ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER

2/2018
März, April, Mai 2018

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

MEDAL OF HONOR

DIE GEBURT DER WW2-SHOOTER

SONIC THE HEDGEHOG 2

Mit Teil 2 holte der rasende blaue Igel sogar Mario ein

PLUS: Die Historie von Sega

EXPERTEN-NOSTALGIE

H.L. — Starflight, Winter Olympiade — Heinrich Lenhardt

R.A. — Planescape: Torment, Law of the West — Roland Austinat

W.F. — Xevious, Rick Dangerous, bit Generations — Winnie Forster

M.S. — Curse of the Azure Bonds, Heart of China — Mick Schnelle

M.H. — Neutopia, Burning Steel: Atlantik — Michael Hengst

K.G. — The Last Ninja — Knut Gollert

A.L. — Nuclear War — Anatol Locker

40 JAHRE ATARI 2600
Die unendliche Geschichte der 8-Bit-Konsole

ZX SPECTRUM: 35 SPIELE
Der Speccy konnte mehr als nur traurig piepsen!

DIE GEBURT DER XBOX
Wie Microsoft seine erste Konsole entwickelte

4 198107 812902 02

AiRazor

by LC-POWER™

800 1600 3200 DPI CPI
3 DPI/CPI-Einstellungen

125 500 1000 Hz
3 Polling-Rate-Einstellungen

8 wählbare RGB-Farben

5 Maustasten

Gaming-Maus - m810RGB

Gaming-Maus-Pad - mPAD-RGB

Erleben Sie AiRazor, die neue, hochwertige Gaming-Produktreihe aus dem Hause LC-Power!
AiRazor bietet Ihnen die modernste Technik gepaart mit hochwertigen Materialien, die keine Wünsche offen lassen!

Sei es eine perfekte Kühlung für Ihr System, ein ultrapräzises Handling bei der nächsten Gaming-Session oder einfach ein edles Design, welches der absolute Hingucker bei jeder LAN-Party ist, dies alles bietet Ihnen AiRazor!

AiRazor - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten!

Gaming-Gehäuse

mechanische Gaming-Tastaturen

Gaming-Gehäuselüfter

Find us on Facebook
facebook.com/lcpower.germany

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei: Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - KMComputer.de - Mindfactory.de - Reichelt.de - Brack.ch - Digitec.ch - Steg-Electronics.ch

Anatol Locker

Heinrich Lenhardt

Knut Gollert

Jörg Langer

Michael Hengst

Mick Schnelle

Roland Austinat

Winnie Forster

retro* GAMER

Willkommen zu Retro Gamer 2/2018

Neues Jahr, altes Spiel – es gibt wohl wenige Medien, die ihr Publikum so begrüßen würden. Schließlich befinden wir uns im Zeitalter der ständigen Innovation, Selbstoptimierung und Erfolgsvorhersagenüberfüllung. Alles wird immer neuer, schneller, toller. Wir schaffen allein dieselbe Arbeit, für die es früher noch drei Kollegen gegeben hätte. Freudig erledigen wir Aufgaben zwischen Mittagspause und Schlaf-App-Starten, für die wir früher zur Post, zur Bank, ins Reisebüro oder in ein Fachgeschäft gegangen wären. Selbst zum Obsthändler oder Metzger müssen wir nicht mehr selber stiefeln, Lieferdienste oder die „Prime"-Mitgliedschaft plus „Fresh"-Upgrade machen's möglich.

Auch Spiele werden nicht mehr bevorzugt physisch erworben, also mit Datenträger, Anleitung und Pappschachtel drumherum – sondern von Download-Shops. Wir kaufen sie auch nicht mehr wirklich, sondern erwerben eine Lizenz und die Hoffnung, der Server des Shops möge nicht dichtmachen. Das reicht den Herstellern noch nicht: Statt einzelner Werke, die irgendwann mal einen Nachfolger bekommen oder ein Add-on, wollen sie uns immer häufiger „Plattformen" unterjubeln. Ein Spiel wie **GTA 5** oder **Star Wars Battlefront 2** ist dann nur noch die Anfix-Droge – in Wahrheit aber will uns der Hersteller im Online-Modus halten, uns kontinuierlich Map Packs und DLCs verkaufen, Season Passes aufzwängen und uns auch sonst zu Abonnenten seines „Games as a Service" machen.

Da lobe ich mir doch Retro Games und alles, was dazugehört. Zugebenermaßen, die meisten Retrospiele zocken meine Kollegen und ich heute am Emulator, schon aufgrund der viel einfacheren Erstellung von Screenshots. Oder, Asche auf mein Haupt, wenn gerade kein Mega Drive greifbar ist, ich aber noch geschwind ein Retro Revival zum rasenden Igel machen möchte. Dann kann ich **Sonic The Hedgehog 2** zum Beispiel offiziell aus dem Google Play Store auf das Redaktions-Android-Tablet laden, einen PS3-Dual-Shock-Controller anschließen und etwa drei Minuten nach Klick auf „Runterladen" ohne jegliches Konfigurieren losspielen.

