeniestreich sind die technischen Feinheiten und Gimmicks.“ (Michael Hengst)

Was wir denken

Das Spiel macht auch heute noch Spaß – wo bleibt das Remake?

Unter der

LUPE

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

DER WELTRAUM MAG AUS UNENDLICHEN WEITEN BESTEHEN, ABER *STAR TREK*-ADVENTURES WAREN IN DEN FRÜHEN 90ER JAHREN NOCH WEITGEHEND UNBEKANNTES LAND. ZUMINDEST BIS *STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY* AUFTAUCHTE – DAS SPIEL, DAS IN GALAXIEN VORDRANG, DIE NIE EIN *STAR TREK*-SPIEL ZUVOR GESEHEN HATTE...



Von Paul Kautz



FAKTEN

- » **SYSTEM:** PC, AMIGA
- » **PUBLISHER:** INTERPLAY
- » **ENTWICKLER:** INTERPLAY
- » **ERSCHIENEN:** 1992
- » **GENRE:** ADVENTURE

Die ersten Spiele im von Gene Roddenberry erschaffenen Science-Fiction-Universum erschienen bereits kurz nach der Einstellung der Original-TV-Serie: Schon 1971 schimmerte der Begriff *Star Trek* auf den phosphorgrün leuchtenden Monitoren der euphemistisch „Minicomputer“ betitelten Rechenschränke, etwa dem Hewlett-Packard 2000 oder dem SDS Sigma 7. Das von Mike Mayfield in einfachem BASIC geschriebene Programm drehte sich darum, über Textbefehle Klingonenschiffe zu finden und zu zerstören – nicht sehr viel mehr als eine *Schiffe versenken*-Variante, nur dass hier die Pötte über Phaser verfügen.

Von da aus ging es Schlag auf Schlag weiter, mit Titeln wie *Star Trek: Phaser Strike* (1979) oder *Star Trek: Strategic Operations Simulator* (1983). Es folgten Textadventures wie *The Kobayashi Alternative* (1985) und

The Promethean Prophecy (1986). Es gab ein offizielles Spiel zum fünften Film *The Final Frontier* aus dem Jahr 1989.

Das große Problem praktisch aller frühen *Star Trek*-Spiele war aber, dass sie meist Phaser und-Photonentorpedos in den Vordergrund stellten – was in Gene Roddenberrys ursprünglicher Vision nie eine große Rolle gespielt hat. Natürlich werden auch in der Originalserie Probleme immer wieder mal hemdsärmelig gelöst. Es gibt ja nicht ohne Grund nicht sehr viele Enterprise-Folgen, in denen Kirk am Ende noch ein heiles Shirt trägt. Dennoch vermittelte *Star Trek* schon immer eine sehr positive Botschaft: Dass die Menschheit endlich erwachsen geworden ist. Und dass es noch andere Lösungen für Probleme gibt als Gewalt, Hass oder Mauern. Dass die Erforschung des Universums essenziell für die Weiterentwicklung der Menschheit ist; einer Menschheit, die im Großen und Ganzen als Einheit funktioniert.

Aus einer Spieldesign-Perspektive betrachtet ist das im Grunde die perfekte Basis für ein Genre, das wie kein Zweites für das Finden intelligenter Lösungen steht, für ausufernde Exploration, viel Gerede und

»DIE ENTERPRISE IN DIE LUFT ZU JAGEN WAR KOMPLETT AUSGESCHLOSSEN.«

BRIAN FARGO



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

THE BARD'S TALE
SYSTEM: DIVERSE
ERSCHIENEN: 1985

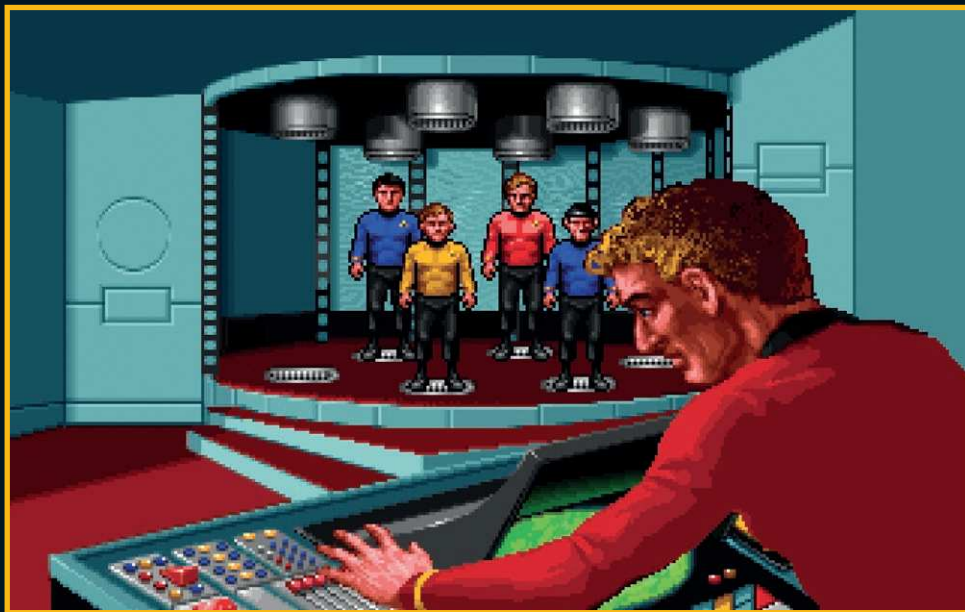
DESCENT (IM BILD)
SYSTEM: PC, PLAYSTATION
ERSCHIENEN: 1994

BALDUR'S GATE
SYSTEM: PC
ERSCHIENEN: 1998



BRUCE SCHLICKBERND

■ Bruce war der Produzent und Designer von *25th Anniversary*. Nachdem er die Spieleindustrie 1998 verlassen hatte, arbeitete er beim JPL der NASA und bei Lockheed Martin, bevor er 2018 in den Ruhestand ging.



» Der Landtrupp besteht immer aus denselben vier Personen. Allerdings gibt es keinen Mr. Scott, der sie durch die Gegend beamt – Leutnant Kyle ist im Einsatz.



BRIAN FARGO

■ Brian war der Gründer von Interplay und der ausführende Produzent von *25th Anniversary*. Im Jahr 2002 gründete er die Firma inXile Entertainment, die er bis heute leitet.

jede Menge Herumprobiererei: das Point-and-Click-Adventure. Aber wer würde sich trauen, ein *Star Trek*-Spiel in diesem Genre zu entwickeln?

Interplay existierte zwar schon seit 1983, und das Portfolio der Firma war 1991 sehr beeindruckend – aber es befand sich kein einziges typisches Adventure darunter. Firmengründer Brian Fargo wollte das ändern und ein Spiel im Stil von Lucasfilm Games oder Sierra entwickeln, und er war

schon immer ein sehr großer *Star Trek*-Fan. Er stieß dabei aber auf ein großes Problem, wie er uns erzählt: „Ich hatte jahrelang versucht, bei Paramount die Lizenz für *Star Trek* zu erwerben. Leider hat Paramount nie auf meine zahlreichen Anfragen reagiert, und ich hatte damals wenig Einfluss. Dann bekam ich eines Tages einen Anruf von Emil Heidkamp von Konami, der mir sagte, dass Paramount ihm den Auftrag erteilt hatte, ein *Star Trek*-Spiel zu entwickeln. Ob ich

daran interessiert sei?“ Eigentlich hatte sich Interplay damals aus der Entwicklung von Spielen für andere Publisher zurückgezogen. Dennoch stimmte Brian zu, für Konami ein NES-Spiel zu entwickeln, aber unter einer Bedingung: „Wir wollten die PC-Rechte dafür haben. Emil war einverstanden, Paramount war glücklich, und es konnte losgehen.“

Das Spiel hätte eigentlich zum 25. Geburtstag der Serie in den Läden stehen ▶

CD-ROM-ANNIVERSARY DER CAPTAIN SPRICHT ZU MIR!

