

ALTI!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

# retro\* GAMER

2/2015

März / April / Mai 2015

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

## KLASSIKER-CHECK

Spellcasting 101 –  
Zauberer bekommen  
die schönsten Mädchen



## POKÉMON

Oft als Kinderspiel miss-  
verstanden: Wieso die  
Knuddel-RPGs bis heute  
so erfolgreich sind

## RUNDEN- STRATEGIE

Die Genre-Entwicklung von  
SSIs Erstling (1980) über  
*Civilization*, *UFO & Fire  
Emblem* bis ins Jahr 2005

## DEFENDER

Rette den Planeten!  
Wie *Defender* die Spielwelt  
revolutionierte. Wir sprachen  
mit den Machern

## TOPSPIELE FÜR AMIGA

Der Deutschen zweitliebster  
Homecomputer hatte viele  
grandiose Games – wir  
stellen die besten vor

ZU GEWINNEN

1x PS4  
20TH ANNIVERSARY  
EDITION

Wir verlosen  
#3144 der weltweit  
streng limitierten  
Jubiläums-PS4  
im PS1-Look!



# DOOM

ERST INDIZIERT,  
DANN KULTURGÜT

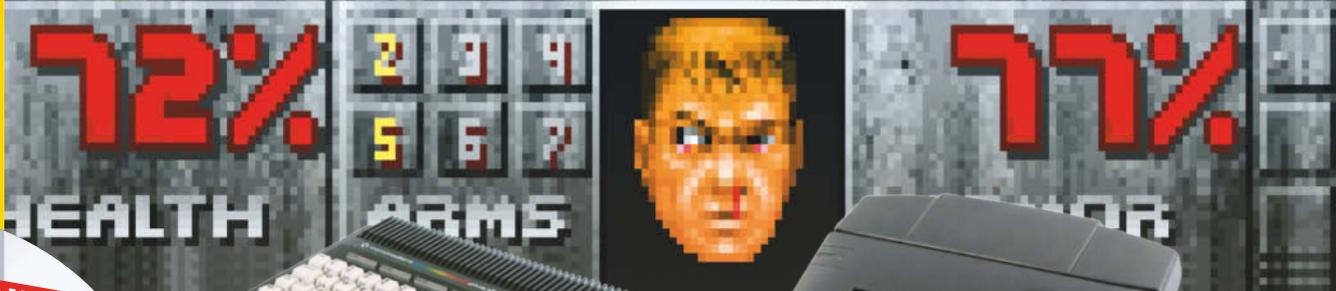
WIR BLICKEN AUF DEN ID-MEGAHIT ZURÜCK

## EGO-SHOOTER

WELCHE SPIELE DAS GENRE DEFINIERTEN

## PLUS

- Origin – Aufstieg & Fall
- Rushware – Erfolgsstory
- Dragon Quest IV
- Sega Saturn
- Lemmings
- Telengard
- Shining Force
- Warcraft
- Pitfall 2
- Shinobi
- Exolon
- Feud
- Batman
- u. v. m.



## C16 & PLUS/4

Commodores „Serie 246“ blieb trotz  
Billigpreis & Aldi-Deal ein Ladenhüter

## TURBO- GRAFIX-16

Auch in der West-Version war die  
PC Engine ein Leistungsgigant



# Entdecken Sie das Universum!

So macht Wissen Spaß: Mit vielen informativen Artikeln und atemberaubenden Fotos nimmt das **Weltraum-Magazin Space** seine Leser mit auf eine faszinierende Reise ins Weltall. Erfahren Sie alles über Raumfahrt, Sonnensystem und ferne Galaxien. **Space - Das Weltraum-Magazin** für wissenshungrige Leser jeden Alters.



## JETZT SPACE ABONNIEREN.

### Das lohnt sich für Sie!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis - 6 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 39,95 €** (AT: 44,30 €, CH: sFr 80,-, EU: 47,- €)
- **Kostenlose** Lieferung frei Haus
- **Früher** als im Handel lesen

- **GRATIS** als Dankeschön: Celestron UpClose Fix Focus Porro-Fernglas 7x35 (Abgabe nur, solange der Vorrat reicht)



### Hier bequem bestellen:

- ONLINE:** [www.emedia.de/abo](http://www.emedia.de/abo)
- TELEFON:** (089) 85 853 -837 werktags von 8-18 Uhr
- POST:** Leserservice eMedia SPACE, Postfach 13 63, 82034 Deisenhofen
- E-MAIL:** [space-abo@emedia.de](mailto:space-abo@emedia.de)

# retro\* GAMER



Roland  
Austinat



Heinrich  
Lenhardt



Jörg  
Langer



Knut  
Gollert



Michael  
Hengst



Mick  
Schnelle



Winnie  
Forster

**W**illkommen zum neuen **Retro Gamer!** Und ein herzliches Hallo auch an meinen ehemaligen *PC-Player*-Kollegen, *GameStar*-Korrespondenten, *GamersGlobal*-Autor und Mit-Spieleveteran **Roland Austinat**, der in dieser Ausgabe erstmals für **Retro Gamer** in die Tasten greift. Wie ihr an der Riege links sehen könnt, ist er nicht der einzige erfahrene Spielejournalist, der für **Retro Gamer** schreibt – und das ist gut so: Zwar schöpfen wir pro Ausgabe aus bis zu vier Einzelheften der englischen **Retro Gamer**, übersetzen und lokalisieren deren spannendste Artikel – doch dazu gibt es eben auch den deutschen Blickwinkel, den nur Leute ins Heft bringen können, die damals schon über Computerspiele berichtet haben.

Zufälligerweise habe ich eine ganz persönliche Beziehung zur aktuellen Titelgeschichte, also **Ego-Shooter** und insbesondere **Doom**. Das war nicht nur der erste weltweit erfolgreiche Egoshooter, der ein ganzes Genre entscheidend prägte. Sondern es brachte mich auch ganz direkt zu meinem Beruf Spielereakteur – nachzulesen im *Retro Revival* auf Seite 26. Auch in einem anderen Schwerpunkt im Heft finde ich mich natürlich wieder: im Beitrag **Expertenwissen Rundenstrategie**. Wo andere die Märklin-Eisenbahn fahren ließen oder Tapes bespielten, zuckelten bei mir hässliche kleine Kästchen über angedeutete Wiesen oder Hügel, um andere Kästchen anzugreifen. Wir beginnen den Report zeitlich mit *SSI Computer Bismarck*, bei dem zwei Spieler hintereinander Kommandos gaben, die dann zeitgleich ausgeführt wurden.

Für mich beim Redigieren von besonderem Interesse waren auch die Firmen-Archive zu **Origin Systems** – schließlich war Origin gleich für mehrere meiner Lieblingsserien, nämlich *Ultima*, *Ultima Underworld* und *Wing Commander*, verantwortlich. Und im Artikel **Außenseiter: C128** überkam mich eine Nostalgie-Attacke – ich hatte irgendwann meinen C64 gegen den rundum besseren C128 eingetauscht, nur um zu merken, dass so gut wie keine Spiele dessen doppeltes RAM und doppelt so schnell getaktete CPU wirklich nutzten.

Aber keine Sorge, im aktuellen **Retro Gamer** gibt es noch viele andere Themen, sei es über Handhelds (etwa unser großer Schwerpunkt zu **Pokémon**), Heimcomputer (wie **Die besten Amiga-500-Spiele**) oder **Konsolen-Hardware** (dieses Mal *Sega Saturn*, *Sega 32X*, *Atari 7800 ProSystem* und andere). Heinrich Lenhardt steuert beispielsweise die Firmen-Archive zu **Rushware** ein, die unter anderem LucasArts nach Deutschland brachten, Winnie Forster hat sich akribisch des „europäischen Spiele-Ostens“ angenommen: **Made in Osteuropa**. Wir widmen uns den **schaurigsten Momenten** in Videospiele, blicken auf Klassiker wie *Hard Drivin'*, *Shinobi* und *Defender* zurück und geben euch einen Überblick über sämtliche **Batman-Versoftungen**.

Viel Spaß mit  
Retro Gamer 2/2015!  
**Jörg Langer**

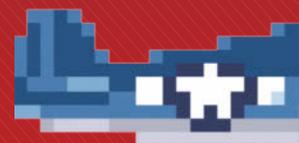
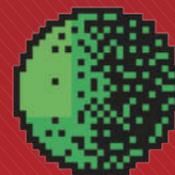




# retro GAMER

## INHALT 2/2015

März, April, Mai



### TITELSTORY: EGO-SHOOTER

- 026 Doom**  
Wie es das Leben des Autors veränderte
- 028 Expertenwissen Ego-Shooter**  
Von *Maze War* über id & Valve bis heute
- 036 Half-Life**  
*Half-Life* kam, sah und ... erzählte

### RETRO-REVIVAL

- 006 Pitfall 2**  
Roland Austinats Action-Wochenende
- 052 Telengard**  
Heinrich Lenhardt über das frühe RPG
- 106 Dragon Quest IV**  
Michael Hengst rät, mit *IV* anzufangen
- 132 Lemmings**  
Knut Gollerts Berufswahl-Hilfe
- 164 The Hobbit**  
Winnie Forster sprach mit Gandalf
- 180 Betrayal at Krondor**  
Mick Schnelle traf Raymond Feist

### SCHWERPUNKT

- 016 Made in Osteuropa**  
Die große Aufholjagd nach der Wende: Winnie Forster grub in den Archiven
- 046 Amiga 500: Top 25**  
Die deutsche Redaktion hat gewählt: Unsere besten 25 für den 500er
- 112 Die schaurigsten Momente**  
Was waren die denkwürdigsten Schock-Momente der Spielehistorie?
- 152 Expertenwissen Rundenstrategie**  
Mit SSI fing alles an? Fast richtig! Jörg Langer zeichnet die Geschichte nach

### FIRMEN-ARCHIVE

- 010 Rushware**  
Heinrich Lenhardt sprach mit Jürgen Göldner über den Aufstieg des Publishers
- 078 Origin Systems**  
Wie aus einem Garagen-Betrieb in Texas eines der wichtigsten Game-Studios wurde

### HISTORIE

- 060 Pokémon**  
Evolution der Taschenmonster – von den monochromen GB-Anfängen bis 2014
- 086 Defender**  
Der einst wohl spektakulärste Spielautomat ist heute noch faszinierend und bockschwer
- 134 Batman-Spiele**  
Diese Lizenz umfasst von Rohrkrepielern bis zu genialen Game-Kunstwerken alles

### MAKING OF

- 022 Zynaps**  
Der Portierer von *Uridium* auf Spectrum schuf dieses großartige Shoot-em-up
- 072 Exolon**  
Nicht nur *SLK* konnte „Run and Gun“: Dieses UK-Spiel glich teils einem Puzzle
- 108 Feud**  
Zwei Magier duellieren sich aufs Feinste – doch was ging bei der C64-Version schief?
- 146 Hard Drivin'**  
Ataris Hit läutete die Zeit der Polygon-basierten Fahrsimulationen ein
- 160 Sanitarium**  
Das Grusel-Adventure hatte einen Bug, der kaum zu finden war
- 174 Shinobi**  
Der ultimative Guide zum Ninja-Spiel

### AUSSENSEITER & UNKONVERTIERTE

- 042 Außenseiter für C128**  
Ausgewählte Spiele, die auf C128 mehr konnten als auf Commodore 64
- 084 Unkonvertierte #1**  
*Tinkle Pit, Arbalester, Rim Rockin' B.* u. m.
- 094 Außenseiter für VTech CreatiVision**  
*Locomotive, Police Jump, Stone Age* u. m.
- 142 Außenseiter für TRS-80**  
*Crystal City, 13 Ghosts, Time Bandit* u. m.
- 184 Unkonvertierte #2**  
*Gaiapolis, Borech, Extreme Downhill* u. m.

### KLASSIKER-CHECK

- 008 Warcraft**  
Knut Gollert nimmt sich den *WoW*-Ahn vor: „Muss man kennen, aber nicht spielen“
- 076 Shining Force**  
Mick Schnelle erörtert, warum wirklich alles an *Shining Force* „strahlt“ – bis auf die KI
- 098 Spellcasting 101**  
Michael Hengst ging für euch noch einmal zur Schule – und entdeckte Innovatives

### RETRO-HARDWARE

- 040 20 Jahre PlayStation**  
Mit Verlosung einer limitierten PS4 im guten alten grauen PS1-Look!
- 054 TurboGrafx 16**  
Die PC Engine machte in Japan Furore, dann kam sie als TurboGrafx 16 in die USA
- 100 Sega 32X**  
Wie Sega auf das teure Hardware-Add-on kam – und wie die Spieler reagierten
- 122 Sega Saturn**  
Segas wahre 32-Bit-Maschine hatte eine echte Chance – doch die Spiele fehlten
- 166 Atari 7800 ProSystem**  
Keine andere Atari-Konsole wird so oft unterschätzt! Eine Rehabilitierung
- 182 Commodore Serie 246**  
Machina Obscura: Wieso C16, Plus/4 und Commodore 116 scheitern mussten

### AUF DEM SOFA MIT ...

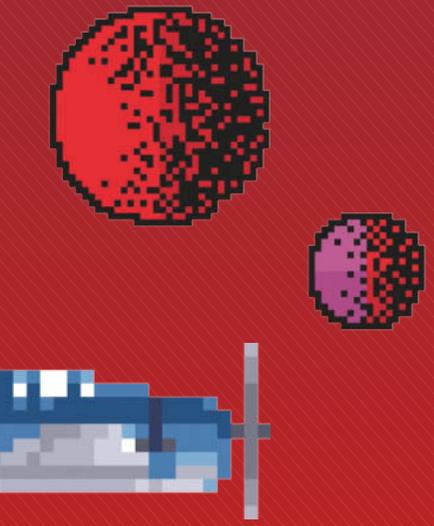
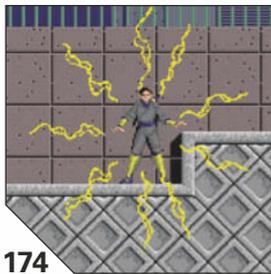
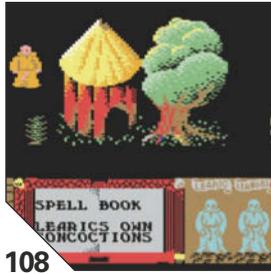
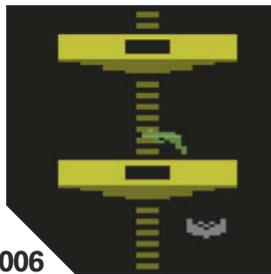
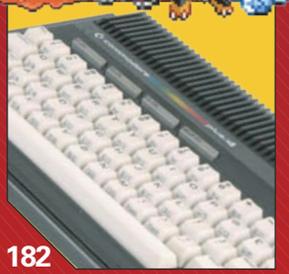
- 120 Tom Kalinske**  
Der ehemalige Chef von Sega USA über die Fehler im Kampf gegen Nintendo
- 186 Graeme Devine**  
Er flog wegen Atari von der Schule – und prägte *7th Guest, Quake 3 Arena* oder *Age of Empires 3*

### RUBRIKEN

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

# RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN



# Pitfall 2

LOST CAVERNS.