Doch am besten stehen die zugehörigen Packungen bei uns im Regal, wo sie viel präsenter sind als in einem virtuellen Pile of Shame. Wir besitzen sie als physische Kopien auf Datenträgern. Wir könnten, wenn das Android-Tablet zerbricht und der Laptop unter einer zwei Jahre alten Windows-10-Installation nur noch mühsam röchelt, die alten Konsolen holen, entstauben und die Spiele direkt auf ihnen starten. So ganz ohne Internet! Man kann Retro Games also anfassen, nach dem Umzug aus einer halb vergessenen Kiste ziehen – oder auch verlieren und ihren Verlust beklagen.

Aus diesen Gründen freue ich mich sehr über jede fertige Ausgabe von Retro Gamer: Ich kann sie in die Hand nehmen, sie falten, als Sonnenschutz verwenden und ohne größere Sorge auch in der Badewanne lesen. Darum freue ich mich auch über die (gar nicht mehr so neue) Rubrik **Full Set** von Winnie Forster, der jedes Mal echte, bei ihm befindliche und fotografierte Sammlerstücke vorstellt, mit Packungen und Co. Darum haben unsere Firmen-Archive immer noch eine zweckentfremdete Musikkassette als Erkennungsmerkmal.

Und darum hoffen wir, dass ihr, werte Leser, euch den „Luxus" eines physischen Hefts noch lange leisten werdet!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

retro GAMER

INHALT 2/2018

März, April, Mai

Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:
SONIC & SEGA

010 Sonic The Hedgehog 2
Bei der Entwicklung von *Sonic 2* kollidierten japanische und westliche Arbeitskultur

020 Sonic 2: Klassiker trifft Moderne
Igelgüte jenseits von Plattform und Zeit? Wir rasen auf Android mit PS3-Gamepad

022 Die Historie von Sega
Wir zeichnen Segas Geschichte nach, von 1965 bis zum Ende als Plattform-Betreiber

RETRO-REVIVAL

006 Winter Olympiade
Heinrich Lenhardt spielt den VC-20-Hit

040 The Last Ninja
Knut Gollert über bleibende Erinnerungen

072 Law of the West
Bekommt Roland am Ende die Bardame?

118 Nuclear War
Anatol Locker über Skrupel und Satire

138 Neutopia
Michael Hengst feiert den *Zelda*-Klon

150 Heart of China
Ein Ticket nach China für Mick Schnelle

182 Rick Dangerous
Winnie Forster zu Cores 2D-Abenteurer

HISTORIE & SCHWERPUNKT

032 Medal of Honor
Die Weltkriegs-Shooter-Serie hörte den Schuss nicht und unterlag *Call of Duty*

048 Roman-Umsetzungen
Spiele zu Filmen gibt es viele – hier aber geht es explizit um Buch-Versoftungen

170 Ys
Eine Rollenspiel-Serie, die alles anders machen wollte als herkömmliche JRPGs

FIRMEN-ARCHIVE

066 Dynamix
Bis zum Kauf durch Sierra war Dynamix ein führender Simulations-Entwickler

076 Sierra – Die Adventure-Jahre
Die Goldene Ära des Publishers – die nach dem Verkauf an CUC jäh endete

KLASSIKER-CHECK

008 Planescape Torment
Roland Austinat spielt das Text-monster-RPG und gibt Versionstipps zum heutigen Genuss

046 Starflight
Heinrich Lenhardt hat den Genremix erneut erlebt – und empfiehlt die Amiga-Fassung

064 Great Naval Battles 1939-43
Michael Hengst mag *Burning Steel: Entscheidung im Atlantik* immer noch gerne

102 Xevious
Winnie Forster über eine Automaten-Umsetzung, die zu spät kam

124 Curse of the Azure Bonds
Nach *Pool of Radiance* verbesserte SSI nicht die Technik, wohl aber die Story

EXPERTEN-WISSEN

058 Laser Squad
Als Vorläufer der *Xcom*-Serie ist Gollops Werk für Rundentaktiker hochinteressant

074 Full Set: bit Generations
Winnie Forster stellt die „Sieben Zwerge" für den winzigen Game Boy Micro vor

120 Ultimate Play The Game
Der Überblick über alle Spiele von Ultimate für C64, Spectrum, VC-20, CPC und Co.

MAKING OF

042 Zeewolf
Spielejournalisten entwickelten Amiga-Hit

056 Seaquest
Wir tauchen mit Activision in die Tiefe

082 Dark Chambers
Die Heim-Fasssung des *Gauntlet*-Prequels

140 Star Paws
Auch ohne *Roadrunner*-Lizenz gelungen

158 Emerald Isle
Ein Adventure, das sein Erfinder nie spielte

162 Rasputin
Nicht nur Ultimate konnte Iso-Adventures!

178 Crash Team Racing
Crash Bandicoot am Buggy-Lenkrad

184 Toonstruck
Virgins ambitioniertes Cartoon-Adventure

HARDWARE

084 Die Geburt der Xbox
Wie der weltgrößte Software-Konzern mit Macht ins Konsolengeschäft drängte

094 40 Jahre Atari 2600
1977 in den USA vorgestellt, kam der 2600 ab 1980 offiziell nach Europa