■ Bereits Anfang 1994 wurde *Star Trek: 25th Anniversary* noch einmal veröffentlicht. Die glänzende neue CD-ROM-Technologie, die 1993 mit Spielen wie *Star Wars: Rebel Assault* und *The 7th Guest* ihren Durchbruch schaffte, hatte auch *Star Trek* erreicht und gab den Fans genug Anreiz, ihre Brieftasche erneut aufzuklappen. Das lag vor allem an zwei Verbesserungen: Erstens wurde die finale Mission, „Vengeance“, komplett überarbeitet. In der ursprünglichen Version bestand diese Mission an Bord der zerstörten USS Republic nur aus zwei Räumen, ein paar Dialogzeilen und der nervtötend schwierigen letzten Raumschlacht. In der CD-Fassung wurde der erste Teil erheblich erweitert, gefolgt von der immer noch unverändert schwierigen finalen Schlacht.

Sehr viel wichtiger war aber das Folgende:



„Hört, wie Captain Kirk seine berühmten Kommandos ruft, Mr. Spock kühl sein klassisches Vulcanisches Wissen teilt, und vieles mehr ... dank der Sprachvertonung durch William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, George Takei und Walter Koenig.“ So steht es stolz (in Englisch) auf der Rückseite der Spielschachtel. In der Tat setzte Interplay zusammen mit Paramount die gesamte Besatzung der ursprünglichen Enterprise vor ein Mikrofon, um ihre Texte aufzunehmen. Laut Bruce gab es dabei

gelegentlich auch einige leicht peinliche Momente: „DeForest Kelley rollte mit den Augen, als er sagen musste: ‚Er ist tot, Jim!‘“

Wenn ihr aufgepasst habt, werdet ihr wissen, dass in der Aufzählung ein Name fehlte: Nichelle Nichols, die Darstellerin von Lt. Uhura. Der Grund dafür war wahrscheinlich Geld, wie sich Brian erinnert: „Normalerweise haben wir bei dieser Art von Verträgen so etwas wie Gleichbehandlungsklauseln, wodurch die Stars Nimoy und Shatner gleich bezahlt werden mussten. Die nächste Stufe waren alle anderen, aber auch für sie galt die gleiche Klausel. Vielleicht wollte Nichelle mehr, aber wir konnten nicht allen anderen Schauspielern den gleichen Satz geben.“ Letztendlich haben sich alle Parteien aber geeinigt, denn ihr Name und ihre Stimme waren Teil von späteren Veröffentlichungen der CD-ROM-Version.



► sollen, also um den 8. September 1991 herum. Das eher simpel gestrickte NES-Actionspiel schaffte das auch – das deutlich aufwendigere PC-Adventure aber nicht. Das lag wohl vor allem daran, dass Interplay eng mit Paramount zusammenarbeitete. Laut Brian gab es nie echte Probleme, aber immer wieder Gefeiße um Kleinkram: „In einigen Bereichen hatten wir sehr viel Freiheit, in anderen nicht. Die Enterprise in die Luft zu jagen zum Beispiel war komplett ausgeschlossen. Sie wollten auch keine Gewalt – trotz all der Faustkämpfe, die Kirk in der Serie austrägt. Und William Shatner dazu zu bringen, Sätzen zuzustimmen, die er ‚niemals gesagt hätte‘, war eine Herausforderung, da wir ihm erst klarmachen mussten, dass dies ‚falsche‘ Antworten waren, die der Spieler aber geben konnte.“

Es gab auch Grenzen bei der kreativen Ausarbeitung der Welt, wie sich Brian erinnert: „Wir wollten die Gorn mit einbeziehen. Aber diese Idee wurde verworfen, da Paramount hoffte, ihnen später eine eigene Spielseerie zu geben. Außerdem war da ein Easter Egg, das jemand eingebaut hatte, bei dem mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 zu 15.000 Kirks Perücke vom Kopf sprang, durch den Raum lief und wieder zurückhüpfte. Zum Glück wurde das entdeckt und entfernt, sonst hätte Shatner nie wieder mit uns zusammengearbeitet.“

Auch war ursprünglich ein Besuch der Klingonen-Heimatwelt geplant, was aber von Paramount gestoppt wurde, da sich eine Episode der Nachfolgeserie *Raumschiff Enterprise: Das nächste Jahrhundert* genau darum drehen sollte. Und auch Spocks Heimatplanet musste aus ähnlichen Gründen ein Mysterium bleiben.

So kam es, wie es kommen musste: *Star Trek: 25th Anniversary* verpasste das



» Der Tod kommt schnell. Gut, dass man das Spiel immer speichern darf.

namensgebende Jubiläum und stand erst Anfang 1992 in den Läden. Was laut Bruce Schlickbernd, Produzent und Designer des Spiels, kein Problem war, trotz des nicht mehr ganz passenden Namens: „Es war ja immer noch zu Ehren des 25-jährigen Jubiläums. Außerdem war das gesamte Marketingmaterial bereits auf diesen Namen festgelegt. Und das Marketing hat ja ohnehin selten, wenn überhaupt, mal auf mich gehört, wenn es um den Namen eines Spiels ging. ‚25th Anniversary‘ hat mir persönlich nie gefallen, aber das Marketing liebt natürlich solche Synergien.“ Wirklich traurig war nur, dass Gene Roddenberry das Endergebnis nicht mehr zu sehen bekam, da er am 24. Oktober 1991 verstarb – *25th Anniversary* ist ihm im Abspann gewidmet.

Das Spiel besteht aus sieben Episoden, die wie klassische Serienfolgen aufgebaut sind: Einstieg, Problem, Lösung, Happy End, Epilog. Ursprünglich sollten es sogar neun Episoden sein, aber Zeitgründe ließen dies nicht zu. Die Kapitel sind in sich geschlossen, ohne übergreifenden Handlungsrahmen. Zwar trifft man immer

wieder mal auf die eine oder andere vertraute Figur, aber eine verbindende Story fehlt. Das war laut Bruce aber nicht immer so geplant: „*25th Anniversary* war ursprünglich sehr offen konzipiert – man konnte nach Lust und Laune von einer Mission zur nächsten wechseln, sogar mitten im Auftrag. Das brachte aber eine Menge Probleme mit sich, und Programmierer Jay Patel war der Meinung, dass es einfacher und serienkonformer wäre, voneinander unabhängige, fernsehähnliche Episoden zu haben. Ich stimmte ihm zu, und so haben wir es dann auch gemacht.“

Im Spiel erforscht man ferne Planeten und interagiert mit Romulanern, Klingonen, aztekischen Göttern sowie den fürs Spiel erfundenen Elasi-Piraten. Jede Episode startet mit einem serientypischen Vorspann, danach findet man sich auf der Brücke der Enterprise wieder, während die Sternenflotte mit einer neuen Mission anklopft. Ist die geschafft, gibt’s eine Bewertung durch die Admiralität – und in der nächsten Mission beginnt alles wieder von vorn. Diese Bewertung richtet sich nicht nur danach, ob man die Mission gemeistert hat, sondern auch, ob man sich dabei wie ein echter Sternenflotten-Kapitän verhalten hat: Wir können Verletzte versorgen und Maschinen reparieren – oder auch nicht. Wir können angreifende Klingonen mit dem

» DEFOREST KELLEY ROLLTE MIT DEN AUGEN, ALS ER SAGEN MUSSTE: ‚ER IST TOT, JIM‘!.«

BRUCE SCHLICKBERND



» Das Interface ist etwas umständlich, erscheint aber nur auf Mausclick und nimmt dadurch der Spielgrafik keinen Platz weg.



» Kirk hat in den Dialogen meist mehrere Antwortmöglichkeiten, die sowohl den Missionsverlauf als auch die finale Bewertung beeinflussen.



» Das Porträt von Harry Mudd musste aus lizenzrechtlichen Gründen in Schatten versteckt werden.