» PUBLISHER: ACTIVISION  
 » ERSCHIENEN: 1983  
 » HARDWARE: ATARI VCS (UMSETZUNGEN FÜR COMMODORE 64, SINCLAIR SPECTRUM, ATARI XL, MSX UND VIELE ANDERE)

Von Roland Austinat

**Meine erste Spielkonsole? Ein Atari VCS 2600. Das erste Spiel, das ich an einem Wochenende durchgespielt habe? *Pitfall 2: Lost Caverns*. Und danach habe ich das Jump-and-run noch einmal von vorne gestartet. Denn Pitfall Harry, der in den Höhlen von Machu Picchu seine Nichte Rhonda, den Puma Quickclaw, einen Diamantring, eine seltene Ratte und jede Menge Goldbarren einsammeln musste, konnte zwar nicht sterben. Doch jeder Fehltritt und jede Berührung mit einem Zitteraal, einem Skorpion oder einer Fledermaus bugsierte ihn unter Punktabzug automatisch zum letzten „Speicherpunkt“ zurück. Und schon 1984 galt: Ein Spiel ist nur dann richtig durchgespielt, wenn am Ende die Höchstpunktzahl auf dem Bildschirm steht!**

Erschienen ist *Pitfall 2* wie der Vorgänger bei Activision, dem ersten Dritthersteller von Konsolenspielen, 1979 gegründet von vier ehemaligen Atari-Programmierern. Anders als viele eher durchwachene Atari-Hausentwicklungen war fast jeder Activision-Titel ein echter Kracher. Mit *Decathlon*, *Space Shuttle* und eben *Pitfall* habe ich damals oft mehr Zeit als mit meinen Schulaufgaben verbracht – auch, wenn ich mir diese Spiele bei meinem Freund Arne ausleihen musste. Als dann *Pitfall 2* erschien, war klar: Das muss ich haben! Obwohl es damals stolze 130 Mark gekostet hat. Ich war vom ersten Moment an begeistert und dann das ganze Wochenende nicht mehr von der Konsole wegzukriegen.

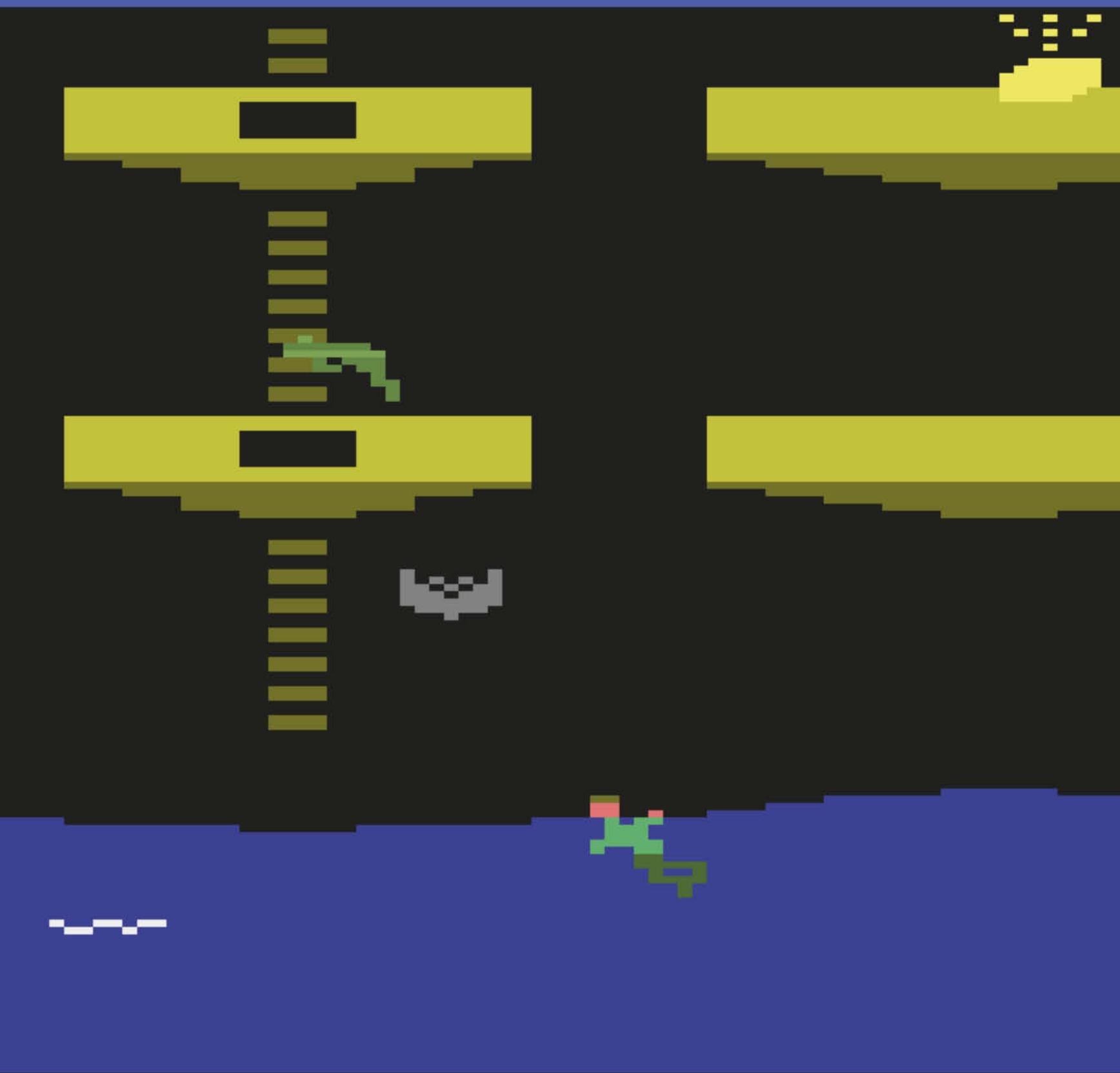
Denn was Designer David Crane in das Modul gepackt hatte, war nicht bloß ein Aufguss des erfolgreichen ersten Teils. In der Plastikhülle steckte ein von Crane entwickelter und patentierter „Display Processor Chip“, der nicht nur die Grafik-, sondern auch die Soundfähigkeiten des Atari VCS 2600 drastisch erweiterte. Statt schräger Piepstöne untermalten nun dreistimmige Melodien und eine Schlagzeugspur die Höhlenabenteuer – eine so brillante Präsentation hatte ich auf dem System noch nie gehört oder gesehen.

War schon *Pitfall* mit seinen 256 unterschiedlichen Bildschirmen ein umfangreiches Spiel, setzte David Crane in *Pitfall 2* nochmal einen drauf: Insgesamt 29 Etagen umfasste die Ober- und Unterwelt. Jede Etage war acht Bildschirme breit, jeder Bildschirm wechselte sanft scrollend zum nächsten. Sprang Pitfall Harry im ersten Teil hauptsächlich aus eigener Kraft oder mit Hilfe von Lianen über Gegner, Tümpel und Treibsand, schwamm er im Nachfolger auch durch unterirdische Flüsse oder ließ sich mit Hilfe eines Luftballons von starken Aufwinden sogar in schwindelnde Höhen tragen.

David Crane hatte gehofft, mit seinem Chip der sechs Jahre alten Konsole zu einem etwas längeren Leben zu verhelfen, und ihn an andere Entwickler zu verkaufen. Doch der große Konsolencrash der frühen 1980er Jahre machte dem einen Strich durch die Rechnung. Die Popularität von *Pitfall 2* bremste der Crash jedoch nicht. In den nächsten Jahren erschienen jede Menge Umsetzungen, etwa für die Heimcomputer Commodore 64, Apple II, Atari XL/XE und MSX-Systeme. Sega baute 1985 sogar einen Spielhallenautomaten für das Spiel und setzte diesen anschließend für die hauseigene Konsole SG-1000 um.

Auch drei Jahrzehnte später denke ich immer noch gerne an *Pitfall 2: Lost Caverns* zurück. An die trickreichen Momente, in denen ich sowohl einer flatternden Fledermaus als auch einem hüpfenden Frosch im richtigen Augenblick ausweichen musste, um unbeschadet eine Leiter hinaufzuklettern. An die Fallwinde, die mich durch den nach links oder rechts gepressten Joystick vor einem bodenlosen Sturz bewahrten. Und an meine selbstgezeichnete Karte, auf der ich die erforschte Höhle Stück für Stück einzeichnete – Freunde, Feinde und Goldbarren inklusive. Mehr als jedes andere Spiel hat *Pitfall 2* meine Liebe zu Action-Adventures entfacht, die bis heute anhält. Und mal ganz ehrlich: Ob es ohne Pitfall Harry je eine Lara Croft oder einen Nathan Drake gegeben hätte? \*

4



 ACTIVISION

**D**iese Marke gehört zu den größten in der Spielewelt. Jeder hat sie schon mal gehört, die meisten haben sie gespielt: *Warcraft*. Ob *Warcraft II*, *Warcraft III* oder *World of Warcraft* – diese Spiele gehören zu den Bestsellern der letzten 20 Jahre. Aber den Urvater der Serie kennen die wenigsten. *Warcraft: Orcs & Humans* erschien 1994 und begründete die riesige Erfolgsgeschichte. Und ganz nebenbei gilt es als einer der Väter moderner Echtzeitstrategie. Auch wenn sich hier die Geister scheiden.

Zugrunde liegt *Warcraft* ein RTS-Herz, wie es noch heute nicht anders eingesetzt wird. Eine Horde eigener Untergebener wird auf einem von oben gezeigten Schlachtfeld in Richtung Gegner geschickt. Da gibt's auf die Nase, und das so lange, bis eine der beiden Seiten verloren hat. Kennen wir alles. In Blizzards erstem Echtzeitstrategiespiel, in ihrem ersten echten PC-Spiel, war das allerdings noch ziemlich neu und an vielen Stellen beachtlich innovativ. Die Eingebung kam aber von Westwoods RTS-Opa *Dune II*, den man bei Silicon & Synapse – wie Blizzard damals noch hieß – gern spielte.

So gut ihnen das Spiel aber auch gefiel, viele Features vermissten die Spielermacher, allen voran einen echten Zwei-Spieler-Modus für die Mittagspause. Das schmerzte so sehr, dass sich im Alleingang ein Programmierer (Patrick Wyatt) ransetzte und mit den gegrabten Grafik-Assets von *Dune II* ein Spiel baute. Das wurde Anfang 1994 endlich auch mit einem richtigen Team ausgestattet und dann in etwas mehr als einem halben Jahr fertiggestellt.

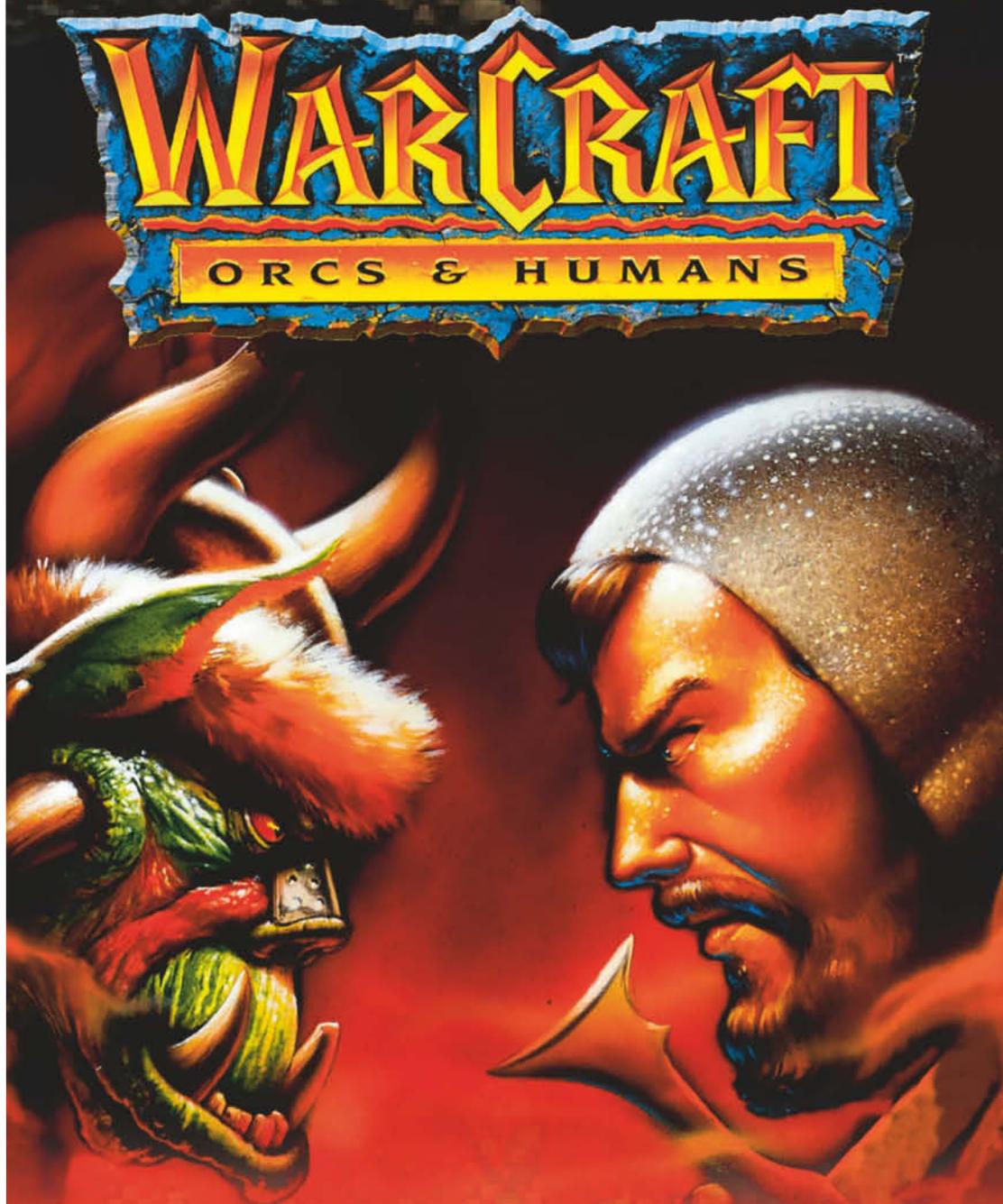
Allerdings im Fantasy-Setting – das fanden die *Warhammer*-begeisterten Macher spannend, gegen eine offizielle Lizenz entschieden sie sich absichtlich, weil sie schlechte Erfahrungen mit DC Comics gemacht hatten und nicht die Kontrolle über ihr Spiel verlieren wollten. So wurde das *Warcraft*-Setting geboren, das uns bis heute begeistert.