104 35 Spiele: ZX Spectrum
Auch in Deutschland war der „Speccy" mit seinen Radiergummi-Tasten sehr beliebt

126 PC Engine
Unglaublich klein, unglaublich stark: Die PC Engine machte viele Spieler zu Importfans

152 Amiga CD32
Der beliebteste 1990er-Homecomputer als CD-Konsole: Was konnte da schiefgehen?

FÜR GENIESSER

112 Unkonvertierte
Spielhallen-Hits wie *Metamoqester*, die nie die Wohnzimmer-Geräte erreichten

114 Atari-ST-Außenseiter
Es gab viele tolle Titel für den ST, doch wir haben einige weniger bekannte Perlen für euch aufgespürt

134 BBC-Micro-Außenseiter
Das für BBC Micro entwickelte *Elite* kennt jeder, aber auch *Fortress* oder *Caving*?

144 Auf dem Sofa mit Rob Zdybel
Er war von ganz am Anfang bis zum bitteren Ende bei Atari – und packt aus

164 Satellaview-Spiele
BS Legend of Zelda ist einer der Titel, die aus dem Orbit ins Wohnzimmer kamen

190 Homebrew
Wir haben wieder empfehlenswerte Retro-Fanprojekte für euch aufgetan

RUBRIKEN

003 Editorial
004 Inhalt
192 Retro-Feed
194 Vorschau

RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN.

084

104

126

152

006

008

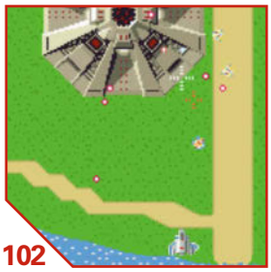
032

040

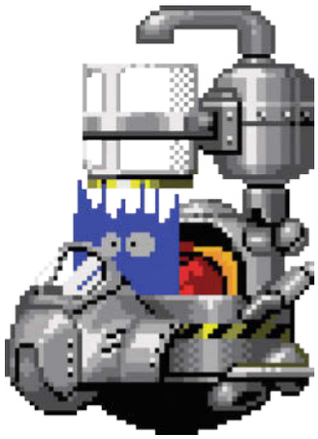
064

072

082


102

124



158

170

178

184

074

Winter Olympiade

PURES C16-GOLD.

» **PUBLISHER:** KINGSOFT
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **HARDWARE:** C16 UND PLUS/4