» Ihr trefft auf bekannte Figuren wie Klingonen und Romulaner, aber auch auf neue wie die Elasi-Piraten.

Phaser einfach nur betäuben – oder sie desintegrieren. Solche Entscheidungen wirken sich nicht nur auf die jeweilige Missionsbewertung aus, sondern auch auf den Wiederpielwert, da es für jede Mission unterschiedliche Lösungen gibt.

Jede Figur auf der Brücke hat ihre eigenen Einsatzgebiete: Captain Kirk gibt die Befehle, kann speichern, laden und zum Runterbeamen auffordern.

Mr. Spock ist der Informationsbeschaffer mit seinem Tricorder und der Computer-Datenbank. Dr. Leonard „Pille“ McCoy hat nicht nur heilende Hände, sondern auch einen sehr trockenen Humor, was für einige wunderbar geschliffene Wortgefechte zwischen ihm und Spock sorgt. Diese drei bilden in jeder Mission das Außenteam, zusammen mit einem meist komplett unnützen Redshirt. Kirk ist die einzige Figur, die wir direkt steuern.

Auf der Brücke befinden sich noch vier weitere Personen: Uhura kümmert sich um die Kommunikation, Scotty repariert Kampfschäden. Sulu sorgt dafür, dass man da ankommt, wo man ankommen möchte, geschützt von den Schilden der Enterprise. Und Chekov ist für den gut gezielten Waffeneinsatz zuständig. Denn 25th Anniversary ist laut der Packung nicht etwa nur ein Adventure, sondern auch ein „3D Space Flight Simulator“. Was man auch direkt zum Einstieg zu spüren bekommt, denn die allererste Mission ist eine Raumschlacht im Stile von *Wing Commander*, nur eben mit Phasern und Photonentorpedos.

In der Theorie klingt das super und sieht auch nett aus. Das Problem ist nur,

dass sich diese Abschnitte wie Fremdkörper in dem sonst gemütlich ablaufenden Spiel anfühlen – und der härteste Kampf von allen, gegen mehrere wirklich fiese Gegner gleichzeitig, ist das große Finale. Was im Nachhinein eine denkbar schlechte Entscheidung war, wie Brian bewusst ist: „Der einzige Grund dafür, dass diese Sequenzen so gemein sind, ist, dass wir dachten, dass sie so sein müssten. Das war ein Fehler. Für den Nachfolger haben wir dann auf das Feedback gehört und sie optional gemacht.“ Mehr dazu lest ihr im Kasten „Die nächste Generation“. Außerdem gab es auch kurz nach der Veröffentlichung des Spiels, am 23. März 1992, von Interplay einen Patch für das Spiel, der es ermöglichte, diese Abschnitte mittels Druck auf die F8-Taste zu überspringen. Nur war es damals nicht ganz einfach, an so einen Patch heranzukommen – im Wesentlichen dienten dazu die Datenträger von Computerspieleheften.

Laut Bruce schwebte zwischenzeitlich auch mal die Idee im Raum, den Raumkampf komplett im Stil eines Adventures ▶



» Die allerletzte Mission „Vengeance“ wurde in der CD-Version massiv überarbeitet.



» 25th Anniversary ist voller ungewöhnlicher und exotischer Orte.



» Alles und jeder kann mit dem normalen oder dem medizinischen Tricorder gescannt werden. McCoy heilt, Spock kommentiert.



» Die Rätsel erfordern teils Um-sieben-Ecken-denken, aber es gibt viele hilfreiche Hinweise – wenn man sie denn findet.



» Ihr dürft Feinde entweder betäuben oder töten. Was würde ein echter Sternenflotten-Kapitän tun?

► zu gestalten: „Wenn man sich mehrere *Star Trek*-Folgen hintereinander anschaut, stellt man schnell fest, dass die Enterprise im Kampf trifft oder verfehlt, weil der jeweilige Autor das so wollte. Es war im Grunde immer eine Art Puzzle, dessen korrekte Lösung die Crew belohnte – was in Adventures ja nicht anders ist. Der Zeitgeist diktierte aber, dass die Spieler die Enterprise in einem Feuergefecht direkt steuern sollten. Wäre es nach mir gegangen, hätte ich die 3D-Szenen komplett weggelassen und die Gefechte als Teil des Adventures integriert.“

Eben dieser Adventure-Teil funktioniert sehr vertraut: Man untersucht Dinge, führt Gespräche und interagiert mit Gegenständen. Diese Gespräche können zum Teil sehr ausufernd sein, weil meist mehr als zwei Personen daran beteiligt sind. Laut Bruce war das aufgrund der Vorlage nicht anders möglich: „Andere Abenteuerspiele stellen eine Figur in den Mittelpunkt. *Star Trek* dagegen hat viele Helden. Wir mussten also mehrere Charaktere gleichzeitig auf den Bildschirm bringen, die ganz individuelle Reaktionen auf Geschehnisse zeigten. Das brachte natürlich einen Haufen Probleme mit sich – alleine nur den Trupp an einem Ort stehen zu lassen, an dem er nicht irgendeinen wichtigen Hinweis oder Gegenstand verdeckt! Und sie mussten eine ganze Menge reden, miteinander, gegeneinander, durcheinander. So war *Star Trek* eben, das war der richtige Weg. Das hat



uns damals unglaubliche Kopfschmerzen bereitet, aber heute bin ich sehr froh, dass wir es auf diese Weise gemacht haben!“

Anders als bei der Konkurrenz gibt es in *Star Trek 25th Anniversary* kein Verbenmenü und kein Inventar im Bild – dafür ist der „Golden Boy“ da. So wird das Iconbasierte Interface genannt, das über den Druck auf die rechte Maustaste aufgerufen wird und einen goldglänzenden Oberkörper zeigt: Ein Klick auf den Mund steht für „sprechen“, einer auf die Augen für „ansehen“, einer auf die Hand für „benutzen“.

Dieses Interface entstand laut Brian aus seiner persönlichen Abneigung gegenüber der typischen Verbenleiste: „Ich fand die gängigen Systeme langweilig und wollte einen optisch interessanteren Ansatz für die Eingabe haben, mit mehr

Persönlichkeit. Wir hatten viele Diskussionen darüber, wie man die Option ‚Verwenden‘ am besten darstellen könnte, und ich scherzte oft, dass wir den Spielern einfach ein Schaf zum Anklicken geben sollten. Das Lustige war, dass Paramount einen Anfall bekam, als es um den Nachfolger *Judgment Rites* ging, und sich fragte, wer in aller Welt eine halb nackte Person als Benutzeroberfläche genehmigt hatte. Zum Glück war da schon alles in Sack und Tüten.“

In der Theorie ist der „Golden Boy“ ein cleveres System, in der Praxis aber spätestens beim Kombinieren von Gegenständen ein Ärgernis. Zum Glück kommt das Inventar erstaunlich selten zum Einsatz. Die eigentlichen Puzzles sind die Suche nach Informationen und danach, an welcher Stelle man sie korrekt benutzt. Bruce erzählte uns

DIE NACHSTE GENERATION

WIE MAN EINEN FAST PERFEKTEN NACHFOLGER MACHT.

■ Im November 1993, etwa eineinhalb Jahre nach *25th Anniversary* und noch vor der CD-ROM-Neuveröffentlichung, erhielt das Spiel seine offizielle Fortsetzung: *Star Trek: Judgment Rites*. Auf den ersten Blick sah das gleich aus, spielte sich gleich und klang auch gleich. So weit, so gut, aber die



eigentliche Magie fand unter der Haube statt: Direkt zu Beginn hatte man nun die Wahl, die Weltraumkampfmmissionen entweder in mehreren Schwierigkeitsstufen zu spielen oder sie komplett abzuschalten. Die Landetrupps waren abwechslungsreicher als zuvor, Captain Kirk wurde nicht nur von Pille und Spock begleitet, sondern auch von Uhura, Chekov oder unbekanntem Charakteren wie den Fähnrichen Jons oder Walker.