Spielerisch konnte *Orcs & Humans* vor allem mit der Möglichkeit überzeugen, erstmals mehr als nur eine Einheit gleichzeitig zu steuern. Dass man in Las Vegas bei Westwood an einem noch etwas besseren System für *Command & Conquer* arbeitete, ahnte bei Blizzard damals niemand. Hier wurde die Gruppen-Größe aus Layout-Gründen auf vier Einheiten beschränkt. Heutzutage unvorstellbar, damals aber schon recht luxuriös, in *Dune II* schickte man seine Armeen ausschließlich als einzelne Panzer durch die Gegend. Außerdem variierte Blizzard die Maps: Statt immer von der eigenen Basis aus den Gegner niederzuzwingen, gab es auch Levels, in denen man in Dungeons mit einer fest vorgegebenen Anzahl an Kämpfern Fieslinge zur Strecke oder eigene Helden in Sicherheit bringen musste. Das sorgte für Abwechslung.

Vor 20 Jahren war *Warcraft: Orcs & Humans* ein richtig gutes Spiel, wenn auch schon damals kein „90er“. Heute dürften nur noch Liebhaber Spaß daran haben, die die Anfänge der Story (Der Fall von Sturmwind!) einmal „live“ erleben wollen. In Sachen Bedienung und Optik hat sich in dem Genre so dermaßen viel getan, dass *Warcraft 1* nicht nur alt, sondern mittlerweile richtiggehend schlecht wirkt – so zumindest unser Urteil nach dem neuerlichen Spielen für diesen Klassiker-Check.



Von Knut Gollert



# DENKWÜRDIGE MOMENTE

WIESO EIN KLASSIKER?



## Die erfolgreichste PC-Spiele-Marke

*Warcraft 1* ist eines der wichtigsten Spiele der 90er Jahre aus genau drei Gründen. Erstens, es hat das gerade geborene Echtzeitstrategie-Genre nach einer Durststrecke 1993 am Leben gehalten und um mehrere wichtige Features erweitert. Zweitens, der Erfolg hat Blizzard am Leben gehalten und – was vielleicht noch wichtiger ist – ihnen kreative Unabhängigkeit gegenüber ihrem neuen Besitzer Davidson & Associates gewährt. Nur so konnten sie entwickeln, was sie wollten. Und Punkt drei: *Warcraft* wurde zur meistverkauften PC-Spiele-Marke der Welt: bis heute samt WoW-Add-ons über 50 Millionen Stück.

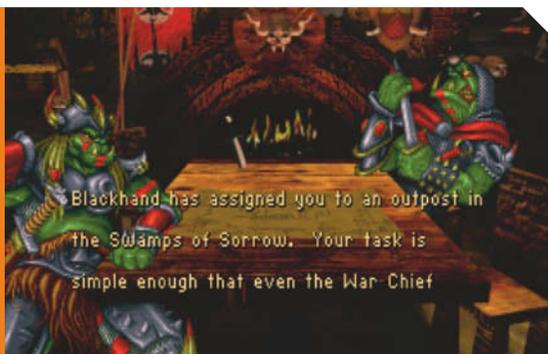
USER-INTERFACE



## War das umständlich!

In kaum einem anderen Genre hat sich in Sachen Bedienfreundlichkeit in 20 Jahren so viel getan wie bei den Echtzeitstrategie-Spielen. Erschreckend, wie umständlich Spieler damals ihre Einheiten verschieben mussten! Das blieb allerdings unbemerkt, denn intelligente Rechtsklicks oder speicherbare Gruppierungen waren 1994 noch nicht ersonnen. Stattdessen wurden die noch ziemlich doofen Einheiten mit Befehlsicons oder – komfortabler – Tastatur-Kommandos gelenkt. A für Attack, M für Move, ein Rechtsklick zentrierte die Karten um den Mauszeiger. WASD für das Karten-Scrolling gab es noch nicht.

BAUERNSPRÜCHE



## Bill Roper spricht

Prägend war die Sprachausgabe von *Warcraft*. Sie war nicht nur gut, sondern nahm sich vor allem nicht so ernst. Wer auf einen menschlichen Bauern klickt, hört ein devotes „Your will, Sire?“ Bei weiteren Klicks antwortete der Bauer immer etwas ungehaltener, bis er nach dem vierten Klick ein „Why do you keep touching me?“ schmetterte. Diese Art der versteckten Vielklick-Unterhaltung zieht sich bis heute durch Blizzard-Spiele, so auch beim Sammelkarten-Spiel *Hearthstone*. Sie gifelte übrigens schon in *Warcraft II* in Schafen, die bei wiederholten Klicks schlicht explodierten!

MULTIPLAYER-PIONIER



## RTS-Premiere

Von vielen Spielern 1994 vielleicht bemerkt, aber nie ausprobiert: der Mehrspieler-Modus von *Warcraft*. Oder besser gesagt: der Zwei-Spieler-Modus. Denn dieser war es, der den Mitarbeitern von Blizzard in ihrer Mittagspause beim *Dune II*-Spielen fehlte. Einer der Hauptgründe, warum *Orcs & Humans* überhaupt entstand. Damals war niemandem bewusst, dass sich daraus der wohl größte e-Sport-Bereich entwickeln würde (seit 2010 allein mit *Starcraft II* und fast 2.000 Turnieren auf Platz 1). Und damals war das Mehrspieler-Vergnügen auch alles andere als intuitiv zu erstellen, per Modem und IPX-Netzwerk.

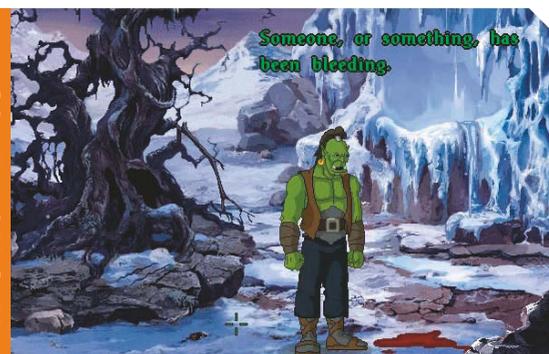
GESCHICHTSSTUNDE



## Wie alles begann

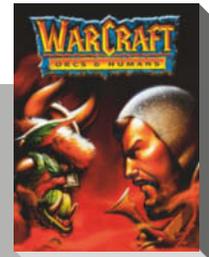
Die Spieler stürzen sich in den Konflikt, der vor allem in der Orc-Kampagne prägend für die Geschichte Azeroths wurde. Denn hier stürmen die Orcs in der zwölften und letzten Mission die Hauptstadt Sturmwind, die vorher befreite Garona ermordet König Llane Wrynn – und der erste Krieg ist für die Menschen verloren (For the horde!). Das Setting erschuf damals in erster Linie Bill Roper. Er entwarf die Idee vom Zauberer Medivh, dem die Macht zu Kopf stieg und – damals noch – aus Versehen ein Portal zu einer anderen Welt schuf, aus der die Orcs einfielen.

WAS WURDE AUS ...?



## Warcraft Adventures: Lord of the Clans

Orcs sind schmutzig, doof, blutrünstig. So ist das seit Tolkien. Blizzards Horde sollte aber anders sein. Ehre und Stolz waren die Pfeiler der Orc-Kultur. Um dieses Bild zu stärken und die Horde bei der Rezeption der Spieler näher an die Menschen zu bringen, ersannen Chris Metzzen und Bill Roper einen Plan. Ein eigenes Spiel sollte sich um den jungen Orc Thrall drehen, der bei den Menschen aufgewachsen ist – als charmanter Point-and-click-Adventure. Mit dem Release von *Curse of Monkey Island* als Höhepunkt handgezeichneter Adventures verließ Blizzard allerdings angesichts der Qualität des eigenen Spiels der Mut.



## FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC, MAC
- » **PUBLISHER:** BLIZZARD (IN EUROPA INTERPLAY)
- » **ENTWICKLER:** BLIZZARD ENTERTAINMENT
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1994
- » **GENRE:** ECHTZEITSTRATEGIE

## Was die Presse sagte ...

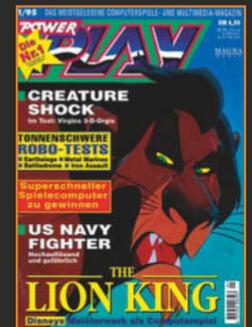


Foto: kultboy.com

### Power Play 01/1995: 75%

»*Warcraft* ist ein herrlicher kleiner Prügel Spaß für die verhönderten Militärstrategen unter uns. Die Menschen sind von einer ausgesuchten Höflichkeit, während die Orcs devot grunzen und alles machen, was ihr von ihnen verlangt.« (Pete Schwindt)

### PC Joker 01/1995: 83%

»Von Strategiespielen herkömmlicher Machart sollte es ruhig 100 geben – leider gibt es etwa 10.000 solcher Langweiler, die immer wieder einen Weltkrieg aufwärmen. Ganz anders diese Fantasy-Schlachten in Echtzeit! Dass die Programmierer... dabei gehörig von *Dune II* abgekupfert haben, ist nicht unbedingt ein Fehler.« (Max Magenauer)

## Was wir denken

Für jeden *Warcraft*-Fan mit Interesse an diesem Lore ein Muss. Aber nur, weil man es mal gesehen haben will und mittel Cheats schnell an die schönsten Stellen gelangen kann. Wegen der altertümlichen Bedienung ist es spielerisch 2015 leider ein Spaß-Killer.



## DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

» Mit wachsendem Produktangebot, dem futuristisch klingenden Slogan „Online with the Trend“ und Waschbär-Maskottchen machte sich Rushware im deutschen Spielvertriebsmarkt einen Namen.

# Rushware

Winter Games, Giana Sisters-Skandal und Monkey Island-Übersetzung: Spieledistributor Rushware und die Schwesterfirma Softgold prägten das Spiele-Deutschland der 80er und 90er Jahre. Der frühere Geschäftsführer Jürgen Goeldner erinnert sich im Gespräch mit **Retro Gamer** an den Weg von Rush Records zur Funsoft-Firmengruppe.

**E**igentlich war die sichere Beamtenlaufbahn beschlossene Sache: Mit 27 Jahren hatte Jürgen Goeldner seinen vorläufigen Enddienstgrad beim Bund erreicht, danach studierte er ab 1980 an der Bundeswehrhochschule. „Es gab Präsenzpflcht, da warst du bis 13 Uhr im Hörsaal“, erinnert er sich im Gespräch mit **Retro Gamer**. „Aber was machtest du den ganzen Nachmittag? Dich in irgendwas einlesen, das dich nicht so sehr interessierte? Nein, ich hab’ mich lieber vor meinen VC 20 gesetzt.“

Jürgen hatte den Commodore-Heimcomputer samt Monitor auf der Stube. Er war Hobby-Programmierer, erst in Basic, dann in Assembler, zudem gab es eine gewisse Spielleidenschaft: „Mich störte immer, dass die Spielanleitungen auf

Englisch waren, also habe ich die einfach selbst übersetzt. Die Kollegen fanden das auch ganz toll.“

Goeldner witterte eine Nebenverdienstmöglichkeit und schaltete 1983 eine folgeschwere Kleinanzeige in der Fachzeitschrift *Homecomputer*: „Wer möchte gerne seine Spiele übersetzt haben?“ Eine Antwort ließ nicht lange auf sich warten: „Da meldete sich eine Schallplattenfirma Rush Records aus Düsseldorf – damals gab’s ja keine CDs, das war alles noch Vinyl“, erinnert sich Jürgen. „Die sagten: ‚Wir wollen in diesem Markt einsteigen, finanzielle Mittel haben wir, aber es fehlt uns noch die Erfahrung bei der Bearbeitung.‘“ Computersoftware schien ein zukunftsträchtiges Marktsegment zu sein, das höhere Gewinnspannen versprach als der Verkauf von Maxi-Singles.

Rush-Records-Geschäftsführer Hans Rabe lernte den Spiele-affinen Jürgen Goeldner kennen und wollte ihn bald fest an Bord holen. Der Student mit dem VC 20 reagierte erst einmal zurückhaltend: „Ich bin doch Beamter, die Pension ist sicher. Warum sollte ich da rausgehen und das alles aufgeben?“ Doch als Rush Records ein halbes Jahr später erneut anklopfte, verabschiedete sich Jürgen vom sicheren Arbeitsplatz bei Vater Staat. Zunächst wurden die Spiele von Rush Records selbst angeboten, Ende 1984 gründete man eine eigene Tochtergesellschaft für den Vertrieb von Computerezubehör und Software – naheliegender Name: Rushware.

Softwareverkauf im deutschen Einzelhandel war zu diesem Zeitpunkt Neuland, wie Jürgen schnell merkte. Verpackungsstandards gab es noch nicht, innerhalb der

### □ SOFORT-EXPERTE

**Rushware** war neben Ariolasoft der führende deutsche Distributor von Computerspielen. Der Düsseldorfer Plattenvertrieb Rush Records versprach sich von dem neuen Medium bessere Margen als im Musikgeschäft. Rush-Chef Hans Rabe heuerte Jürgen Goeldner an, der per Kleinanzeige Übersetzungen von Spielanleitungen angeboten hatte.

**Spielzubehör** wurde neben der Software im Sortiment geführt. In den 80er Jahren war Rushware zum Beispiel mit einer eigenen Datensette, den Quickshot-Joysticks oder dem Diskettenknipser Taco erfolgreich.

**Zum Vertriebsgeschäft** gesellten sich binnen weniger Jahre die Bereiche Publishing (über Softgold) und Entwicklung (Erwerb von Studios wie Rainbow Arts). Erster Lizenzpartner war Epyx, später liefen auch Spiele von SSI, Novalogic, Lucasfilm Games oder Sir-Tech in Deutschland exklusiv über Rushware/Softgold.