Von Heinrich Lenhardt

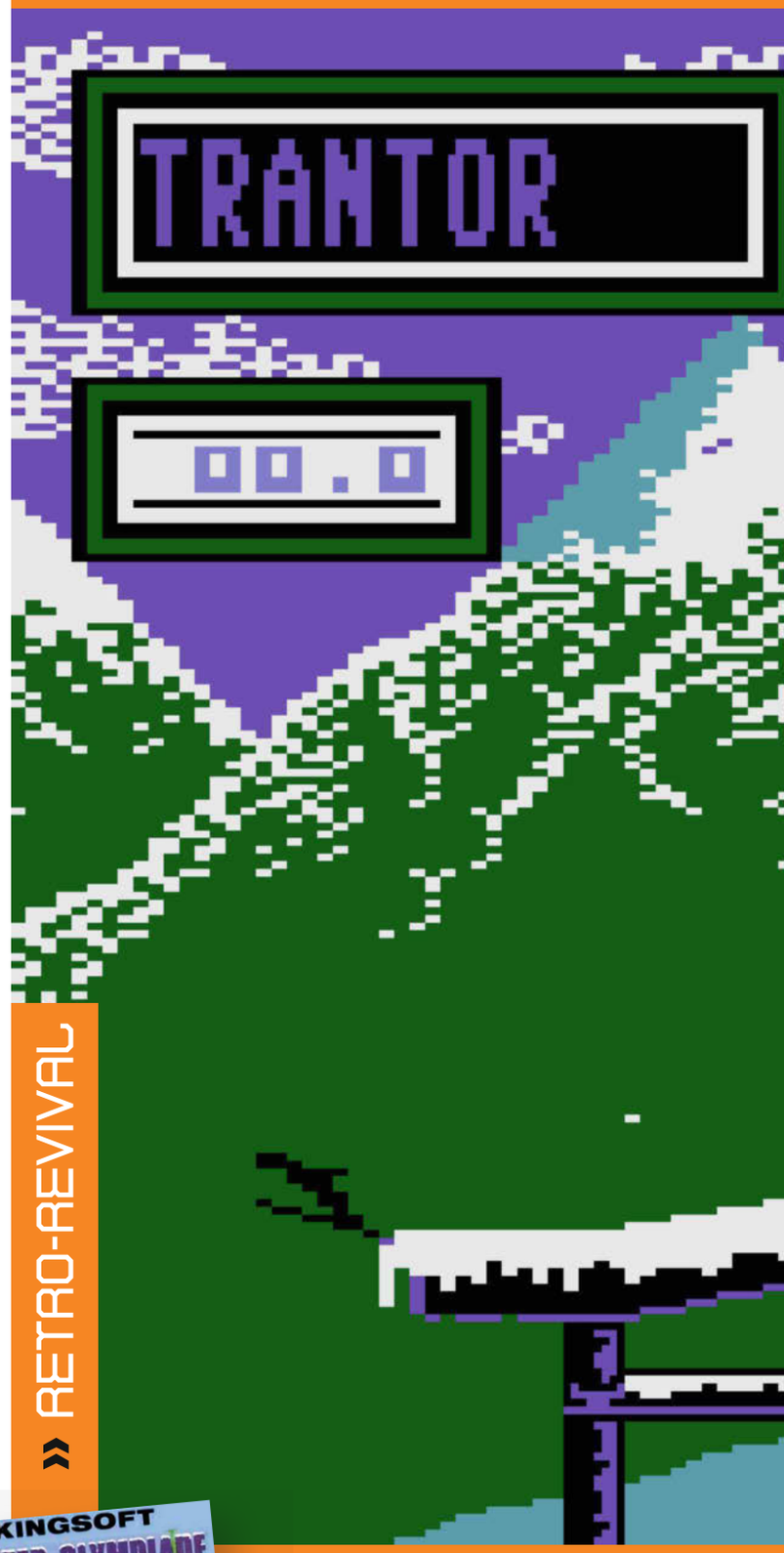
Egal was sich in Pyeongchang auf den Pisten, Loipen und Eisflächen abspielt, ein Weltrekord ist Deutschland nicht mehr zu nehmen: Udo Gertz gelang die erstaunlichste wintersportliche Leistung, nämlich ein guter *Winter Games*-Klon auf dem untermotorisierten Commodore 16.

Alle vier Jahre wieder: Schneekanonen gehen in Stellung, Funktionäre prüfen lächelnd ihren Kontostand und Sponsoren bombardieren uns mit Werbebotschaften. Medaillen werden vergeben und später vielleicht wieder einkassiert, abhängig von der Gründlichkeit der Dopingermittlungen. Zu den Begleiterscheinungen von olympischen Winterspielen gehören nicht nur Salzstangen-Diät und Zeitunterschieds-bedingter Schlafmangel, sondern auch Erinnerungen an glorreiche Momente der Vergangenheit. Zum Beispiel das „Wunder von Innsbruck" 1976, die unerwartete Bronze-Medaille der deutschen Eishockey-Herren. Oder das „Wunder von Roetgen" 1986, auch wenn es in diesem Jahr keine Realwelt-Olympiade gab, und erst recht nicht in diesem Aachener Vorort. Doch von dort aus brachte der deutsche Publisher Kingsoft ein Winter-Sportspiel unters Volk, das unerhörte Dinge aus einem allseits belächelten Billigrechner herausholte.

Keine Hardware-Sprites, nur 16 KByte Speicher, bescheidene Soundfähigkeiten: Im Vergleich zum etablierten 8-Bit-Marktführer C64 gab Commodores 1985 eingeführter Billigcomputer C16 eine traurige Figur ab. Als Kingsoft-Chef Fritz Schäfer dem Programmierer Udo Gertz nahelegte, so etwas wie Epyx' C64-Hit *Winter Games* auf dem C16 zu versuchen, klang das reichlich verwegen. Denn *Winter Games* wurde als C64-Vorzeigespiel gefeiert, dessen abwechslungsreiche Disziplinen mit hübschen Bildern und Animationen glänzten. „Eine C16-Version des Super-Sportspiels konnte eigentlich nur ein mittlerer Lacherfolg werden", beschrieb ich in *Happy Computer 9/1986* die Erwartungshaltung. Umso verblüffter war ich über Gertz' fertiges Spiel: „*Winter Olympiade* ist sowohl grafisch als auch spielerisch ein Wunder."