Damit nicht genug: Die Weltraumschlachten sahen viel flüssiger aus als früher. Die Hintergründe basierten größtenteils auf handgemalten und gescannten Bildern – und der Text verwendete endlich Groß- und Kleinbuchstaben, was die Lesbarkeit erheblich verbesserte.

Die wichtigste Änderung war jedoch, dass die acht Missionen nun eine übergreifende Handlung hatten – mit den Brassikanern, einer außerir-



dischen Rasse, die eigens für dieses Spiel erschaffen wurde und die die Besatzung der Enterprise ohne ihr Wissen testet. Dies gipfelt in einem Finale, das sich über zwei Missionen erstreckt, die von Hamlet inspirierte Namen tragen: „Though This Be Madness...“ und „...Yet There Is Method In It“. All dies und mehr macht *Judgment Rites* zu einer großartigen und würdigen Fortsetzung, die ihren Vorgänger in vielerlei Hinsicht übertrifft.



» Die Weltraumkarte ist der Kopierschutz: Klickt ihr auf das falsche Ziel, findet ihr euch in einem gewinnbaren Weltraumkampf wieder.

sogar von einem für das Jahr 1992 extrem futuristischen System, an dem die Entwickler herumexperimentierten: „Jay Patel hatte eine experimentelle Sprachbefehlssteuerung für die Enterprise entwickelt, die nur intern verwendet wurde. Es gibt nichts Cooleres, als ‚Phaser abfeuern!‘ zu rufen, anstatt einen Knopf zu drücken. Knöpfe zu drücken war schließlich etwas für Sulu und Chekov, nicht für den Captain.“

Die Rätsel sind eher simpler Natur und nicht immer logisch – trotz Mr. Spocks Anwesenheit. Anders als bei den Sierra-Abenteuern wird wildes Herumprobieren nur selten nachhaltig bestraft. Wenn man keine Ahnung haben sollte, wie es weitergeht, kann man entweder Spock um seine Meinung zur aktuellen Situation bitten oder einfach wahllos Dinge kombinieren. So oder so ist *25th Anniversary* kein wochenfüllendes Programm – zumal sich die meisten Aufträge in sehr übersichtlichen drei bis fünf Schauplätzen (also Bildschirmen) abspielen. All das sorgt dafür, dass man das Spiel in etwa zehn bis 15 Stunden meistern kann.

In dieser Zeit gibt es das eine oder andere Wiedersehen mit aus der Serie bekannten Figuren wie Dr. Carol Marcus oder Harry Mudd, wobei die Begegnung mit Letzterem reichlich mysteriös ausfällt. Denn kontaktiert man ihn in der vierten Mission namens „Another Fine Mess“, bekommt man statt der üblichen Großaufnahme nur eine von Schatten verdeckte Silhouette zu sehen. Der Grund dafür ist, dass Mudds Darsteller Roger Carmel bereits im Jahr 1986 verstorben war. Nun sah der Vertrag mit Paramount aber vor, dass jedes Porträt von Serienfiguren im Spiel von den Schauspielern persönlich abgesegnet werden musste, was in diesem Fall schlecht möglich war. Dieses ungewöhnliche Dilemma fiel erst kurz vor der Fertigstellung des Spiels auf – als der Charakter des Harry Mudd bereits voll entwickelt und

die gesamte grafische Darstellung bereits abgeschlossen war. Für Vertragsänderungen oder langatmige Genehmigsdurchläufe war keine Zeit mehr. Daher entschloss man sich ganz pragmatisch, das Charakterporträt in Schatten zu tauchen. Die Ingame-Darstellung der Figur betraf das nicht – sie war klein genug und zu wenig detailliert, um von der Vertragsklausel erfasst zu werden.

Die zeitgenössische Spielepresse war vom Resultat sehr angetan: „Keine Frage: *Star Trek*-Fans brauchen dieses Programm, auch wenn sie es schnell durchspielen“, meinte zum Beispiel Boris Schneider in der *Power Play* 4/1992. Und Guido Alt nennt das Spiel im zeitgleich erschienenen *ASM* „[...]ein Muss für jeden Sci-Fi-Fan. Noch nie wurde der Geist eines Films bzw. einer Serie so gut umgesetzt wie in diesem Spiel.“ Von den Darstellern selbst gab es laut Brian leider kein Feedback: „Soweit wir wissen,

hat es keiner gespielt. Aber Leonard Nimoy ließ sich von Rusty Buchert während einer Aufnahmesitzung zeigen, wie eines der Spiele funktioniert. Er war äußerst interessiert an dem Medium und daran, was man damit anstellen konnte.“

Star Trek: 25th Anniversary war als Adventure bestenfalls durchschnittlich. Außerdem schafften es die Entwickler, mit dem Hybriden aus gemütlichem Point-and-Click und hektischer Weltraumaction die Fans beider Lager zu verschrecken. Das Wichtigste aber, nämlich die Faszination von *Star Trek* auf den kleinen Bildschirm zu bringen, hat es sehr gut geschafft: Die surrealen fremden Welten, die vertraute Soundkulisse auf der Brücke, die starke Betonung von Teamwork – das ergab in der Summe das erste richtig gute *Star Trek*-Spiel.

So hat dann auch Brian Fargo nichts als die besten Erinnerungen daran: „Ich habe es zwar seit Jahren nicht mehr gespielt, aber ich war immer stolz auf die Anerkennung, die es immer noch erhält. Unser Ziel war es, nicht einfach nur ein *Star Trek*-Spiel zu machen, sondern die Essenz der Serie selbst einzufangen.“

Bruce sieht das sehr ähnlich: „Ich dachte immer, dass wir digitale Sandburgen bauen, die von der steigenden Flut neuer Computer einfach weggespült werden. Dass mich Jahrzehnte später noch jemand danach fragt, finde ich faszinierend! Letztes Jahr ließ mich ein junger Mann im Smithsonian Space and Flight Museum ohne Reservierung rein, weil er die *Star Trek*-Spiele und *Buzz Aldrin's Race into Space* gespielt hatte und mich erkannte. Das waren meine 15 Sekunden Ruhm!“ ✨



» Auf der CD-Version sind die Stimmen aller Serien-Hauptdarsteller zu hören, ein riesiger Atmosphärebonus!



BIST DU HUNGRIG NACH RETRO? DANN HOL' DIR RETRO GAMER IM ABO

ALLEN NEUEN UND BESTEHENDEN ABONNENTEN MACHEN
WIR EIN ANGEBOT, DASS IHR NICHT ABLEHNEN KÖNNT:
WIR SCHENKEN EUCH ZWEI KLASSISCHE DEUTSCHE WISIMS:



PIZZA CONNECTION 1 & 2

MACH' AUS EINEM SCHÄBIGEN RESTAURANT EIN PIZZA-IMPERIUM!
ERSCHAFFE IM PIZZA-EDITOR GEWINNBRINGENDE TEIGFLADEN!
ZEIGE ES DEINER KONKURRENZ MIT SABOTAGEAKTEN UND SCHLÄGERN!

retro GAMER

ZEITSCHRIFT FÜR KLASSISCHE SPIELE
Deutschland € 14,90 Österreich € 16,90 Schweiz sfr 24,90 Luxemburg € 16,90

4/2024
September, Oktober,
November 2024

2x ZU GEWINNEN:
34-ZOLL ULTRAWIDE CURVED



2x LC-M34-Q-C-PRO
GESAMTWERT: 850 EURO

Filmreifes
Schleichen
& Schießen:
Wie Hideo
Kojima ein
neues Genre
erfand

METAL GEAR SOLID

GAME BOY ADVANCE

Der 3. Game Boy
war technisch und
grafisch ein riesiger
Schritt nach vorn



BAPHOMET'S FLUCH

Ein ungleiches
Heldenpaar machte
dieses prächtige
Adventure zum Hit



WEITERE VORTEILE DES RETRO GAMER ABOS:

- Du sparst bares Geld: 15% Rabatt auf den Kioskpreis.
- Du unterstützt uns sehr viel stärker als am Kiosk.
- Du erhältst einen Kunstdruck in jeder Ausgabe.
- Du erhältst Zugang zu Bonus-Content im Web.