**Vermarktung und Übersetzungen** waren für die meist amerikanischen Lizenzpartner wichtig, so trugen vollständige deutsche Versionen zum großen Erfolg der Lucasfilm-Adventures bei.

großen Kaufhäuser tobte ein regelrechter Zuständigkeitskampf: „Ich war bei Herten, Karstadt, Hertie oder Kaufhof. Da hieß es ‚Ich hätte gerne die Ware bei mir‘ vom Mann aus der Spielwarenabteilung. Dann meinte der Kollege von den Büromaschinen: ‚Kommst gar nicht in Frage, die Computer verkaufe ich, also brauch‘ ich auch die Spiele dafür.‘ Kam der Typ mit den Schallplatten und Videofilmen: ‚Nein, nein, das ist Software, ähnlich wie unsere anderen Sachen, dass muss bei uns sein.‘ Man war sich eigentlich nur darin einig, dass die Computerspiele nicht zu den Lebensmitteln gehörten“, grinst Jürgen.

Dem Durchschnittsspieler war der Name Rushware spätestens im Herbst 1985 ein Begriff, denn die junge Firma wurde exklusiver Deutschland-Distributor des heißesten neuen C64-Spiels: *Winter Games*. Dabei wären die begehrten Epyx-Sportspiele beinahe beim Konkurrenten Ariolasoft gelandet, einer Tochter des Bertelsmann-Konzerns. Die amerikanischen Lizenzagenten Cliff und Jodie Crowder waren im Auftrag von Epyx auf der Suche nach europäischen Vertriebspartnern. Bei U.S. Gold in Birmingham erhielten sie den Tipp, bei ihrer Deutschlandreise auch einmal bei Rushware vorbeizuschauen.

„Sie sagten: ‚Wir vertreten hier *Summer Games* und *Winter Games*.‘ Da habe ich natürlich gleich angefangen zu hecheln – das war genau das, was wir brauchten“, erinnert sich Jürgen Goeldner. Man unterhielt sich sehr nett, aber die Crowders waren auf dem Weg nach Gütersloh – von Ariolasoft lag ein besseres Angebot auf

## » Summer Games und Winter Games – da habe ich natürlich gleich angefangen zu hecheln – das war genau das, was wir brauchten.«

JÜRGEN GOELDNER ÜBER DEN ERSTEN LIZENZDEAL MIT EPYX

dem Tisch. Doch auf dem Rückweg schauten sie erneut bei Rushware vorbei, wie sich Jürgen erinnert: „Sie meinten: ‚Das war alles so formell bei Bertelsmann, was für ein Riesenkonzern. Eigentlich habt ihr hier doch ein viel agileres Vorgehen, ihr konzentriert euch auf das Produkt. Aber ihr müsst natürlich auch einen ordentlichen Betrag hinlegen, damit Epyx euch ernst nimmt.‘“ Schöne Worte, aber es waren auch schöne Zahlen gefordert. Rush-Chef Hans Rabe gelang die Finanzierung der Garantiesumme, auf der IFA 1985 in Berlin wurde der Vertrag unterschrieben. Ende 1985 brachte Rushware *Winter Games* in einer deutschen Fassung auf den Markt.

Statt lediglich fertige Ware zu vertreiben, kümmerte sich Rushware nun auch um die Produktion. „Dank unserer Verbindungen im Schallplattengeschäft gingen wir zu Sonopress und sagten: ‚Wir brauchen ein paar 5 ¼“-Disketten, wenn wir Glück haben, können wir vielleicht 10.000 Stück verkaufen.‘ Und einige Monate später war man schon bei über 100.000 Einheiten für den C64 und hat sich gewundert, was da so abgeht im Markt“, beschreibt Jürgen den Glücksgriff mit der Epyx-Lizenz. Das Games-Fieber hatte noch einen angeneh-

men Nebeneffekt: Diese Sportspiele waren für Joysticks recht strapaziös und kurbelten das Zubehörgeschäft bei Rushware an: „Wir hatten damals den Quickshot im Angebot, die kamen in Containern an und waren jedes Mal schon komplett vorverkauft. Wir haben dann auch Reparaturen durchgeführt, das hat sich damals wirklich gelohnt. Die Joysticks waren ja ziemlich teuer zu dem Zeitpunkt, der Ladenpreis lag bei 49 Mark.“

Der Erfolg mit Epyx weckte den Appetit auf weitere Publishings-Deals. Goeldner und Rabe hatten 1985 mit Softgold eine eigene Lizenzfirma gegründet, als Ergänzung zum Rushware-Vertriebsgeschäft. Der Erfolg mit *Winter Games* sprach sich in den USA herum, weitere renommierte Firmen wie SSI, Sir-Tech oder Novalogic wollten in Deutschland von Softgold vermarktet werden. „Und dann kam natürlich die Krönung: Lucasfilm Games“, erklärt Jürgen. Erneut dienten Cliff und Jodie Crowder als Einfad-



» Schnell noch eine Bestellung entgegennehmen: Jürgen Goeldner in seinem Einkaufsbüro bei Rushware Mitte der 80er Jahre.



» Sportlicher Auftakt: Epyx war der erste internationale Publisher, der seine Spiele in Deutschland exklusiv von Rushware vermarkten ließ. Die Amerikaner wären fast mit Ariolasoft handelseinig geworden, unterzeichneten dann aber einen Vertrag mit Rushware-Schwesterfirma Softgold.



» Klappische, Kartons, Kassetten: In der ersten Rushware-Lagerhalle füllen sich die Regale.

## EVERYBODY'S GEIL

Seinen berausenden Namen verdankte Rushware der Muttergesellschaft Rush Records. Die Vertriebsfirma war auf den Vertrieb von Vinyl-Maxi-Singles spezialisiert und veröffentlichte auch Schallplatten und CDs auf seinem eigenen Label. Bundesweite Beachtung war Rush Records im Frühjahr 1986 vergönnt, als die penetrant-eingängige Single „Geil“ den 1. Platz der Media-Control-Charts erreichte. Darin erklären die Interpreten Bruce and Bongo der englischsprachigen Welt die Schönheit von „geil“, „Germany's most successful word“. Ein Wiedersehen mit dem Video auf YouTube lohnt sich alleine zwecks Begutachtung der Zauselfrisuren – einfach nur g-g-geil.



# DIE FIRMEN-ARCHIVE

» Kommunikation in Zeiten ohne allgegenwärtige Webseiten: Ein Software-Newsletter von 1984 und eine „Rushware aktuell“-Ausgabe von 1993.



» Auf der Commodore-Fachausstellung 1985 beaufsichtigt Jürgen Goeldner fachmännisch die Ziehung des Gewinners eines Elite-Wettbewerbs.

## » Das war ein unglaublicher Vertrauensbeweis: Ich programmierte die Übersetzung und die ging dann in Produktion, ohne Kontrolle durch das US-Team. «

BORIS SCHNEIDER ÜBER SEINE LUCASARTS-ÜBERSETZUNGEN FÜR SOFTGOLD



» Die starke Mario-Ähnlichkeit von *Great Giana Sisters* fand Nintendo gar nicht super. Um einen Rechtsstreit zu vermeiden, rief Softgold alle Kopien des Spiels aus dem Handel zurück und zahlte eine größere Summe.



► ler, Lucas-Spielechef Doug Glen hatte die Agenten mit der Suche nach Europapartnern beauftragt. Goeldner und Rabe besuchten zwecks Verhandlungen sogar die Skywalker-Ranch und wurden später auch zu einer Hollywood-Filmpremiere eingeladen. Denn die erste große Spielveröffentlichung im Rahmen des Lizenzabkommens war das Grafik-Adventure zum neuen Indiana-Jones-Abenteuer *The last Crusade*.

Die textintensiven Abenteuerspiele von Lucasfilm Games verdeutlichten die wachsenden Ansprüche an Spiele-Übersetzungen. Für *Winter Games* reichte noch eine beigelegte deutsche Anleitung, bei *Indiana Jones* und *The Secret of Monkey Island* mussten es Lokalisierungen inklusiver deutscher Bildschirmtexte sein. Das war insbesondere bei Ron Gilberts Piratenparodie wegen deren Wortspielfreudigkeit keine triviale Aufgabe. George Lucas hatte sogar ein persönliches Interesse an den deutschen Versionen: Die Übersetzungen bekamen seine Töchter zu sehen, die in der Schule Deutsch lernten.

Schon zu seiner Zeit als Redakteur des Magazins *Power Play* hatte Boris Schneider mit Übersetzungen herumge-

spielt: Beim Activision-Adventure *Murder on the Mississippi* musste er noch auf eigene Faust den Kopierschutz überlisten, um die englischen Texte im Programmcode auszutauschen. 1989 war er zu Rainbow Arts gewechselt, eigentlich um Spiele zu produzieren. Doch das Entwicklungsstudio war eine Tochtergesellschaft von Softgold, wo man sich gerade die Lucasfilm-Games-Lizenz geangelt hatte – und dringend einen gleichermaßen sprachlich wie technisch versierten Übersetzer suchte: „Schon wenige Wochen, nachdem ich angeheuert hatte, stand Lucasfilm-Games-Chef Doug Glen mit Szenenfotos aus dem dritten *Indiana-Jones*-Film in meinem Büro“, erinnert sich Boris. In der Folge besuchte er alle paar Monate das Lucasfilm-Hauptquartier auf der Skywalker Ranch, um direkt mit den Entwicklern an den deutschen Versionen von *Adventures* zu arbeiten.

Für Jürgen Goeldner war die Zusammenarbeit mit Lucasfilm Games (ab 1990 LucasArts) lieb, teuer und erfolgreich, die Spiele sorgten für positive Presseberichte und erkleckliche Verkaufszahlen: „Lucasfilm war unser Höhepunkt, das waren die besten Lizenzen aller Zeiten. Wir haben auch am meisten für diese Lizenz bluten müssen, wenn es um Garantiesummen ging, weil jeder andere natürlich versuchte, gegen uns zu bieten.“ Deshalb kam es auch zum Bruch mit U.S. Gold, einem der ersten Partner von Rushware im Spiele-Vertriebsgeschäft: „Die wurden sauer, weil wir uns die ganzen Amerika-Lizenzen selbst geholt haben. Dann bekamen wir von U.S. Gold an einem Heiligabend die Kündigung für unseren jahrelang bestehenden Vertriebsvertrag ins Haus geschickt.“

Was 1984 relativ bescheiden bei Rush Records begonnen hatte, war binnen weniger Jahre zu einem internationalen Spielekonzern gewachsen. Softgold kümmerte sich um Lizenzen, Rushware sorgte für den Vertrieb, eingekaufte deutsche Studios wie Rainbow Arts (*Turrican*) oder ReLINE (*Oil Imperium*) entwickelten eigene Spiele. Sogar der Automatenbereich wurde anvisiert: Rainbow Arts bastelte eine Zeitlang an einem für Spielhallen gedachten Projekt, es wurde zudem mit einer Übernahme der japanischen Firmen Taito und

## TIMELINE

<p>DIE SCHALLPLATTENVERTRIEBSFIRMA RUSH RECORDS BEGINNT MIT DEM VERTRIEB VON COMPUTERSPIELEN UND ZUBEHÖR. ENDE DES JAHRES WIRD DAFÜR EINE EIGENE TOCHTERFIRMA NAMENS RUSHWARE GEGRÜNDET.</p>	<p>SOFTGOLD ÜBERNIMMT DAS ENTWICKLUNGSSTUDIO RAINBOW ARTS, DAS 1984 VON MARC ULLRICH UND THOMAS MEIERTOBRENS GEGRÜNDET WURDE.</p>	<p>LUCASFILM GAMES WIRD LIZENZPARTNER VON RUSHWARE/SOFTGOLD. GROSSER ERFOLG MIT DEUTSCHEN VERSIONEN DER GRAFIK-ADVENTURES <i>INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE</i> UND AB 1990 DER <i>MONKEY ISLAND</i>-SERIE.</p>	<p>EIN CD-ROM-SPIEL SORGT FÜR EINEN DER UMSATZHÖHEPUNKTE IN DER RUSHWARE-VERTRIEBSGESCHICHTE: LUCASARTS' <i>REBEL ASSAULT</i> VERKAUFT SICH ÜBER 400.000-MAL IN DEUTSCHLAND.</p>
<p><b>1984</b></p>	<p><b>1985</b></p>	<p><b>1988</b></p>	<p><b>1993</b></p>
<p>GRÜNDUNG DER SOFTGOLD GMBH, ERSTER LIZENZPARTNER IST EPYX. DIE DEUTSCHE VERSION VON <i>WINTER GAMES</i> WIRD ZUM C64-RIESENHIT.</p>	<p>RUSHWARE UND SOFTGOLD ZIEHEN DIE RAINBOW-ARTS-PRODUKTION <i>THE GREAT GIANA SISTERS</i> AUS DEM INTERNATIONALEN HANDEL ZURÜCK, WEIL NINTENDO SICH ÜBER STARKE ÄHNLICHKEITEN ZU <i>SUPER MARIO BROS.</i> BESCHWERT HATTE.</p>	<p>RUSHWARE UND SOFTGOLD WERDEN TEIL DER FUNSOFT HOLDING GMBH, DIE IN DEN NÄCHSTEN JAHREN EUROPaweIT EXPANDIERT UND SCHLIESSLICH 18 FIRMEN IN ELF LÄNDERN UMFASST.</p>	<p>AUFLÖSUNGERSCHINUNGEN BEI DER FUNSOFT HOLDING: AUF DRUCK EINIGER INVESTOREN WERDEN DIE FIRMEN DER GRUPPE AN VERSCHIEDENE PARTEIEN VERKAUFT. AUS RUSHWARE WIRD SCHLIESSLICH THQ DEUTSCHLAND.</p>
<p><b>1989</b></p>	<p><b>1992</b></p>	<p><b>1997</b></p>	

Vic Tokai geliebäugelt. „Das Automatengeschäft hatten wir wirklich angedacht und lange Diskussionen mit der Gauselmann-Gruppe geführt“ bestätigt Jürgen. Daraus wurde aber nichts, auch ein Versuch im Markt für Anwendungssoftware war nur von kurzer Dauer.