Sechs Disziplinen, Eröffnungsfeier, Siegerehrung mit Nationalhymnen-Gedudel – ein Klon von *Winter Games*, keine Frage. Vier der sechs Disziplinen sind Epyx-kompatibel, mit eher subtilen Änderungen: Bei *Winter Games* springen wir nach rechts von der Schanze ab, bei *Winter Olympiade* nach links. Doch es gibt auch kleine spielerische Verbesserungen: Beim Eisschnelllauf-Sprintduell verdeutlicht eine Übersichtsanzeige die Abstände, und beim Skispringen wird besser gezeigt, wann man welche Körperhaltung einnehmen sollte. Die Paradedisziplin Biathlon fällt durch einen grünen Athleten der Kategorie „Ork im Schnee" auf; am Schießstand sorgt das Zickzack des Visiers für eine besondere Herausforderung. Den gemächlichen Eiskunstlauf des Epyx-Vorbilds hat Gertz dankenswerterweise verschmäht, stattdessen gibt es zwei gut spielbare Ski-Alpin-Wettbewerbe mit beachtlichem 3D-Effekt. Selbst auf dem C64 wäre *Winter Olympiade* eine ernst zu nehmende Alternative zu *Winter Games*; auf dem minderbemittelten C16 ist der Titel eine Sensation!

Winter Olympiade wurde zum verdienten Hit, nachdem Commodore seine C16-Restbestände bei Aldi als „Computer-Lernpaket" für 149 Mark verschleuderte. Gelernt haben die rund 200.000 Käufer auch, dass Kingsofts Sport-Sechskampf das beste Spiel für ihr neues System ist. Der moderate Preis von 29 Mark passte zu den begrenzten Computer-Budgets der Zielgruppe. Udo Gertz lieferte 1987 den beachtlichen Nachfolger *Sommer Olympiade* ab, da war die kurze Lebenszeit des C16 schon fast abgelaufen. Freiwillig hatte ich diesen Computer nur wegen seiner beiden Sportklassiker angefasst. Wenn ihr also eure Pyeongchang-Party plant, dann denkt nicht nur ans NES-*Ice-Hockey*, an *Winter Challenge* und *Winter Games*, sondern auch an dessen Edel-Klon *Winter Olympiade*. Mit dem Commodore-Emulator VICE erleben wir heute noch unser unterkühltes C16-Wunder. *



BEST: 68.2

FRITZ
Time 99:99:9

START
TRANTOR 0:04:6 EMPTY
HIT 0
MISS 0
SHOTS 15
TIME 0:04:6
SPEED

PLANESCAPE TORMENT

Ein namenloser Antiheld, der schon seit mehreren Hundert Jahren nicht sterben kann. In einer Welt, in der Genie und Wahnsinn ganz nahe beieinanderliegen. Mit undurchsichtigen Begleitern, die alle ihre eigenen Ziele verfolgen. Interplays *Planescape: Torment* ist ein Rollenspielklassiker, der selbst zwei Jahrzehnte später viele aktuelle Titel ganz schön alt aussehen lässt.

Während BioWare in Edmonton vor 20 Jahren gerade an *Baldur's Gate 2* wirkte, lieh sich Black Isle, die RPG-Abteilung von Interplay, die Infinity Engine der Kanadier. Damit erschufen sie zwei weitere AD&D-Rollenspiele: Dank des kurz vor Weihnachten 1999 veröffentlichten *Planescape: Torment* waren die langen Winterabende der Rollenspielfans gerettet; *Icewind Dale* hatte dann im Sommer 2000 das Pech, gegen *Diablo 2* antreten zu müssen.

Das Black-Isle-Team um Produzent Guido Henkel und Designer Chris Avellone brach mit der Geschichte des Namenlosen, der weder sterben kann noch seine Vergangenheit kennt, jede Menge Rollenspielkonventionen. Los ging es als Stufe-3-Krieger, während des Spiels ermöglichten kurze Gespräche einen Klassenwechsel zu Magier oder Dieb. Rüstungen? Fehlanzeige, stattdessen durften sich die Helden je drei auswechselbare Tätowierungen zulegen, die ihre Grundwerte verstärkten oder mit gleichzeitigen Schwächungen anderer Fähigkeiten für anspruchsvolles Kopfzerbrechen sorgten.

Anspruchsvoll auch die großartig geschriebenen, sogar von der New York Times gepriesenen Dialoge des Spiels. Nicht selten passierte es, dass man zehn Minuten mit Tavernenbesuchern über Philosophie diskutierte und dafür dann sogar einen Batzen Erfahrungspunkte bekam – teils mehr als für das Meucheln von Schädelratten, Zombies oder Ganoven. Auf kein anderes Rollenspiel trifft bis heute der Begriff eines „Buchs zum Mitspielen" mehr zu als auf *Planescape: Torment*. Dabei waren die Gespräche niemals langweilig, und auch nicht die über 100 Nebenquests, auch wenn sie mit der Haupthandlung nichts zu tun hatten.

Die pixelige Schräg-oben-Optik des Spiels war schon damals umstritten, und auch, dass sie näher an den Charakteren dran ist als etwa bei *Baldur's Gate*, was der Übersicht ein wenig schadet. Mancher Retro-Kenner wird sie aber (noch) heute als schick und detailliert empfinden. Der Soundtrack wartet mit Profisprechern auf, die orchestralen Ethno-Melodien verpassten Orten und Personen wiedererkennbare Leitmotive, wie in den Werken von Richard Wagner und John Williams.