UND SO HOLST DU DIR DEINE 2 VOLLVERSIONEN (PC, STEAM-KEYS)

1. Als eingeloggter Abonnent findest du in unseren Shop unter Sonstiges dein Abo-Geschenk. Die URL lautet <https://www-retro-gamer.de/shop/sonstiges/geschenk/>
2. Lege das Abo-Geschenk für 0 Euro in den Warenkorb und gehe zur Kasse.
3. Direkt nach dem Checkout erhältst du die beiden Steam-Keys (und parallel per Mail).
4. Löse die Keys in deinem Steam-Konto ein (links unten im Steam-Fenster: „Spiel hinzufügen“).



JETZT ABO ABSCHLIESSEN!

Einzulösen bis 31.10.2024

Nur 1 Geschenk (= 2 Keys) pro Abonnent.
Kein Weiterverkauf der Keys. Kein technischer
Support durch Retro Gamer. Als Abonnenten
gelten ausschließlich Endkunden, die
ihr Abo über www-retro-gamer.de/abo
abgeschlossen haben.

Video Olympics

DADDEL MIT PADDLE



- » PLATTFORM: ATARI VCS
 - » PUBLISHER: ATARI
 - » ENTWICKLER: JOE DECUIR
 - » ERSCIENEN: 1977
- Von Heinrich Lenhardt

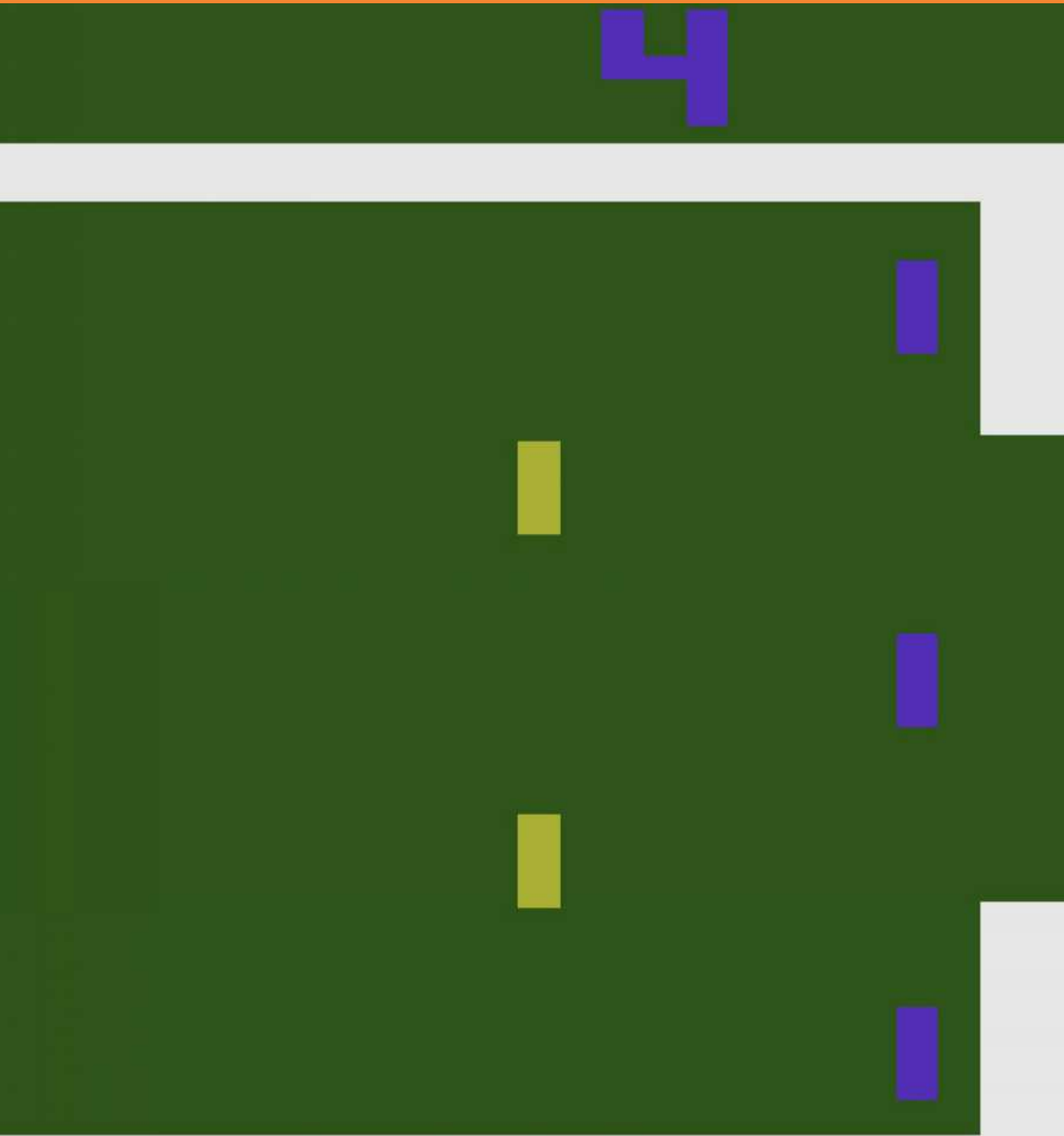
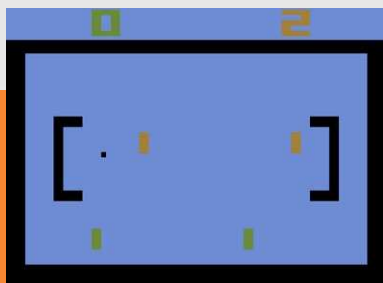
Alles ist Pong: Mit etwas Fantasie und einem hübschen Packungsbild werden aus den schlichten Schlägerbewegungen dramatische Basketball- oder Volleyball-Partien. Dieser Launchtitel für das Atari VCS 2600 war eine Brücke zwischen Telespiel- und Modulkonsolen-Ära. Zwei Drehregler, zwei Kilobyte ROM, acht Varianten des schon 1977 klassischen Teletennis – wer braucht da noch eine Eröffnungsfeier?

Zum Thema Olympiade 1976 fällt mir als Erstes dieser Sketch von Otto Waalkes ein, bei dem ein aufgeregter Sportreporter live berichtet, wie drei Bauarbeiter Anstalten machen, Ziegelsteine zu ergreifen und übereinander zu legen. Der Gag war natürlich der, dass damals die Spiele von Montreal dank streikfreudiger Gewerkschaften und korruptionsanfälliger Funktionäre stark gefährdet waren. Auf den letzten Drücker wurden die Sportstätten doch noch fertig, unter großen Anstrengungen und auf Kosten eines erstaunlichen Schuldenbergs. Oh, und irgendjemand hat bestimmt die eine oder andere Medaille für Deutschland gewonnen, aber die Namen dieser Volkshelden haben sich bei mir weniger stark eingeprägt als Ottos „Bauich-innichtbaudiuhn“.

Das nur als historischer Kontext, um die erste (inoffizielle) Telespiel-Olympiade zu würdigen. Denn ein Jahr nach den Pleitespielen von Montreal begann der Verkauf der neuen Modulkonsole Atari 2600 in den USA. Zu den sieben Launchtiteln zählten Kracher wie *Air-Sea Battle* oder das Arithmetik-Lernspiel *Basic Math*. Da Atari vor allem durch *Pong* bekannt war, durfte eine moderne Variante des Elektrotennis auch nicht fehlen. Die tarnte man freilich mit dem minimal irreführenden Namen *Video Olympics*: Auf die schöne Schachtel sind Bilder verschwitzter Athleten gemalt, „50 Video Games“ werden dem Kaufinteressierten versprochen. Drin stecken freilich nur acht *Pong*-Varianten mit jeweils diversen Modifikationen, getarnt durch Namen wie „Handball“ oder „Fußball“. Tatsächlich steuern wir jedoch Schläger mit dem Paddle, um einen Ball in Tore oder über Linien zu befördern.