1988 bescherte eine Eigenproduktion des Rainbow-Arts-Labels Time Warp eine einstweilige Verfügung von Nintendo of America. Das Plattformspiel *The Great Giana Sisters* hatte sich recht unverhohlen den NES-Klassiker *Super Mario Bros.* zum Vorbild genommen. Das Resultat war ein erfolgreiches C64-Spiel, das bald auch für Amiga umgesetzt wurde. „Wir waren happy, dass das Produkt so wunderbar lief, es war in Deutschland überall die Nr. 1“, meint Jürgen. „In der Presse hatte ich nirgendwo gelesen, dass es ein direkter Klon von *Super Mario Brothers* war, ich hörte nur, dass es ‚inspiriert‘ sei. Da dachte ich noch, dass wohl alles in Ordnung sei – Inspiration ist ja erlaubt.“

*Great Giana Sisters* war bereits einige Monate lang erhältlich, als „ein reger Briefwechsel“ mit Nintendo of America begann. Der schlafende Hund wurde durch

eine nassforsche Anzeigenkampagne in England geweckt, wo Vertriebspartner U.S. Gold mit dem Slogan ‚Move over brothers!‘ (‚Platz da, Brüder!‘) das *Giana*-Spiel bewarb. Jürgen Goeldner bemühte sich um ein direktes Gespräch mit dem damaligen Nintendo-US-Chef Howard Lincoln: „Bis ich den endlich mal am Telefon hatte! Der hatte sich zuerst geweigert, mit mir zu reden.“

Es kam nie zu einem Prozess, stattdessen wurde eine außergerichtliche Einigung mit Nintendo erzielt: „Dazu gehörte, dass wir alle Produkte entfernen mussten und natürlich auch ganz schön gezahlt haben.“ Nachgegeben hatte man, weil Nintendo einschüchternd genau dokumentierte, wie sorgfältig *Great Giana Sisters* abgekupfert hatte – mit „Inspiration“ alleine war das schwer zu erklären: „In der Abmahnung war sehr eindeutig definiert, wie identisch welcher Level zu *Super Mario Brothers* war“, meint Jürgen. Vergeblich versuchte man, *Giana* durch Änderungen der bearbeiteten Levels zu retten: „Wir hätten ja freiwillig alles umprogrammiert. Aber aus der Nummer kamen wir nicht raus, trotz aller Bemühungen seitens der Programmierer. Nintendo war damals wirklich sauer.“

» In einer Unternehmenspräsentation aus dem Jahr 1989 betont Softgold die eigenen Entwicklungsstudios. Bei „Rainbow Games“ handelte es sich um die geplante Spielautomatenabteilung von Rainbow Arts.



Die diplomatischen Beziehungen zu Electronic Arts waren weniger angespannt. Als der US-Publisher Anfang der 90er Jahre mit einem eigenen Vertriebsgeschäft in Deutschland expandieren wollte, hatte Gründer und CEO Trip Hawkins zunächst Rushware im Visier. Schließlich gab es schon eine langjährige Geschäftsbeziehung, die Düsseldorfer Firma hatte EA-Produkte in ihrem Sortiment. Bei einem Treffen in

## LOKALISIERUNG IM AUSSENDIENST



» Boris Schneider im Sommer 1989 bei Lucasfilm Games auf der Skywalker-Ranch.

Als Rushware/Softgold die Deutschland-Lizenz für die Titel von Lucasfilm Games ergatterte, kümmerte sich Boris Schneider um Übersetzung und Programmierung der deutschen Versionen. Für *Retro Gamer* erinnert er sich an seine Besuche beim Lucasfilm-Hauptquartier auf der Skywalker-Ranch:

„Ich hatte es schon zu *Power Play*-Zeiten einmal geschafft, für einen Interview-Besuch ein paar Stunden auf der Skywalker-Ranch von Lucasfilm zu verbringen. Im Frühjahr 1989 ergab sich dann die Gelegenheit, für mehrere Tage dorthin zu fahren, das Team kennenzulernen und Monate vor dem Kinostart geheime Details des dritten *Indy*-Films zu erfahren. Dem sollten weitere Besuche folgen: Ich war etwa drei- bis viermal im Jahr vor Ort, meist für zwei Wochen, und habe natürlich immer gestrahlt wie ein Honigkuchenpferd.“

Die Spiele wurden alle auf MS-DOS-PCs programmiert. Für die Adventures gab es eine spezielle Programmiersprache namens SCUMM, die Aric Wilmunder pflegte, nachdem Ron Gilbert sie ursprünglich für *Maniac Mansion* entwickelt hatte. Für die deutschen Übersetzungen hatte ich Zugriff auf den kompletten SCUMM-Code. Nachdem ich Aric und Ron nach einigen Monaten davon überzeugen konnte, dass ich selbst programmieren kann, konnte ich dann bei *Monkey Island* eigentlich alles selbst machen. Ich hatte (auf einem Berg von 3,5-Zoll

Disketten) den kompletten Sourcecode, alle Compiler, Grafiktools & Co. Als Editor diente eine Software namens ‚Brief‘, die in allen Grafikmodi der VGA-Karten lief und mit kleinen Buchstaben sehr große Textmengen auf dem Bildschirm darstellen konnte. Aric schrieb mir Makros, mit denen ich direkt in die Textstellen reingehen konnte. Zu 95% konnte ich direkt übersetzen, aber an einigen Stellen habe ich tatsächlich rumprogrammiert, insbesondere wenn Sätze aus Bausteinen zusammengesetzt wurden.“

Die Kommunikation fand per Telefon und Fax statt. E-Mail war noch nicht sehr üblich, kurzfristiger Dateiversand klappte über US-Robotics-Modems mit 30 kb/sec. Daher war das alles ein unglaublicher Vertrauensbeweis: Ich programmierte die Übersetzungen und die gingen dann in Produktion, ohne Kontrolle durch das US-Team. Hätte ich Mist gebaut, wäre alles an mir hängen geblieben. Im Lauf der Zeit wurde ich mutiger. So hat beispielsweise die Amiga-Version von *Monkey Island 2* in Deutsch einige leichte Unterschiede zur US-Version, insbesondere was die Verteilung der Räume auf den Disketten angeht. Die deutsche Version sollte bei normalem Durchspielen weniger Diskwechsel benötigen als das englische Original.

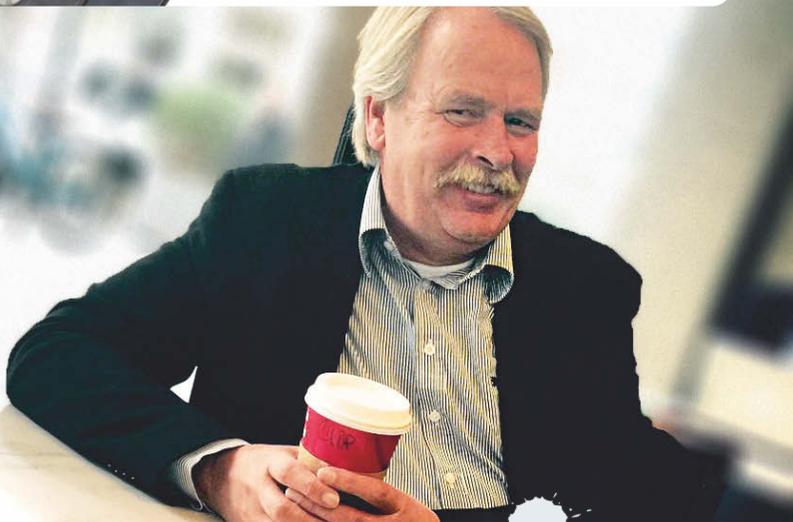
Das Arbeiten auf der Skywalker-Ranch war sehr relaxt. Es gab dort exzellentes



» [PC] Mit der deutschen Version von *Indiana Jones and the Last Crusade* hatte die Lizenzpartnerschaft von Softgold und Lucasfilm Games einen Riesenerfolg.

Mittagessen, meistens wurde gegen 17 Uhr offiziell Schluss gemacht. Die Freizeit wurde selten gemeinsam verbracht, aber ich erinnere mich an Spiele-Samstage mit *M.U.L.E.* bei A.J. Redmer [Director Video Games bei Lucasfilm Games] und diverse Kinovorführungen. Ich habe mindestens einen Film in Georges Privatkinos gesehen, und oft wurde samstagsvormittags ein Kino in San Rafael für Lucasfilm-Angestellte gemietet. Da habe ich dann mit hundert Filmfreaks *Terminator 2*, *Back to the Future 2*, *Total Recall* und *Jagd auf Roter Oktober* gesehen. Persönliches Highlight war mal ein Feierabendbesuch bei ILM, wo gerade Miniatursequenzen zu *Rocketeer* gedreht wurden und ich als virtueller Mitarbeiter überall rumlaufen durfte.

Immer in Erinnerung bleiben werden mir Steve Purcell (Erfinder von *Sam & Max* und heute Regisseur bei Pixar), der auf der Skywalker-Ranch in Pausen übte, mit der *Indiana Jones*-Peitsche nahezu perfekt zu werden, Ron Gilberts Piratenhöhlen-Büro inklusive eines riesigen Lego-Piratenschiffs, und ein Überraschungsbesuch von Steven Spielberg, der sich seinen PC für eine Beta von *Secret Weapons of the Luftwaffe* einrichten ließ.“



## INTERVIEW

Jürgen Goeldner (Jahrgang 1953) begann 1983 mit dem Aufbau des Spielvertriebsgeschäfts bei Rush Records und wurde Geschäftsführer von Rushware und Softgold.

**RG** Dein erster privater Computer war ein Commodore VC 20, was hast du mit dem angestellt?

**JG** Ich habe programmiert, ich bin fit in Basic – nicht, dass das heute irgendetwas bedeuten würde. Kürzlich besorgte ich mir auf eBay nochmal einen VC 20, setzte mich hin und konnte es tatsächlich noch – zumindest rannte der Cursor von links nach rechts. Da war ich richtig happy, dass ich das noch hingekriegt habe.

**RG** Epyx war Rushwares erster exklusiver Lizenzpartner. Warum hatten die überhaupt jemanden speziell für Deutschland gesucht? U.S. Gold hätte *Winter Games & Co.* ja auch von England aus europaweit verkaufen können.

**RG** Das lag zum einen an den Übersetzungen. Zum anderen dominierte im deutschen Markt der C64, der auch in den USA wichtig war. In England war dagegen der Sinclair Spectrum die entscheidende Plattform. Da sagte Epyx: „Ihr seid doch eigentlich der stärkste Markt im Commodore-Bereich.“ Und sie haben die Rechte in verschiedenen Ländern verkauft, weil die Summe an Einzelgarantieren natürlich mehr ergab, als U.S. Gold für Gesamteuropa bieten konnte. Also unterm Strich das alte Spiel: Es ging ums Geld.

**RG** Heutzutage werden immer mehr Spiele digital per Download verkauft. Wann hatte man in der Vertriebsbranche erstmals geahnt, dass Datenträger überflüssig werden könnten?

**JG** 1993/94 kamen die ersten CD-ROMs auf den Markt. Das erste große CD-Spiel war *The 7th Guest* von Virgin, und dann war LucasArts' *Rebel Assault* ein Riesenerfolg. Angesichts dieses neuen Mediums war überhaupt keine Rede vom Internet, man dachte nur, dass sich die Datenträger immer weiter entwickeln würden. Dass alles online laufen wird, hat sich zu dem Zeitpunkt noch keiner vorstellen können. Das kam erst viel später, etwa 1999, 2000, da wurden ja auch Handy-Spiele ein Thema.

**RG** Was spielst du so privat?

**JG** *Doom* war das letzte Game, das ich so richtig durchgespielt habe, danach waren es eher Sachen im Casual-Bereich. Mir haben früher die *F-22*-Titel von Novalogic sehr gefallen. Und den *Flight Simulator* nicht zu vergessen, wer weiß, wie viele Tage ich damit schon verbracht habe. Ich habe jetzt sechs Monitore nebeneinander konfiguriert, darauf macht so ein Flugsimulator natürlich am meisten Spaß. Wenn meine Frau reinkommt und das sieht, dann schüttelt sie nur den Kopf.

## » Wir hätten ja freiwillig alles umprogrammiert. Aber aus der Nummer kamen wir nicht raus, Nintendo war wirklich sauer.«

JÜRGEN GOELDNER ÜBER DEN RÜCKRUF VON GREAT GIANA SISTERS

► den USA machte Hawkins ein konkretes Kaufangebot. Der Wert der Transaktion war interessant, doch bezahlen wollte Electronic Arts vornehmlich mit Aktien. Jürgen Goeldner erinnert sich schmunzelnd: „Der entscheidende Spruch von Hans Rabe war ‚Nee, Aktien will ich nicht, das ist ja wie Klopapier – ich will Bares.‘ Jedes Mal, wenn ich ihn wieder treffe, hat er kurz vorher auf den aktuellen EA-Aktienkurs gedeutet und nachgerechnet, was unser Anteil heute wert wäre – und damit ist dann schon wieder der ganze Tag im Eimer.“ Electronic Arts ging später anderweitig einkaufen und übernahm 1995 Kingsoft.

Als Goeldner beim Deutschen Games-Award 2008 den Ehren-LARA für seine besonderen Verdienste um die Branche erhielt, widmete er seine Dankesrede augenzwinkernd den drei größten Fehlern seiner Karriere. Dazu gehörte neben der Verschmähung der Electronic-Arts-Aktien die kalte Schulter für das Nintendo Entertainment System: Als Nintendos 8-Bit-Konsole 1987 nach Europa kam, übernahm Rushware einige Monate lang den Deutschlandvertrieb, glaubte dann aber nicht an den Erfolg des Systems: „Wir haben denen gesagt: ‚Das wird nicht funktionieren, nehmt die ganze Ware wieder zurück.‘“ Und dann war da noch dieses Actionspiel, dessen Veröffentlichungsrechte Mitte der 90er Jahre zu haben waren. Diese englische Produktion zeichnete sich durch 3D-Grafik und eine weibliche Spielfigur aus. „Da haben wir gesagt: ‚Eine Frau als Hauptperson kann hier nicht funktionieren, das werden wir nicht übernehmen‘“, erzählt Jürgen. Das Spiel wurde später unter dem Namen *Tomb Raider* zu einem Welterfolg.

Ende der 80er gab es mit der Mirror-Gruppe (ursprünglich ein Zeitschriftenkonzern um den Gründer Robert Maxwell) einen Deal: Rushware wurde an Mirror verkauft, aber Softgold blieb bei Rabe und Goeldner. Als Robert Maxwell Ende 1991

verstarb, wurde sein Konzern zerschlagen. Goeldner und Rabe kauften 1992 Rushware zurück, nahmen einen Investor an Board und gründeten dazu eine Holdinggesellschaft namens Funsoft, um auf internationale Expansion zu setzen. Vertriebsfirmen in verschiedenen europäischen Ländern wurden aufgebaut, Beteiligungen an Studios wie Gremlin Graphics und SCI erworben.

Das Wachstum gelang dank dieses neuen Investors, eines auf schnelle Profite schielenden Venture Capitalists: „Diese Vorstandssitzungen mit einem Gesellschafter, der die ganze Zeit nur auf den Exit schielte und entsprechenden Druck aufbaute, machten keinen Spaß mehr“, resümiert Jürgen. 1995 kam mit der britischen John-Menzies-Gruppe ein weiterer Anteilseigner in die Gesellschaft. Doch die erhofften Synergien blieben aus, und als sowohl Investor als auch Menzies auf einen Verkauf drängten, begann 1997 die Auflösung des Funsoft-Konglomerats. Aus dem deutschen Geschäft mit Rushware und Softgold wurde THQ Deutschland, Studios und Vertriebsfirmen in anderen Ländern wurden an verschiedene Firmen veräußert.