Unter der Haube sorgte die Infinity Engine außerdem dafür, dass alles regelkonform zuging: AD&D-Standards wie die typischen neun Gesinnungen, Rettungswürfe, verzauberte Waffen und THAC0-Boni sollten auch hartgesottene Rollenspiel-Fans in das ungewöhnliche Szenario locken.

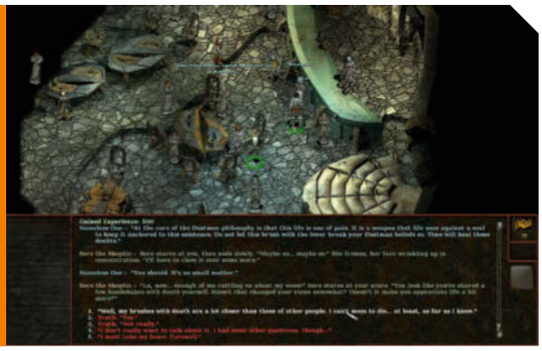
Und was für ein Szenario das ist! *Planescape: Torment* spielt in und um die Stadt Sigil, in der alle Ebenen des D&D-Universums zusammentreffen. Gekonnt wechseln sich witzige, düstere, ernste und auch traurige Momente ab. Dazu tragen sieben mögliche Gefährten mit ihren nicht immer ganz glattgekämmten Persönlichkeiten bei, darunter der brennende Magier Ignus, der großmäulige Totenkopf Morte und die mit irischem Akzent sprechende Diebin Annah. Die Mischung aus Endzeit, High Fantasy und einer Prise *Fallout* traf mitten ins Schwarze und wurde von vielen Spielern und Kritikern in den höchsten Tönen gelobt. Weil die Story des Namenlosen in sich abgeschlossen war, kam nie ein zweiter Teil auf den Markt – vom geistigen Nachfolger *Torment: Tides of Numenera* (2017) einmal abgesehen.

Von 2010 bis 2017 war auf GoG.com die Urfassung von *Planescape: Torment* erhältlich, mittlerweile gibt es dort nur noch die verschlimmbesserte „Enhanced Edition" aus dem Hause Beamdog (die das Kreismenü entfernt und die native Monitorauflösung verwendet, was die Grafik winzig macht). Holt euch lieber die Urfassung, etwa auf Amazon oder Ebay, und sucht dann im Web nach „thunderpeel2001 torment". Dieser Fan hat die besten Mods zum Spiel gesammelt, mit denen es auch heute noch ein echtes Vergnügen ist. Die Mods bringen etwa sinnvolle Hi-Res-Auflösungen oder schalten Quests und Dialoge frei, die es 1999 nicht mehr in die finale Fassung geschafft haben. *

Von Roland Austinat

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Erfahrungspunkte ohne Kampf

Die Bildschirmfotos dieses Klassiker-Checks sehen nicht von ungefähr ein wenig actionarm aus. Einerseits spielen wir unseren Helden nicht als Haudrauf, andererseits gibt's in *Planescape: Torment* wirklich viel zu reden und damit zu lesen. Unsere Helden erhalten oft mehr Erfahrungspunkte für schlaue Antworten als für kerniges Zuschlagen. Das ist erst ungewöhnlich, dann milde suchterregend, weil man wirklich alles von seinem Gegenüber erfahren will.

SACK UND PACK

Gut gerüstet ins Abenteuer

Auch ohne Rüstung tragen die Helden von *Planescape: Torment* ihre eigene Ausrüstung: Unser namenloser Held besitzt etwa Ohr- und Fingerringe, Tätowierungen und Armreif. Dazu kommt ein Slot für einen austauschbaren … Augapfel. Vertrauter wirken die fünf Schnellleistenplätze für Heiltränke und Zauber, den Köcher für Fernkämpfer und vier Waffen – für den Einsatz gegen hieb-, stich- und schmetteranfällige Gegner. Ein Inventar darf natürlich auch nicht fehlen.

SCHLAG NACH

Freund, Feind und Quests

Das Tagebuch des Namenlosen erleichtert das Eintauchen in die Welt von Sigil. Hier notiert der Hauptdarsteller nicht nur seine jüngsten Erkenntnisse, sondern außerdem, wen er auf seinen Reisen getroffen hat – eine kurze Beschreibung inklusive. Dabei muss er bei null anfangen, denn sein früheres Tagebuch gilt als verschollen. Ebenfalls dabei: das Quest-Tagebuch, in dem offene und bereits erledigte Aufgaben mit kurzer Beschreibung verzeichnet sind.