Die ausgeprägte Paddle-Liebe lässt sich mit dem Atari-Vermächtnis erklären: *Pong* wurde nun einmal mit diesem Potentiometer-Eingabegerät gefühlvoll gesteuert, Joysticks waren so etwas wie die Emporkömmlinge der späten 1970er Jahre. Der ersten Verkaufsversion der 2600-Konsole lagen sowohl Paddles auch als Joysticks bei, selbst in der Neuzeit wird der Drehregler geehrt: Atari verkauft heute noch Paddles samt Spielesammlung, in der auch *Video Olympics* steckt.

Die meisten Disziplinen erfordern einen zweiten Spieler, nur beim Standard-*Pong* gibt es einen Computergegner. Diese Video-Olympiade ist dafür ein frühes Party-Game, denn mit einem zweiten Paddel-Pärchen können viele Disziplinen auch zu viert gespielt werden (darunter *Quadrapong*, der selbst ernannte „König der Pong-Spiele“. Ein gewisses Interesse an der Ergründung elektronischer Spielgewohnheiten vor einem halben Jahrhundert ist freilich notwendig, um dem abstrakten Treiben etwas abzugewinnen zu können. Doch so primitiv die *Pong*-Olympiade auch sein mag, fand ich sie im Vergleich zu anderen Schwarz-Weiß-Telespielen meiner Kindheit relativ aufregend. *



RETRO-GADGETS



Von Hardy Heißdörfer

Der Original-Controller knarzt bedrohlich, und die geliebte Konsole aus Kindheitstagen pfeift aus dem letzten Loch? Dann wird es Zeit, frischen Wind in die Retro-Sammlung zu bringen! Diesmal stellen wir euch zwei Controller, eine stationäre Game-Boy-Emulationskonsole und den neuen Handheld von Anbernic vor.



M30-GAMEPAD

» **TYP:** Bluetooth-Controller

» **HERSTELLER:** 8BitDo

» **PREIS:** circa 30 Euro (gesehen bei dragonbox.de)

■ Die Controller aus dem Hause 8BitDo stehen seit vielen Jahren für hohe Qualität und nostalgisch angehauchtes Design. Das M30-Gamepad orientiert sich an den Eingabegeräten für Mega Drive und Saturn, liegt allerdings deutlich angenehmer in der Hand und überzeugt durch hohe Kompatibilität. Neben dem Einsatz am PC werden auch Android ab Version 9.0, Nintendo Switch und der Raspberry Pi unterstützt. Mit dem separat erhältlichen Retro-Receiver (circa 18 Euro) kann das M30 oder ein beliebiges anderer 8BitDo-Gamepad mit einem Mega Drive verwendet werden.

Im Gegensatz zum original Sechs-Tasten-Pad für Segas 16-Bit-Maschine verfügt der 8BitDo Controller auch über Schultertasten und bietet somit acht Buttons, die wie das Steuerkreuz sehr angenehme Druckpunkte haben. Privat nutze ich mehrere 8BitDo-Controller in Kombination mit einem Adapter an meinen Retro-Konsolen – den M30 werde ich von jetzt an als Standard-Eingabegerät für mein Mega Drive verwenden.

RANGER

» **TYP:** Controller mit Paddle-Funktion für Atari 2600

» **HERSTELLER:** Hyperkin

» **PREIS:** circa 35 Euro (gesehen bei retroreiz.de)

■ Atari-Jünger mögen empört die Nase rümpfen, schließlich hat der Ranger wenig mit ihrem geliebten Knüppel-Joystick gemein. Doch er hat einige Vorzüge. Mit seinem 9-Pol-Anschluss ist er besonders für das Atari 2600 geeignet, lässt sich aber auch mit C64 oder Amiga verbinden. Allerdings ist die Funktionalität dann eingeschränkt: Der Ranger kann dank des Drehrads an der Seite auch als Paddle-Controller dienen, diese Funktion blieb mir am C64 versagt. Per Switch-Schalter stellt man ein, ob man als Links- oder Rechtshänder spielen möchte. Das 3 Meter lange Kabel lege ich per Führungsschiene an der Unterseite des Controllers bequem auf die entgegengesetzte Seite. Auch die Haptik überzeugt mich im Test, der Ranger liegt gut in der Hand. Bei schnellen Actionspielen finde ich jedoch den Thumbstick zu ungenau, hier hätte ich mir ein klassisches Steuerkreuz gewünscht. Dennoch eine sehr gute Alternative zu Ataris Original-Joystick.





RG35XX SP

» **TYP:** Emulations-Handheld im GBA-SP-Design

» **HERSTELLER:** Anbernic

» **PREIS:** circa 90 Euro (gesehen bei dragonbox.de)

■ Die Welle an Emulations-Handhelds von Anbernic ebbt einfach nicht ab. Der RG35xx SP ist weder eine High-End-Maschine noch brennt er ein großes Loch in euer Portemonnaie, dafür sieht er einfach toll aus. Er wirkt wie ein etwas größerer Nachbau des GBA SP und kann wie dieser zusammengeklappt werden. Im Gegensatz zum Revo K101 Plus, den wir in *Retro Gamer* 3/2024 vorgestellt haben, kann der RG35xx SP zwar keine Module abspielen, dafür emuliert er Retrospiele bis zurück zur ersten PlayStation problemlos. Die Buttons haben einen angenehmen Druckpunkt, ihr lautes Klicken hat mich allerdings irritiert. Mit etwas Klebeband und einer Anleitung aus dem Internet konnte ich dieses subjektive Akustik-Problem aber selbst beheben.

Unabhängig davon fühlt sich der Handheld einfach gut an, ich halte ihn gerne. Allerdings liegen für große Hände Steuerkreuz und Buttons – wie beim Vorbild – zu eng beieinander. Wer möchte, kann alternativ einen eigenen Controller verbinden. So sind auch Zweispieler-Partien möglich – stöcherter wird es jedoch, wenn man für Multiplayer-Matches die WiFi-Funktion des Handhelds nutzt und zwei Geräte miteinander verbindet. Obendrein ist es möglich, das Gerät per HDMI an einen Fernseher anzuschließen. Der Akku hält je nach Auslastung (Systemleistung und eingestellte Helligkeit) bis zu acht Stunden, was den kompakten RG35XXSP endgültig zum idealen Hosentaschen-Begleiter macht.

Mich hat das Gerät überzeugt, ich hätte mich allerdings sehr über einen GBA-Modul-Schacht gefreut, um den wunderschönen GBA-Look perfekt abzurunden. Das ist allerdings verschmerzbar; auch ohne diese Funktion hat der schicke Handheld mein Herz erobert!

RETRON SQ

» **TYP:** Game-Boy-Emulationskonsole

» **HERSTELLER:** Hyperkin

» **PREIS:** circa 100 Euro (gesehen bei retroreiz.de)

■ Der Game Boy Player für Nintendos Game-Cube ermöglichte es, die Spiele der ersten drei Nintendo-Handhelds (GB, GBC und GBA) auf dem Fernseher zu erleben. Das Retron SQ kopiert diese Idee bereits mit seiner Würfelform, setzt aber voll auf Emulation: Es liest das eingesteckte Modul aus, speichert es auf der mitgelieferten Micro-SD-Karte zwischen und lädt es von dort. Bei GBA-Titeln fallen teils lästig lange Ladezeiten an, selbst wenn die Spiele nach dem ersten Auslesen deutlich schneller starten. Auf der Packung steht klein der Hinweis, dass sich die GBA-Unterstützung trotz verbesserter Firmware noch immer in der Beta-Version befindet – etliche Titel leiden unter kleineren Darstellungsfehlern oder lassen sich schlimmstenfalls aufgrund des verbauten Kopierschutzes (so erlebt mit *Legend of Zelda: Minish Cap*) nicht spielen.