Jürgen Goeldner hat es jedenfalls nicht bereut, dass er 1984 seine sichere Beamtenlaufbahn aufgab und bei Rush Records anheuerte: „Wenn ich heute zu Ehemaligentreffen der Bundeswehr gehe, dann bestätigt sich diese Entscheidung nur.“ In den letzten Jahren war er als COO und zuletzt als Vice President für Business Development im Londoner Büro von Square Enix tätig, aktuell interessieren ihn Bereiche wie der Virtual-Reality-Markt: „Es ist unglaublich spannend, was auf uns zukommt. Das ist mit ein Grund, warum ich noch nicht daran denke, jetzt schon in Rente zu gehen. Die Branche macht ja immer noch Spaß. Und nebenbei angemerkt: So langsam haben wir sogar die ersten Politiker, die auch schon mal selbst mit einem Computer gespielt haben...“

» Das Ende einer Ära: Aus Rushware und Softgold wurde Ende 1998 THQ Deutschland. Jürgen Goeldner, hier flankiert von den THQ-Managern Tim Walsh und Brian Farrell, blieb noch bis 2001 Geschäftsführer.



DAEDALIC ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT



ALS STANDARD- ODER  
PREMIUM-EDITION  
MIT TOLLEN EXTRAS:

- SOUNDTRACK
- DIGITALES ARTBOOK
- STRATEGIE-GUIDE
- POSTER

Das Schwarze Auge

# BLACKGUARDS 2

AB SOFORT FÜR PC & MAC

IM HANDEL UND AUCH AUF   

EUROVIDEO

 DAEDALIC  
ENTERTAINMENT

WWW.BLACKGUARDS2.COM

 DAEDALIC

## KRAKAU

Topware investiert früh und kräftig in Polen und bezieht dank Gründung von Reality Pump ambitionierte Spiele wie das RPG *Two Worlds* aus dem Raum Krakau; aktuell arbeitet man an Survival-Horror mit Stereoskopie und Head-Tracking. Seit 2006 wirkt hier sowie in Lodz Teyon an DSi- und Wiiware-Spielen und bringt 2014 das katastrophale *Rambo – The Video-game*. Seit 2007 werbelt Artifex Mundi (mit Zweitstudio im schlesischen Hindenburg) an Download-Adventures wie *Nightmares from the Deep* und Techlands *naïf*. 2014 eröffnet CD-Projekt ein Krakau-Studio.

## KATOWICE

In Oberschlesien sitzen 50 Mitarbeiter von The Farm 51, die *Düsteres (NecroVision, Painkiller Hell & Damnation)* und das Atlantis-Adventure *Deadfall* entwickeln. In Katowice gründen Ex-1C-Mitarbeiter die Indie-Firma Anshar und der polnische Riese CI ein Grafikstudio, während ein paar Orte weiter, in Gliwice, Farm-51-Deserteure Destructive Creations gründen und die Unreal-Engine für den Amoklauf-Simulator *Hatred* missbrauchen.

## OSTRÓW WIELKOPOLSKI

... ist die Zentrale des ehemaligen Amiga- und DOS-Software-Distributors Techland, der mit Warschau- und Wroclaw-Studios und Serien wie *Call of Juarez* und *Dead Island* im 21. Jahrhundert zum Cross-Platform-Könner wird.

## WARSAU

In der Hauptstadt sitzt CD Projekt (*The Witcher*), das seit 1994 importiert, dann produziert und ortsansässige Teams wie Metropolis (*Gorky*) übernimmt, dazu Partner wie Can Explode, die 2014 das Brettspiel *The Witcher Adventure* auf iPad & PC umsetzen. Von Techland geschluckt wird 2008 das Prominence-Team, das Windows-Racer via Koch bringt und auf *Dead Island* Zombies schlachtet. Ex-Metropolis-Leute gründen die RTS-Experten 11 bit, während City Interactive (CI) seit 2011 mit taktischen *Sniper: Ghost Warrior*-Einsätzen erfolgreich ist: Über 5 Millionen Scharfschützen-Spiele gehen weg! 2010 macht US-Hersteller Epic den *Gears of War*-Mitentwickler People Can Fly zu Epic Games Poland.

## MINSK

Nach Moskau und St. Petersburg ist Minsk zwischen 1993 und 1997 das wichtigste Zentrum der russischen Demo-Szene, ein Modem-Mekka. Der IT-Konzern Elinext nützt das örtliche Games-Know-how durch seine Outsourcing-Abteilung Eligame, ebenso beschäftigen Nival und ab 2007 Wargaming weißrussische Studios.

## SANKT PETERSBURG

Noch bevor die UdSSR zerfällt, regt sich in der westlich geprägten Stadt die Software-Moderne: In Sankt Petersburg gründen CGI-Experte Anton Pedrov und Art Director Vladimir Alexandrov 1990 das Creat Studio, das – bis heute unabhängig – *Biker Mice from Mars* und *Coded Arms: Contagion* für Konami entwickelt. Ein Jahr später starten Lestá Studios (2011 von Wargaming einverleibt). Auch Nival betreibt ein Studio im Norden.

## MOSKAU

Vor der Wende schaffen staatlich bezahlte Informatiker auf steinalten Rechnern Puzzle-Wunder wie *Tetris*, danach mausert sich Moskau zur östlichen Hochburg der PC-Software, Demo-Künstler und Raubkopier. Nintendo findet man hier kaum, dafür CD-Spiele für 100 Rubel (3 Euro), bis aus dem „Gorbuschka“-Bazar 2007 ein legales Einkaufszentrum wird. PC-CDs bleiben billig, Konsolentitel mit ihrem bis zu 20-fachen Preis aber unerschwinglich. In den Jahren ost-westlicher Annäherung bis zur Ukraine-Krise entstehen in Moskau große Softwarefirmen als Lokalisationsexperten und Vertriebe, die sich in Entwickler und Publisher mit in- und externen Studios verwandeln. Ab 1991 wachsen 1C, ab 1993 Buka und Akella, ab 1996 Nival (*Blitzkrieg*) auf bis zu 300 Mitarbeiter. Viele innovative Indies sitzen in Moskau, etwa die App-Avantgardisten Ice-Pick Lodge.

## PRAG

In der berühmten Universitätsstadt residieren seit 1997 SCS Software, die *18 Wheels of Steel*-LKWs losschicken, seit 1999 die *Operation-Flashpoint*-Erfinder Bohemia Interactive, die 2010 ihre kleinen Nachbarn Black Element übernehmen und den englischen RTS-Klassiker *Carrier Command* mehr schlecht als recht erneuern. 2002 legt Cenega mit Windows- und Xbox-Spielen los und inszeniert das Schlachtepos *Knights of the Cross* – den Abwehrkampf der Heiden gegen den Deutschen Orden. Cenega wird zur EU-Zentrale des russischen Majors 1C. In Prag sitzen auch die Voxel-Spezialisten Keen (*Miner Wars, Space Engineers*), nicht zu verwechseln mit dem Frankfurter Studio.

## BRUNN

Die zweitgrößte Stadt Tschechiens ist seit 1997 Sitz der *Hidden & Dangerous*- und *Mafia*-Macher Illusion Softworks, die 2005 die Reste von Pterodon (*Vietcong*) und 2006 Plastic Reality übernehmen. Sie verwandeln sich in 2K Czech, lassen aber seit *Mafia 2* und *Top Spin 4* um 2010 herum nichts mehr von sich hören.

## BYDGOSZCZ

Hier poliert Download-Spezialist Vivid Games *Speedball 2* auf HD-Glanz und schlägt 2014 mit *Real Boxing* auf iPhone, Windows und Vita zu; auch ein City-Interactive-Team sitzt in Bydgoszcz.

## BRATISLAVA

In der slowakischen Hauptstadt gründen Ex-Z80-Programmierer Cauldron. Sie produzieren 2004 *Conan* für TDK und werden 2014 zum Next-Gen-Labor Bohemia Interactive Slovakia. Mit Gamesdistillery co-gründet 2008 der frühere Sunflowers-Entwicklungsleiter Jürgen Reußwig ein Studio, das bislang den *Twinstick-Shooter Aqua* und das verbuggte *Citadels* entwickelte

## KOSLICE

3D People entwickelt hier das Iso-RPG *Heretic Kingdoms* (2004), danach Flugzeugschlachten im Zweiten Weltkrieg – und bringt ein neues Studio hervor: die Wii-Profis und *Air Conflicts*-Macher Games Farm.

## BUDAPEST

In der ungarischen Hauptstadt gründet sich bereits 1983 mit Novotrade ein weltweit erfolgreiches Spielestudio und bleibt trotz Ritt nach Amerika (als Appaloosa) bis 2005 gut beschäftigt. Ab 1997 wächst hier mit CDV-Geld Stormregion zum größten Studio Ungarns (*Codename: Panzers*), das dann von 10tacle geschluckt, aber schon wenig später sitzengelassen wird. In Budapest residieren die Medienfirmen des Hollywood-Produzenten Andrew Vajna, darunter die *Warhammer: Mark of Chaos*-Macher Black Hole. Gerne für internationale Produktionen gebucht werden Budapest Symphony Orchester und Radio-Chor.

## ZAGREB

In der kroatischen Hauptstadt trifft sich 1993 ein wilder Haufen Amiga-Aktivist, die später mit *Serious Sam* auftrumpfen; aktuelle Titel von Cro Team bringt Devolver Digital als Download. Friedlich sind die Casual-Puzzles von Cateia Games (*Rijeka*), ebenso wie die Wimmelbild-Märchen des 2011 gegründeten Studios Mad Head. In Zagreb gibt's die erste kroatische Gameschool und viel VR-Know-how, etwa seit 2007 bei Little Green Men Games, die ein Weltraum-RPG mit Oculus-VR-Cockpit erschaffen, und beim Pandora Studio und dessen Spiele-Label Gamepires.

## NOVI SAD

In der zweitgrößten Stadt Serbiens gründen 2005 IT-Veteranen Eipix. 2008 startet 3D-Grafiker Vladimir Mastilovic sein 3Lateral Studio, das für Rockstar an der Mimik von *GTA-5*-Protagonisten feilt und rendert.

## BELGRAD

Das einzige DVD-Spiel, das uns aus Serbien erreicht (dank Jowood), ist das exzentrische SF-RTS *Genesis Rising*. Von den Machern *Metamorf* spaltet sich die App-Firma Levelbit Games ab. Serbisch sind auch der Brettspiel- und Casual-Hersteller Bravegiant und der international vernetzte F2P-Anbieter Nordeus, der mit *Top Eleven* 2010 den erfolgreichsten Fußball-Manager auf Facebook, iOS und Android anstößt und Teams in Dublin, London, San Francisco und Skopje (Mazedonien) beschäftigt.

## SOFIA

Nach einer Medaille bei der Informatik-Olympiade 1992 und seinem Uni-Abschluss gründet Computerwissenschaftler Gabriel Dobrev das Studio Haemimont, das ab 1995 Spiele an Ravensburger und andere Westfirmen liefert, dann massig Antik-Simulationen und Studios wie Black Sea (*Knights of Honor*) hervorbringt. Seit 2008 ist es eine Crytek-Tochter. Auch Ubisoft entwickelt seit 2006 in Sofia.

## BUKAREST

1992 öffnet hier Ubisoft sein erstes Studio außerhalb Frankreichs. Auch Activision ist früh am Ort und lässt von Fun Labs Outdoor- und Jagdspele fürs Value-Label entwickeln; Flinten-Controller für alle Konsolen, der Hollywood-Shooter *MIB Alien Crisis* und *Wii-Angry Birds* entstehen in Bukarest. Kurzlebig sind *Magic Wand* und *Sand Grain*, die ebenfalls von Activision finanziert, Cabela's-Spiele umsetzen. Ein City-Interactive-Team programmiert in Bukarest am *Enemy Front*-Multiplayer-Modus.

## CLUJ-NAPOCA

Im historischen Klausenburg in Siebenbürgen, der zweitgrößten Stadt Rumäniens, finanziert Jowood ein Outsourcing- und QA-Team, das 2011 in den Besitz von Nordic Games wandert: Quantic Lab.

# MADE IN OSTEUROPA



Von Winnie Forster



## EKATERINBURG

In der Millionen- und Universitätsstadt am Uralgebirge formiert sich 2002 das Studio Targem, das, 2005 von Nival übernommen, mit 40 Mann an raubeiniger Kfz-Action für Windows sowie am Topware-RTS *Planets Under Attack* (2012) arbeitet.

## LUHANSK

In der russischsprachigen Großstadt nah der umstrittenen Grenze konvertiert Meridian93 etwa *Carcassonne* auf Windows – seit zwei Jahren hört man nichts mehr von den PC-Spezialisten.

## KIEW

Seit 1995 ist GSC Gameworld mit seinen *Cossacks*-Teilen lange das führende Studio am Platz. 2005 spalten sich die S.T.A.L.K.E.R.-Entwickler als 4A Games ab. Andere GSC-Deserteure gründen Vostok Games und produzieren aktuell den F2P-MMO-Shooter *Survarium*. Seit 2000 arbeitet Persha als Outsourcing-Labor westlichen Majors zu, liefert Grafik für Midways *Gauntlet*-Neuaufgabe *Seven Sorrows* und wird dann, ein paar 100 Mann stark, von Wargaming übernommen. Nival und seit 2008 Ubisoft haben hier Studios, Frogwares ihre Zentrale. Doch der Ukraine-Konflikt hat Auswirkungen: 4A zieht 2014 nach Malta, Wargaming nach Zypern.

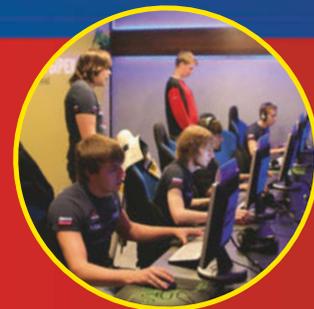
## CHARKIW (KHARKOV)

Ungerührt vom Grenzstreit rendert in der zweitgrößten ukrainischen Stadt Graviteam russische Panzer und Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs, darunter den eigenen Standort (*Achtung Panzer: Kharkov 1943*, *Steel Armor: Blaze of War*). Persha respektive Wargaming unterhält am Geburtsort des legendären T-34-Panzers ein Studio.

Während der Westen mit C64, Atari und Amiga zockt, erlebt Osteuropa dramatische Jahre: Aufstände hinter dem Eisernen Vorhang, Kreml-Putsch und – nach der „Wende“ – Kriege in russischen Teilrepubliken und auf dem Balkan. Als sich die Grenzen für Amiga und DOS öffnen, beginnen Programmierer und Spieldesigner in Prag, Warschau und Moskau eine Aufholjagd. Aus manchem kleinen Distributor oder Studio wird eine Games-Firma von Weltrang.