RUNDE SACHE

Menüzugriff per Rechtsklick

Das gab es in *Baldur's Gate* noch nicht: Die Designer von Black Isle schrieben BioWares Infinity Engine um und addierten ein praktisches Kreismenü, das man per Rechtsklick auf den Bildschirm zaubert. Über dieses hat jedes Gruppenmitglied Zugriff auf Waffen-, Trank- und Zauber-Favoriten sowie individuelle Fähigkeiten wie „Tote erwecken" oder „Schlossknacken". Das Spiel pausiert in diesem sowie anderen Menüs (die sich auch per Tastaturkürzel aufrufen lassen).

KARTENTRICKS

Kühler Kopf beim Navigieren

Ein Markenzeichen von vielen guten 2D-Rollenspielen: eine schön gezeichnete Umgebungskarte, deren Schlachtennebel sich mit zunehmendem Erkundungsgrad mehr und mehr lüftet. Schließlich gibt sie den Blick auf einen komplett freigelegten Dungeon frei – ein erhebendes Gefühl! Schön auch, dass man eigene Notizen auf der Umgebungskarte eintragen darf: Auch diese Funktion hatten die Black-Isle-Programmierer der Infinity Engine antrainiert.

HAUTSÄCHLICH

Absolut wasserfest

Stoffkarten? Wie altbacken! In *Planescape: Torment* werden insbesondere Weltkarten auf getrocknete Haut gezeichnet. Wir hoffen, dass der frühere Besitzer von dieser hier nichts mehr davon mitbekommen hat – garantieren können wir es bei den Verhältnissen in Sigil aber nicht. Lasst euch von der Übersichtlichkeit der Karte nicht täuschen: Nicht einmal nach zwölf intensiven erneuten Spielstunden hatten wir jeden der abgebildeten Orte besucht!

FAKTEN

» **PLATTFORM:** PC
» **PUBLISHER:** INTERPLAY
» **ENTWICKLER:** BLACK ISLE
» **VERÖFFENTLICHT:** 1999
» **GENRE:** ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …

PC Player 02/2000: 89 %
„Durch sein einzigartiges Szenario erinnert *Torment* mich sogar eher an *Fallout* als an ein klassisches AD&D-Spiel. Wenn Sie *Planescape: Torment* nicht spielen, entgeht Ihnen einer der besten Titel des ausgehenden 20. Jahrhunderts." *(Roland Austinat)*

GameStar 02/2000: 82 %
„Morbides Szenario, frische Monster, irre Partymitglieder, magische Tätowierungen sowie das Dialog- und Rätsel-lastige Spielprinzip wirken gleichermaßen irritierend wie inspirierend. " *(Heinrich Lenhardt)*

Was wir denken

Durch den Community-Support ist die Ur-Version von *Planescape: Torment* noch heute ein Muss für jeden Rollenspieler, der den Blick über den Ritter- und Drachen-Tellerrand nicht scheut. Drehbuch und Musik spielen auch 2018 in der Oberliga mit.

MAKING OF

SONIC THE HEDGEHOG 2

1992 BEKAM DAS SEGA TECHNICAL INSTITUTE DEN AUFTRAG, EIN NEUES SONIC-SPIEL ZU ENTWICKELN. RETRO GAMER BERICHTET ÜBER DIE KURZFRISTIGE ENTSTEHUNGSGESCHICHTE.

» [Mega Drive] Die Mystic Cave Zone ist voll von versteckten Fallen.

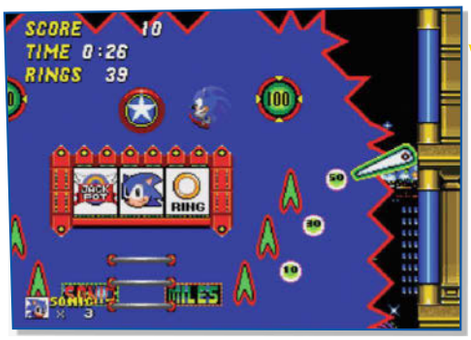
SCHON GEWUSST?

Die Cyber City Zone in *Sonic 2* trug ursprünglich den schrecklichen Namen Genocide City Zone.

Unmittelbarer Erfolg ist ein zweischneidiges Schwert. Viele Musiker scheitern am berüchtigten zweiten Album, mit dem sie eigentlich an ihr Debütwerk anknüpfen wollen. Eine ähnliche Gefahr lauerte auch auf Sega und *Sonic The Hedgehog*: Mit dem ersten Teil lösten sie sich aus dem Schatten der Konkurrenz und konnten zum Big Player Nintendo aufschließen. Es stand völlig außer Frage, dass *Sonic The Hedgehog 2* kommen musste.