Multicard-Spiele, Flashcards oder Repros werden nicht erkannt, zudem gibt es kein Menü, in dem man Systemeinstellungen wie die Einfärbung der Game-Boy-Titel oder die Tastenbelegung des Controllers vornehmen kann. Ich habe mir mit einem Trick beholfen: Indem ich ein USB-Keybord anschließe, kann ich per F1-Taste das Menü des installierten

Emulators RetroArch aufrufen und alles Mögliche einstellen. Warum man diesen Umweg gehen muss, bleibt schleierhaft.

Dafür bietet der Retron SQ Upscaling auf 720p und einen mechanischen Schalter, um zwischen 4:3- und 16:9-Darstellung zu wählen. Der mitgelieferte Scout-Controller liegt besser in der Hand als ein gewöhnlicher SNES-Controller, man merkt jedoch, dass er nicht speziell für das Retron SQ gedacht ist: Er hat schlichtweg zu viele Buttons, die selbst bei GBA-Spielen nicht alle genutzt werden. Der USB-Controller kann auch an anderer Hardware genutzt werden.

Insgesamt bin ich vom Retron SQ enttäuscht, für eine Emulationskonsole sind die Möglichkeiten sehr beschränkt und man muss sich einiger Tricks bedienen, um das Gerät wirklich sinnvoll nutzen zu können. Es ist fast schon Pflicht, die Custom-Firmware von RetroRulz aufzuspielen, die versteckte Funktionen von RetroArch freischaltet – dann lässt sich der verwendete GBA-Emulator ändern und das Spielerlebnis deutlich steigern. Sogar das kopiergeschützte *Minish Cap* läuft dann! Obendrein können Savestates verwendet werden, einer der größten Vorzüge von Emulation, hier allerdings „ab Werk“ nicht möglich.

Somit kann ich euch das Retron SQ nur empfehlen, wenn ihr gewillt seid, Zeit in Einrichtung und das Aufspielen einer Custom-Firmware zu stecken. *



GAMERS GLOBAL

UNABHÄNGIG. MEINUNGSSTARK

DIE ONLINE-COMMUNITY
FÜR ERWACHSENE

4K-SPIELTESTS FÜR
PC UND KONSOLE

TEXTE, VIDEOS, PODCASTS

DIREKTER DRAHT
ZUR REDAKTION

Unterstütze eines der
letzten unabhängigen
deutschen Online-
Spielmagazine!

Als Retro Gamer Leser
erhältst du bis 31.10.24 volle

Rabatt bei Abschluss einer Premium-Mitgliedschaft.

30%

> WWW.GAMERSGLOBAL.DE/PREMIUM-AKTION

**1 Jahr GamersGlobal.de Premium
für nur 4,89 Euro pro Monat***

- > Alle Kolumnen von Michael Hengst
- > Alle SdK-Videos mit Heinrich Lehnardt, Anatol Locker und Jörg Langer
- > Plus viele weitere Vorteile
- > Vorauszahlung ohne automatische Verlängerung möglich

* bei jährlicher
Zahlung = 58,72 Euro,
normaler Jahrespreis:
83,88 Euro

www.retro-gamer.de

Auf unserer Website findet ihr regelmäßig zusätzliche Inhalte unseres Autorenteam oder Ergänzungen zu Heftartikeln.



HEFT-ERGÄNZUNGEN

Der Podcast zum Hülsbeck-Interview



In jedem Heft findet ihr mindestens einen Artikel, den wir auf www.retro-gamer.de noch erweitern. Diesmal sind das – aboexklusiv – der mit zahlreichen Sounds und Musikstücken aufgepeppte **Podcast mit Chris-Hülsbeck** (zu Harald Fränkels großem Interview mit ihm) sowie – für alle Leser – die Video-Minidoku zur Retro-Spielhalle „Pinball Heaven“ in Ottobrunn.

ABO-BONUS

RETRO-JOYSTICK

Seit Ausgabe 3/2024 findet ihr eine Seite von „Retro-Joystick“ in jedem Heft. Es handelt sich um eine stark erweiterte Fassung der gleichnamigen Online-Rubrik von Christian Wenk. Da unser Heft nur alle drei Monate erscheint, unsere Website hingegen jede Woche einen neuen Joystick (oder ein Gamepad oder ein... was immer der *Seaman Controller* aus Folge 28 ist...) vorstellt, solltet ihr regelmäßig auf www.retro-gamer.de vorbeisehen!

Retro Joystick #28: Seaman Controller



Intro-Spektive: Zak McKracken

Daniel Cloutier POSTED ON 20. JULI 2024



INTRO-SPEKTIVE

In der Website-exklusiven Serie feiert Daniel Cloutier besonders gelungene Intros – beispielsweise das zum LucasArts-Werk *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*. Das kann im Extremfall ein einzelnes Introbild sein, meist handelt es sich aber um – für die damalige Zeit – aufwendig erzählte Vorgeschichten.

LESER-SERVICE

Ihr habt eine Frage? Euer Heft wurde von einem Tiger zerfetzt? Prüft einfach im Service-Bereich, ob eure Frage dort aufgeführt ist, und falls nicht: Öffnet entweder dort ein Service-Ticket oder schreibt ganz altmodisch eine Mail an service@retro-gamer.de.

<https://www.retro-gamer.de/service>



ABONNEMENT

Du möchtest uns besonders unterstützen und dir gleichzeitig als Abonnent mehrere Vorteile (wie den Kunstdruck) sichern? Folge einfach dem Link hier. Zur Verwaltung deines bestehenden Abos gehst du einfach in deinem Profil auf „Abonnement“.

<https://www.retro-gamer.de/abo/>



NEWSLETTER

Einmal im Monat, manchmal auch zweimal, gibt es einen Blick hinter die Kulissen von Retro Gamer: in unserem Newsletter. Der wird nicht von einer ominösen Marketing-Abteilung verfasst, sondern von Retro-Gamer-Herausgeber Jörg Langer. Anmeldung:

<https://www.retro-gamer.de/newsletter/>



HEFT-BESTELLUNG

Du hast ein Heft am Kiosk verpasst? Ein Abo wäre dir aktuell zu viel? Du kannst einzelne Retro-Gamer-Hefte direkt bei uns bestellen, zum Kioskpreis plus fairer Versandkosten-Pauschale. Bis 11 Uhr bestellte Hefte gehen meistens noch am selben Werktag raus!

www.retro-gamer.de/product-category/heft/





Von Harald Fränkel

In dieser Rubrik stellt euch Harald Fränkel aktuelle Spiele für uralte Retro-Plattformen vor, egal ob Homebrew oder kommerziell.



» In Timo's Zimmer gibt's viel zu entdecken, zum Beispiel oben links einen ikonischen Joystick. Die rechts heranfliegenden tödlichen Dartpfeile lassen sich stoppen wenn man rausfindet, wie...

» Die Packung gestaltete der Deutschtürke Ogan Kademiroglu. Er war in den 90ern zum Beispiel an der grafischen Gestaltung von Mad News und Eishockey Manager beteiligt.



Eigentlich wollte ich nie wieder was mit Schottland zu tun haben, nachdem ich 1997 dort zu einer Pressekonferenz eingeladen war, bei der die bis dato vor allem durch Lemmings bekannten Entwickler von DMA Design das erste GTA vorstellten. Die Präsentation mutierte zur fremdartigen Erfahrung: Zunächst wurde das Spiel von einem Eingeborenen vorgestellt, der so verständlich sprach wie ein Zwickauer mit Tennisball im Mund. Dann gab's die Nationalspeise Haggis, Schafsinnerien im Schafsmagen, einen fleischgewordenen Inception-Gruselfilm sozusagen. Währenddessen blies ein Dudelsack-Orchester 3.726 Volksweisen in den geschlossenen Raum (direkt am Esstisch stehend, bis man taub war).