In der ersten Generation der Computer- und Videospiele, die in den 70er und frühen 80er Jahren aufwachsen, ist Europa noch klar in zwei Hälften gespalten. Von Skandinavien, quer durch Deutschland, über den Balkan und bis zur Türkei verläuft der Eisernen Vorhang, der die russisch-kommunistische Welt vom Westen abgrenzt. Kernstück und bizarres Symbol der politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Trennung ist die Mauer – Stein, Stacheldraht und Todesstreifen, die aus Berlin zwei verschiedene Städte und Welten machen.

An keinem anderen Ort wird der Ost-West-Dualismus so scharf exerziert und bewacht wie in der Mitte Deutschlands, doch auch die



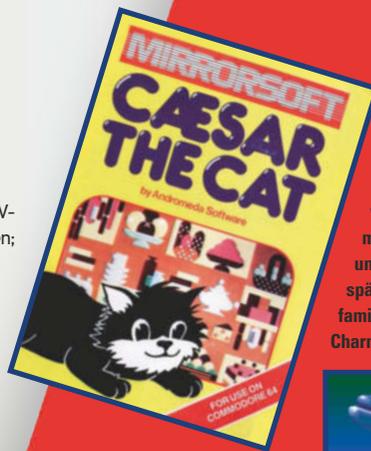
» Asus lädt 2006 zur *Counter-Strike*-Meisterschaft nach Moskau. Über Platz 2 freut sich A-Gaming, ein Team der russischen National Professional Cybersports League (NPCL).

restlichen 8.000 km Grenze sind alles andere als symbolisch. Es gibt Schlupflöcher, Ausnahmen und undichte Stellen, doch generell gilt: kein freier Handel, kein Reiseverkehr und nur ein staatlich geduldetes Minimum an Kulturaustausch. Zwischen 1969, dem Jahr, in dem die Menschen auf dem Mond (und erste Spiele auf Großrechnern) landen, ▶

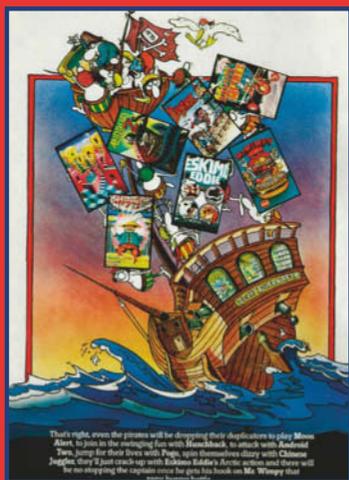


Für Heimcomputer-Software gründet Andras Csaszar 1983 das erste Programmierstudio in Budapest und verbündet sich mit der englisch-ungarischen Firma Andromeda. Durch einen TV-Wettbewerb sammeln die Ungarn 30 Konzepte und können davon drei nach England verkaufen; Wettbewerbssieger *Caesar the Cat* vermarktet der Zeitungskonzern Mirror. Danach wirbt Novotrade Programmierer und Ingenieure direkt an der Uni und arbeitet für alle namhaften Softwarefirmen Englands.

Ende der 80er Jahre wird Novotrade Partner von Disney und Warner, schließlich ein Sega-Entwickler, sowohl für Spiele als auch Edutainment. Beides verbindet *Ecco the Dolphin* 1992 charmant auf dem Mega Drive, nach dessen Welterfolg Csaszar ins Silicon Valley umzieht und sein transatlantisches Studio umbenennet. Für Segas letzte Konsole, Dreamcast, ist Appaloosa Interactive ein erlauchter „1 1/2-Party“-Entwickler, Sega-Chef Shoichiro Irimajiri sitzt im Vorstand. Nach Irimajiris Erkrankung und Rückzug sowie einer Sega-Umstrukturierung versickern die ungarischen Software-Aktivitäten. 2005 wursteln noch 40 Entwickler in Budapest an *Jaws Unleashed* für Majesco; ein Jahr später ist die Firma verschwunden.



» Der ungarische Software-Erfolg beginnt 1983 mit der C64-Katze *Caesar* und gipfelt zehn Jahre später in *Ecco the Dolphin* – familienfreundliche Spiele mit Charme und Anspruch.



» Als 1984 der britische Cassetten- und Floppy-Spezialist Ocean in See sticht, hat er ein ungarisches Original an Bord: *Chinese Juggler*

und 1989, dem Jahr des Mauerfalls, gehören das Deutschland-Drittel DDR, Polen, Tschechoslowakei, Ungarn, Bulgarien und Rumänien zum Ostblock und zum Militärbündnis Warschauer Pakt sowie die riesige Union Sozialistischer Sowjetrepubliken (Russland). Der liberalste Staat ist Ungarn. Hier gibt's die weichsten Grenzen und hier beginnt unsere „Made in Ost-Europa“-Geschichte; zur DDR- und KC85-Szene siehe *Retro Gamer* 4/2014.

### Die Budapest-Connection

Das Computer- und Videospiel wird in den USA geboren und ab den 1970ern (wie auch in Japan) kommerzialisiert. In England entsteht eine Industrie der Entwickler und -vermarkter ab 1980, während Frankreich und Deutschland die Games-Wertschöpfungskette erst vier, fünf Jahre später professionell beherrschten.

In London kommt das erste Spiel aus dem Ostblock französischer und deutscher Software um mindestens ein Jahr zuvor: Der damals mächtige Zeitungsverlag Mirror, eisern gelenkt vom gebürtigen Ukrainer und Labour-Politiker Robert Maxwell, startet sein Computer-Label 1983 mit *Caesar the Cat*. Der niedliche Casual-Titel entsteht in der Volksrepublik Ungarn bei der von András Császár geführten Firma Novotrade und wird vermittelt

vom Start-up Andromeda (Robert Stein). Beide profitieren von laxen Importbestimmungen, durch den Atari- und Commodore-Rechner in den Osten sickern, und von den privilegierten Beziehungen der Mirror-Gruppe, die nicht Novotrades einzige EU-Partner bleibt.

1983 bringt der vom polnischen Emigranten Jack Tramiel geführte Heimcomputer-Marktführer Commodore zwei Andromeda-Titel auf Modul, ab 1984 kaufen der dickste Datensetten- und Floppy-Hersteller Ocean, Medienriese Virgin, US-Major Activision und die deutsche Ariola-Gruppe C64-Spiele bei Császár. Als Domark eine Kooperation mit dem RPG-Pionier Ian Livingstone verkündet (dem Erfinder von Games Workshop, *White Dwarf* und *Fighting Fantasy*) und ein Preisgeld fürs *Eureka-Adventure* ausschreibt, liefert Novotrade die Algorithmen und Pixel. 100 Mitarbeiter produzieren C64-Originale, Spectrum- und CPC-Umsetzungen, für *Firebird*, *Gremlin* und Budget-Pionier *Mastertronic*.

Ansonsten kommt erst mal nicht viel in Sachen Games aus Osteuropa. Man hinkt der IT-Technik fünf bis zehn Jahre hinterher und versteht sich nur aufs Nachbauen von Groß- und Homecomputern, nicht aufs Erfinden. Jugoslawien (heute in Slowenien, Kroatien, Bosnien-Herzegowina, Serbien, Montenegro und

Mazedonien geteilt) ist sozialistisch, aber blockunabhängig. Hier holt sich Janko Mrcic-Flögel 1985 den kurzzeitig heißesten Rechner aus England, den Fast-16-Bitter Sinclair QL, und entwickelt ein paar Spiele, die über Eidersoft (zwei Jahre später auch der erste Verlag der Bitmap Brothers) auf den UK-Markt kommen. Im selben Zeitraum pendelt Landsmann Dusko Dimitrijevic zwischen Manchester und Belgrad, um auf Spectrum und CPC das Film-noir-nostalgische *Movie* für Ocean zu pixeln. Dimitrijevic lässt *Trenchcoat-Schnüffler*, *Schöne und Schurken* auf perspektivischen Iso-Bühnen spielen, die per Sprechblasen plaudern. Auch Sprites kann der Speccy nicht, sodass Dimitrijevic die Animationen von *Kung Fu* (Bug Byte, 1984) in Linien zeichnet. Im Programm von *Mastertronic* entdecken wir später noch ein, zwei Jugoslawien-Spiele – das war's mit 80er-Jahre-Software aus dem Osten.

### Moskauer Nächte

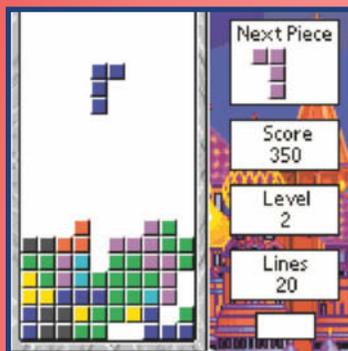
Die Andromeda-Geschichte ist nur halb erzählt, ohne einen Schlenker der Ungarn nach Moskau zu würdigen. Dort stoßen sie an der Akademie der Wissenschaften auf *Tetris*. Weil damals selbst Top-Informatiker an der Forschungsspitze keinen Amiga haben, ist es ein technisch primitives Klotzgrafik-Puzzle ohne Sound oder Hi-Res-Grafik. Der Mathema-



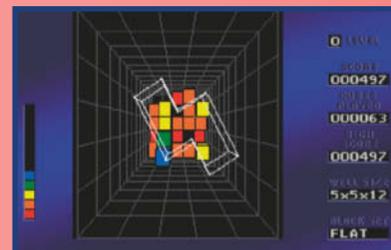
Als die Sowjetunion zerfällt, gründet Boris Nuraliev in Moskau eine Vertriebsfirma für internationale Software auf dem Riesenmarkt. 1996 beginnt 1C mit der Vermarktung eigener Spiele interner und externer Entwickler und ist bald die größte Game-Firma Osteuropas. 1C veröffentlicht Spiele aus Ukraine, Tschechien und Polen, von Nival, Akella und KD-Lab. Als Produzent feiert 1C mit der Luftkampfsimulation *IL-2 Sturmovik* einen anhaltenden PC-Erfolg: „Keiner spielt mehr *Tetris*“, beschreibt Journalisten Natalya Odintsova 2006 den Windows-Markt: „*Sturmovik* gilt uns russischen Spielern als größere Leistung.“

1C übernimmt mit Cenega-Niederlassungen in Tschechien, Polen, Ungarn und Slowakei ein osteuropäisches Netz mit Sitz in Prag und verkauft über 14 Millionen Programme, darunter russisch lokalisierte PlayStation-2-Spiele. Die Gruppe führt 280 Ladengeschäfte, frisst das Akella-Team hinter dem Windows- und Xbox-360-Spiel *Age of Pirates: Captain Blood* und 2008 den Mitbewerber *Buka* (*Battle Mages*, *The Stalin Subway*) sowie ein Moskau-Studio (1C-Avalon). 1C vertreibt auch Anwendungssoftware und beschäftigt 700 Mitarbeiter, um weltweit 8.000 Händler zu beliefern. Mit der politischen Abkühlung zwischen Ost und West, wird's um 1C deutlich ruhiger.

» Erst erfindet ein russischer Mathematiker Pentomino-Steine, dann löst ein anderer damit eine Lawine aus – *Tetris* wird zum erfolgreichste Videospiel der 80er und 90er Jahre.



» Um 1990 giert die Welt nach Bildschirm-Puzzles aus Osteuropa: Während in Moskau etwa *Welltris* (oben) entsteht, liefern Polen die 3D-Variante *Blockout*.

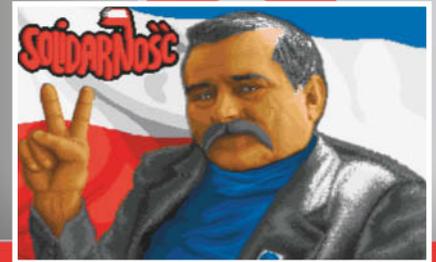




» Der Z80-Schüler Dusko Dimitrijevic schreibt das erste Spectrum-Kung Fu, dann Oceans Movie und gibt TV-Interviews in seiner Heimat Jugoslawien.



**MADE IN  
OSTEUROPA**



tiker Alexei Pajitnov erfindet *Tetris*, sein Freund Vladimir Pokhilko setzt es ab 1984 in der Forschung ein, der 16-jährige Mathematik-Student Vadim Gerasimov konvertiert es auf PC. Vom Westen entdeckt, entpuppt sich *Tetris* als digitale Mona Lisa, ein Werk, das die ganze Welt haben und spielen möchte. Kinder, Frauen und Senioren: Der Nintendo-Siegeszug ist nicht zuletzt diesem genial-simplen Tüftelspiel zu verdanken – bis Mitte der 90er-Jahre kommt jeder Game Boy mit Tetris-ROM.

Die Geschichte um die Entwicklung des erfolgreichsten Videospieles und die globale Verwicklung, die aus dem Gerangel darum entsteht, sowie die unglückliche Rolle, die unsere Ungarn darin spielen, liest man kurz im „Lexikon der Spielmacher“ oder ausführlich in David Sheffs „Game Boy“. Weder Maxwell (der 1991 aus seiner Yacht fällt und ertrinkt), noch Atari (die damals pleitegehen), noch Sega machen das Lizenz-Rennen inmitten zerbröselnden Sowjetbürokratie, sondern der Sohn eines Diamanthändlers, Henk Rogers, und der japanische Partner Nintendo. Als Dritter im Bunde wechselt *Falcon*-Programmierer und Spectrum-Holobyte-Chef Gilman Louie von Mirror auf die Rogers-Seite (später führt er die CIA-Kapitalgesellschaft In-Q-Tel).

Während Pajitnov in Moskau *Welltris* und *Hatris* entwickelt, gründet Rogers *Tetris*-Firmen in den USA und Russland, am liebsten aber auf Hawaii. Zwei Jahre nach der Wende holt er Pajitnov und Pokhilko aus Moskau. 1994 folgt Gerasimov, krönt seine akademische Laufbahn mit einem Dr. vom MIT und geht dann zu Google. Berühmt wird keiner der Russen, aber immerhin reich. Während das Geld auf Pazifik-Inseln fließt, stottert das russische Joint-Venture Animatek. 1998 tötet Pokhilko (44) Frau, Sohn und sich selbst.

Nach dem Exodus der *Tetris*-Erfinder kommt erst mal nichts mehr aus dem Großraum Moskau. Vom kurzzeitigen Interesse an Ost-Puzzles profitiert nur Dmitry Pashkov, dessen *7 Colors* 1992 Infogrames für Amiga und PC vermarktet.