Ein halbes Leben später kam mir nun Timo's Castle in die Quere, ein Hüpfspiel, bei dem C64-Besitzer ausgerechnet in die Rolle eines kaledonischen Prinzen schlüpfen und aus einem verhexten schottischen Schloss fliehen müssen. Todesmutiger als William „Braveheart“ Wallace stürzte ich mich ins Abenteuer – und erlag sofort dem nostalgischen Charme. Timo's Castle fängt als Hommage zum Jump-and-run-Geheimtipp Henry's House (1984) nicht nur den Stil damaliger Single-Screen-Plattformer ein. Es wickelt Vergangenheitsverliebte durch humorvolle Popkultur-Anspielungen förmlich ein!

Im Prinzip muss der jugendliche Held, der mit seiner falsch herum getragenen Basecap an die Protagonisten aus Paper Boy oder Magic Pockets erinnert, nur durch acht Räume der Burg hupsen und alle Gegenstände sowie Schlüssel für die Ausgänge eintüten. Spannend und spaßig gerät das wegen der interaktiven Elemente und Rätsel. So gilt es in einem Sektkeller herauszufinden, in welcher Reihenfolge Timo die Gegenstände einsammeln sollte, um das dort schlummernde Schlossgespenst möglichst spät zu wecken – und wie er die als tödliche Geschosse umherfliegenden Korken stoppt.

Für mehr 80er-Jahre-Strahlkraft als Tschernobyl sorgen kurze Musikeinlagen. Pflückt der putzig animierte Timo im Garten nach den Mädeln. In der Montage des...

TIMO'S CASTLE

- » SYSTEM: COMMODORE 64
- » PUBLISHER: BITMAP SOFT
- » ENTWICKLER: TEAM PIXELBRET@GAMES
- » BOXVERSION: <https://www.bitmapsoft.co.uk/AT64/ELPRO/>
- » DOWNLOAD: <https://romwer.itch.io/ac> (5 EURO)
- » VIDEO: <https://bit.ly/4bLygr0>

Lambda-Refrains aus. Der Competition-Pro-Joystick in seinem Zimmer startet einen bekannten Werbe-Jingle, bei dem nerdige Boomer sofort zwanghaft Are you keeping up with the Commodore? mitgrölen, und ein Liebesbrief die Titelmelodie des Films La Boum – Die Fete. All das zu entdecken, wengleich manche Sprungplattformen und Objekte schwer zu sehen sind und es vereinzelt per Trial and Error weitergeht, lässt Retro-Jüngern das Herz aufgehen.

Logisch, dass die Steuerung präzise arbeitet wie eine Rolex, denn mit dem 56-jährigen Roman Werner steckt ein schweizerischer Programmierer hinter dem farbenfrohen Jump-and-run. Der Mann aus dem Raum Zürich arbeitete mit zwei Deutschen zusammen: Für die Sound- und Musikuntermalung sorgte der Lübecker Benjamin Dibbert (41). Der schafft es zum Beispiel faszinierenderweise, dass die zwei Stücke Scotland the Brave und Amazing Grace tatsächlich klingen, als würden stämmige Kiltträger mit Pferdelungen die Töne

aus schottischen Sackpfeifen pressen. Ebenso cool: die dreckige Lache der bösen Zauberin beim Game Over. Uns kommt hier sofort das Spiel Hexenküche in den Sinn. Treibende Kraft hinter Timo's Castle war Produzent und Co-Designer Timo (sic!) Weingärtner. Der 42-jährige Frankfurter machte als Knirps mit Henry's House seine erste Videospilerfahrung und erfüllte sich mit dem inoffiziellen Nachfolger einen Kindheitstraum.

Letztlich kam mehr dabei herum: Timo's Castle übertrifft das Original deutlich, nicht nur technisch. Deshalb begeistert es sogar alle, die wegen Henry's House einen Traumtherapeuten aufsuchen mussten, weil es sich so biestig gebärdete. Die Neuauflage fühlt sich fairer an und bietet wahlweise einen Easy-Modus, bei dem der Held nicht abnibbelt, wenn er irgendwo runterfällt. Dass die Nettospielzeit bei nur rund 15 Minuten liegt, finden wir null schlimm – der Highscore-Charakter motiviert Köhner genug. Fazit: Der Titel des neuen House-Meisters geht in die Schweiz und nach Deutschland!



Bei diesem Bild vom Sektkeller sehen wir nur ein Beispiel dafür, wie viel die Welt in dem Jump-and-run steckt. Lassen man den Helden herumstehen, beginnt er, Jo-Jo zu spielen...



Ein Spiel im Spiel zu spielen, hat auch was von Inception: Dieser Level basiert auf dem Atari-Klassiker Jamboree von 1983.

VORSCHAU

Retro Gamer 1/2025 erscheint am **15.11.2024**

Infos, Bonus-Inhalte, Draht 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, Hagen Gehritz, Michael Hengst,
Harald Heßdörfer, Paul Kautz, Jörg Langer,
Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Nina Schild,
Tom Schmitz

LOKALISIERUNGSTEAM

Patrick Bertele, Christian Gehlen, Hagen Gehritz,
Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

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

Hermann-Oberth-Str. 9, 85640 Putzbrunn

Telefon: +49 (0)89 20 33 21 12

USt.ID: DE189791899

HERAUSGEBER

Jörg Langer – ✉ joerglanger@retro-gamer.de

ANZEIGENLEITERIN

Gisela Nerke

✉ giselanerke@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

✉ service@retro-gamer.de

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

Copyright © 2024 Future Publishing Limited, www.futureplc.com

C64

COMMODORE 64

Was wären wir für eine Retro-Redaktion, wenn wir unser erstes Jahr in eigener Verantwortung nicht mit einem Schwerpunkt zum erfolgreichsten Homecomputer aller Zeiten krönen würden, dem berühmtesten aller Brotkästen, von manchen aber auch schlicht Commodore 64 genannt? Die deutsche Redaktion reist zurück in die 80er – und spricht mit Designern von damals.



Auch im nächsten Heft werden Abonnenten exklusiv einen **Kunstdruck** erhalten – das abgebildete **Lemmings** ist nur eine von mehreren Optionen, wir haben uns noch nicht entschieden.

DEAD OR ALIVE 2

Das Konzept klang 1996 verlockend: Wieso nicht brutale Finisher mit wackelnden Brüsten kombinieren? Fast 30 Jahre später gibt es einen ganz anderen Blick auf diese Thematik, doch unbestreitbar hat die *DoA*-Serie Spuren hinterlassen. Wir betrachten Teil 2 genauer.



20 JAHRE

2004 wurde Sonys Konsolen-Power mobil: Die PlayStation Portable betrat den Markt und brachte tatsächlich Konsolenqualität und Multimedia-Funktionen im Handheld-Format. Viele fantastische Spiele erschienen für das System – doch nicht alles war eitel Sonnenschein.

The BITMAP BROTHERS



Wer bei den Bitmap Brothers nur an den Amiga und *Speedball 2* denkt, denkt erst mal richtig, vergisst aber, dass das Studio auch für Konsolen und den PC entwickelte. Unsere Hommage umfasst das ganze Schaffen des Studios, mit neuen Infos von Mike Montgomery.

Auch der nächste Retro Gamer wird 180 Seiten und schönes Papier haben – und vermutlich die obigen Themen (Änderungen wie immer vorbehalten).

178 | RETRO GAMER 4/2024

facebook.com/RetroGamerOffiziell
twitter.com/RetroGamer_de
instagram.com/retrogamer_offiziell

mastodon.social/@RetroGamer_offiziell
bsky.app/profile/retro-gamer.de
threads.net/@retrogamer_offiziell