## Auswanderer-Träume

1983, und damit noch lange vor der Wende, baut der polnische Physiker Lucjan Wencel eine Firma in Übersee auf: California Dreams nützt heimisches Talent und die geringen Löhne polnischer Ingenieure, die für Wencels Firma erst SSI-Umsetzungen entwickeln, dann Commodore- und PC-Originale. California Dreams debütiert mit *Vegas Gambler*, produziert das Rennspiel *Street Rod* und die räumliche *Tetris*-Variante *Blockout*. Mit der Polit-Simulation *Solidarnosc* verabschieden sich die Techniker und Kreativen 1991.

Die Szene ändert sich gründlich mit dem Zerreißen des Eisernen Vorhangs. In den 90er Jahren ist der europäische Kommunismus, der den IT-Fortschritt hemmt, überwunden. Ab jetzt boomt im Osten ungehemmter Kapitalismus, dazu freier Know-how- und Waren-Transfer mit den USA, Japan und Europa. Die Masse bekommt jetzt Heimcomputer, wenngleich nicht unbedingt die neueste Modelle: 8-Bitter von Commodore und Sinclair erleben einen goldenen Herbst als preisgünstige Alternative zu Amiga und PC, die für Spieler und Demo-Programmierer überbeuert bleiben.

Retro-Aktivist Astrit Begolli holt sich den ersten Computer aus seiner Heimat Polen in den Kosovo: „Alle bei uns waren völlig weg“ – von einem C64! „Ich war 14, mein C64 war das einzige Spielgerät in der Straße. Wir zockten viele Nächte bis zum Morgen. In der 150.000-Einwohner-Stadt gab's nur ein paar Commodores und alte Atari-Konsolen.“

Schnell intensivieren sich die Kontakte zur westlichen und skandinavischen Cracker- und Demo-Szene, die letzten C16/Plus4- und Z80-User rücken im Geiste und via Modem zusammen. Als Briten und Deutsche Speccy und Commodore fallenlassen, übernehmen ungarische, slowakische und russische Hobbyisten das 8-Bit-Erbe und produzieren freche Clones und Originale. Z80-Firmen halten bis ins 21. Jahrhundert durch, weil sich nach dem letzten echten Spectrum (Sam Coupe) in Russland gewagte Nachbauten und ZX-

Tunings verbreiten. Sogar japanische Laser-Disk-Spiele werden auf gemodeter Spectrum-Hardware umgesetzt – inoffiziell, versteht sich.

## Der Vorhang hebt sich

Wer mehr Rubel oder Westgeld in der Tasche hat, holt sich einen Amiga oder gleich einen DOS- oder Windows-PC als Highend-Plattform. Weil professionelle Vertriebsstrukturen fehlen, wird in Russland und Umgebung gehackt und kopiert. Ähnlich wie Deutschland und Skandinavien, wenn auch zeitversetzt, mausern sich Cracker zu Mod-Teams, dann zu Spieleentwicklern. Kurz bevor es so weit ist, bespielt die russische Szene eine DOS-Compilation: *Moscow Nights* fasst 1993 zwei Dutzend Spiele-Hacks zusammen und damit die ersten russischen Games-Pixel seit *Tetris*.

Viele der Aktivisten machen später Karriere: FX und Musik für *Moscow Nights* coded Rüstungs-Ingenieur Oleg Maddox, der nach 2001 mit der Flugsimulation *Il-2 Sturmovik* zum bekanntesten russischen Spieldesigner wird. Auch von Alexander Chistyakov (*Men of War*, *Theatre of War 2*) und dem späteren ▶



» Broderbund-Hit für den Speccy? Statt darauf ewig zu warten, setzt Moskaus Szene *Prince of Persia* heimlich um.



» Osteuropäische Zeitenwende als Spiel: 1991 erscheint *Solidarnosc* für DOS.



» Mit *Earth 2140* folgt das polnische Topware-Studio 1996 dem *Command & Conquer*-Hype.

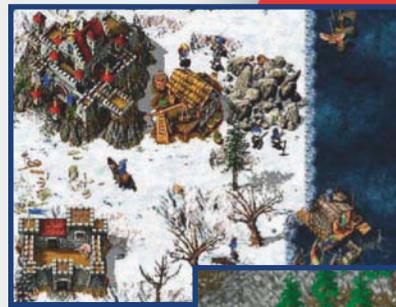
**CDPROJEKT!**

Der größte Games-Entwickler Polens wird 1994 von Marcin Iwiński und Michał Kiciński als US-Importeur, etwa von American-Laser-CDs, gegründet und wächst durch Partnerschaften mit Acclaim, Interplay und Psygnosis. 1999 lokalisiert CD Projekt Blizzards RPG-Bestseller *Baldur's Gate* mit prominenten Sprechern und verkauft von der polnischen Version „über 100.000 Kopien – neuer Firmenrekord.“ Ab 2003 fließen 20 Millionen PLN in die Entwicklung eines Fantasy-Rollenspiels auf Basis der *Witcher*-Romane von Andrzej Sapkowski, an der fünf Jahre lang hundert Entwickler feilen. *The Witcher* erscheint 2007 und wird erst in Polen, dann global ein Erfolg mit über zwei Millionen Einheiten auf Windows. Noch besser läuft die Fortsetzung von 2011. Via Bandai-Namco erscheint eine Xbox-360-, via Steam eine Linux-Fassung. 2008 übernimmt CD Projekt die *Gorky*-Macher Metropolis und startet das Download-Portal GOG.com. tauscht Anteile an der Börse und wechselt mehrmals den Namen (etwa zu CDP.pl). Mit US-Designer Mike Pondsmith arbeitet CD Projekt an der Umsetzung des „Cyberpunk“-RPGs, ist Inkubator (Mitarbeiter gründen etwa die 11 bit studios) und eröffnet 2013 ein Labor in Krakau. CD Projekts international prämiertes RPG erhält 2015 mit *The Witcher 3: Wild Hunt* ein PS4-, Xbox-One- und Windows-Finale – aktuell die neben *World of Tanks* einzige sichere Erfolgsstory der osteuropäischen Branche.



1995 gegründet, schafft es die kleine bulgarische Firma als Zuarbeiter des New Yorker Edutainment-Herstellers LTI und durch Programmierung für den deutschen Spiel- und Jugendbuchverlag Ravensburger auf den Weltmarkt. Nach Kindersoftware produziert Haemimont in zweijähriger Entwicklungszeit als erstes Original die *Warcraft*-Verbeugung *Tzar: The Burden of the Crown*, die Take 2 im Westen vermarktet; nach Deutschland kommt der RTS-Titel nur als Cover-CD. Während sich *Tzar*-Macher Vesselin Handjiev in die Unabhängigkeit verabschiedet, *Knights of Honor* produziert und 2008 von Crytek engagiert wird, produziert Haemimont *Celtic Kings* und seitdem jedes Jahr ein historisches oder fantastisches Konflikt- und Aufbauspiel.

Bis 2006 sind weltweit über eine Million *Imperivm*-Spiele verkauft, nicht zuletzt in Spanien und Italien, den wichtigsten Märkten für Haemimonts Antik-Simulationen. 2009 produzieren die Bulgaren mit *Tropico 3* ihr erstes Konsolenspiel, für Kalypso, und sind seitdem ein 50 Mitarbeiter starkes Studio mit Konzentration auf Microsoft-Plattformen. Nach dem Ritter-Actionspiel *The First Templar* (2011) liefert Haemimont 2013 den Aufbau-Runden-taktik-Mix *Omerta – City of Gangsters* für Windows und Xbox360 und 2014 *Tropico 5* für alle Systeme.



» Verbrannte Erde, frostige Weiten: Ende der 90er Jahre entdecken Windows-Verlage osteuropäisches Strategie- und RPG-Talent und bringen Fantasy-Schlachten wie *Tzar* (links) und *Rage of Mages* in den Westen.



► Buka-Produzenten Konstantin Mironovich sind auf der Compilation frühe Töne zu hören. Das kleine Label Black Legend, das *Moscow Nights* herausbringt, setzt nicht auf Festangestellte, sondern verstreute Freie. Es fördert Ost-Nachwuchs, beliefert Cover-Disks europäischer Magazine und entdeckt das CroTeam, das 1994 mit *Fußball Total!* bescheiden antritt und sich mit *Serious Sam* ins nächste Jahrtausend ballert.

Ende der 90er steigen alle Ost-Developer und auch die letzten Amiga-Fans auf Windows um, dem sie bis heute treu bleiben. Im Kontrast zur westlichen Szene wird die Konsolen-Generation Game Boy/Mega Drive/SNES ausgelassen. Noch später als Deutsche (die im Bezug auf Nintendo ebenfalls bum-meln) besteigen östliche Studios den Konsolenzug, erst ab Xbox und PlayStation 2 im 21. Jahrhundert.

## PC-Aufrüstung

Die erste internationale CD-ROM-Produktion, die Ost-Technik nützt, ist 1995 das *Myst*-Adventure *Qin: Tomb of the Middle Kingdom*. Dann beweist Take 2 ein gutes Auge für Talent an abgelegenen Orten, bringt 1999 via Talon den Taktik-3D-Shooter *Hidden & Dangerous*, etwas später *Flying Heroes* (beide stammen von Illusion Softworks in Prag). Das bulgarische Echtzeit-Aufbauspiel *Tzar: The Burden of the Crown* kommt als *Warcraft*- und *Age of Kings*-Variante via Gamestar-CD nach Deutschland.

Das tschechische Team Bohemia Interactive produziert „Väterchen Frost und die kleine Nastya“ als Point-and-click-Märchen auf zwei CDs. Dann folgt für *Operation Flashpoint Cold War Crisis*. Die Militärsimulation schickt uns 2001 zurück ins letzte Jahrtausend, um Glasnost gegen Sowjet-Hardliner und Mili-

tärs zu schützen. Die Geschichte ist Hintergrund für einen taktisch cleveren Solo- und Team-Shooter, den Codemasters fortsetzt. Bohemia Interactive selbst spezialisiert sich auf Trainings-Software für das reale Militär und entwickelt die *Arma*-Serie.

Viele Firmen sind's um 2000 noch nicht, die sich für Software aus dem Ex-Ostblock interessieren. Virgin coproduziert 2001 Sergei Zabaryanskys bössartige Zukunfts-Ballerei *Codename: Outbreak* für Windows; dann desertiert das russisch-ukrainische Team und arbeitet für Infogrames (*Boiling Point: Road to Hell*, 2005). Der GSC-Rest rendert die nukleare Endzeit mit dem düsteren *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. In Rumänien schließlich kauft US-Krösus Activision seine Value-Titel, 2001 den rudimentären Ragdoll-Shooter *Secret Service: In Harm's Way*, dann *4x4 Off-Road*, *Dangerous Hunts* und zig andere „Jagd-simulationen“ um die Outdoor-Marke *Cabela's*, in denen scharf auf Rehe oder Bären geschossen wird.

## Deutsche im Osten

Kein Game-Standort profitiert mehr von der Wende als Deutschland, schon aus geografischen Gründen. Mitte der 90er Jahre sind Computerspiele noch physische Ware, die produziert, transportiert und gelagert wird, keine schwerelosen Cloud- und Internet-Daten. Klar, dass allein deshalb deutsche Publisher optimaler Partner für polnische, tschechische und bulgarische Entwickler sind. Vom neuen Markt finanziert, helfen Start-ups wie Topware, CDV, Ravensburger Interactive jungen östlichen Teams beim Schritt auf den Weltmarkt. Die Hochschulen im Osten sind gut, die Lohnvorstellungen junger Ingenieure und Programmierer mickrig im Vergleich zu denen von Profis in München, Hamburg oder Paris. Nach der Wiedervereinigung kommen deutsche Softwarefirmen anderen Westunternehmen zuvor. Als erste AG investiert Topware (damals durch den D-Info-Streit mit der Telekom berühmt-berüchtigt), indem sie 1995 ein Studio in Krakau

gründet. Das Adventure *Jack Orlando* veredelt sie mit Musik des Grammy-Preisträgers Harold Faltermeyer. Eine polnische RTS-Überraschung, wenn auch noch nicht auf *C&C*-Höhe, ist 1997 *Earth 2140*. Das Topware/Zuxez-Firmengeflecht in und um Polen wird mehrfach umgestrickt, bis kein Konkursverwalter mehr durchblickt, und überlebt an beiden Standorten bis heute, in Karlsruhe und als *Reality Pump* in Krakau.

Mitbewerber CDV marschiert weiter gen Osten, produziert 2000 den ukrainischen Wuselangriff der *Cossacks* und erhält dafür prompt die Verkaufsaufzeichnung „Gold“ des deutschen VUD; weltweit überspringen die Kosaken und ihre Add-ons die 2-Millionen-Grenze. Nostalgische RTS oder Fantasy-Strategie wie das tschechische *Hesperian War* oder die russische Runden-taktik *Etherlords* sind ein milder Vorgeschmack auf eine wahre Ost-Offensive in Sachen Spiele mit modernem Kriegsszenario.

## Achtung, Panzer!

In Deutschland sind militärische Konfliktsimulationen tabuisiert, Erzieher, aber auch Kreative und Handel lassen davon die Finger; zum Ersatz werden zivile Aufbau-Simulationen. Dass PC-User trotzdem einen Wunsch nach Pixel-Zerstörung mit taktischem Tiefgang und Strategie mit modernen Waffen verspüren, erklärt vermutlich die Beliebtheit von unter anderem Westwoods *Command & Conquer* ab 1995, das nur leicht futuristisch ist. In diesen Teilmarkt stößt Runden- und RTS-Software aus dem Osten vor. Häuserkampf, Panzerschlachten und Artillerie-Duelle: Was deutsche Studios nicht programmieren wollen oder dürfen, fertigen osteuropäische Pixelwaffenschmieden.

Mit am bekanntesten ist der russische Echtzeit-Feldzug *Sudden Strike*, den Gamestar zum besten Strategiespiel 2000 kürt. In Deutschland und Frankreich schießt der CDV-Titel auf Platz 1 der Charts und kassiert Platin vom VUD. *Sudden Strike* und folgende Zweiter-Weltkrieg-Spiele gehen grafisch ins Detail, sind

» Hilfe, Ex-Amiga-Programmierer: Die Frechheit der kroatischen Szene manifestiert sich in der Brachial-Ballerei *Serious Sam* – am Ende das Cro Team aus!



» Militär-Simulation statt einfacher Shooter: Bohemia Interactive entwickelt nach *Operation Flashpoint* Simulationen fürs Militär ...



» Pixel-Strategie ist eine Spezialität östlicher Studios beim Sturm auf den Weltmarkt, hier das RTS *Cossacks*, 2001.