Umso überraschender erscheint es, dass Sega einen der Hauptverantwortlichen des Sonic-Erfolgs von dannen ziehen ließ. Der bekannte Designer Mark Cerny berichtet: „In dem Jahr, in dem ich das Sega Technical Institute aufbaute, pendelte ich regelmäßig zwischen diesem im Silicon Valley und dem Sega-Hauptquartier in Tokio hin und her. Auf einer meiner Reisen erfuhr ich, dass Yuji Naka, der Programmierer und vielleicht wichtigste Mann hinter dem ersten Sonic, das Unternehmen gleich nach Abschluss der Entwicklung verlassen hatte. Das war wie ein Schock. Naka war brillant! Er zeichnete auch für Arcade-Umsetzung wie *OutRun* oder das Spiel *Phantasy Star* verantwortlich. Bei Sega war er ein Star wie Yu Suzuki gewesen."

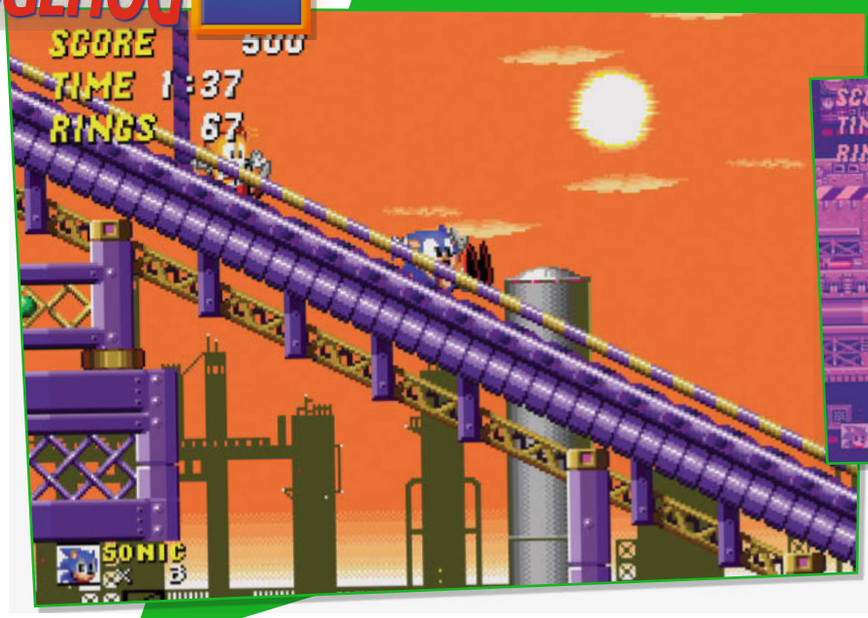
Mark wollte sich mit der Nachricht nicht abfinden und versuchte alles, Yuji Naka zurückzuholen. „Es war nicht schwierig, ihn ausfindig zu machen. Ich hatte in Tokio viele Jahre lang im selben Großraumbüro wie er gearbeitet. Seine Beweggründe waren simpel: die geringe Bezahlung, viele Überstunden sowie die fehlende Anerkennung und Unterstützung durch das Management."



» [Mega Drive] Die Pinball-Action in der Casino Night Zone führte zu dem Spin-off *Sonic Spinball*.

Das Gehaltsproblem erklärte sich wie folgt: Als Mitarbeiter des Tokio-Hauptquartiers erhielt Naka einen Lohn nach dem Dienstalter. Tantiemen gab es keine. Genau das wollte Mark zu seinem Vorteil einsetzen: „Meine Idee war, dass wir ihn viel besser entlohnen würden, wenn er zu STI in die USA kommt. Es stand noch gar nicht fest, welches Spiel wir machen sollten, doch dieses Mal sollte er auch finanziell davon profitieren, wenn er einen neuen Hit abliefert." Yuji Naka ließ sich überzeugen und ▶

SONIC THE HEDGEHOG 2



» [Mega Drive] Die Chemical Plant Zone sollte eigentlich erst spät im Spiel kommen, weshalb sie relativ schwierig ist.

»ZU BEGINN DACHTE ICH OHNE KLARE ZIELE ÜBER DAS SPIEL NACH.«

HIROKAZU YASUHARA

SCHON GEWUSST?

Die Mirage Saloon Zone in *Sonic Mania* wurde von einem Mockup-Wüstenlevel eines *Sonic 2*-Screenshots inspiriert.

▶ schloss sich Marks Team an. Mit an Bord kamen auch Hirokazu Yasuhara, der Game Designer des ersten *Sonic The Hedgehog*.

Mit zwei Schlüsselfiguren des ursprünglichen Teams konnten die Arbeiten an *Sonic The Hedgehog 2* beginnen. „Für uns bei STI war offensichtlich, dass wir Sonic 2 machen", fährt Mark fort. „Wir bewarben es für eine Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft 1992, was für uns elf Monate Entwicklungszeit bedeutete. Eine der Führungskräfte aus dem Marketing meinte herablassend, dass das zu wenig sei." Wie Mark weiter ausführt, war das Verhältnis zwischen Marketing- und Entwicklungsteam ohnehin angespannt. „Derselbe Marketing-Mitarbeiter wollte unserem Studioboss mal das gesamte Spiele-Line-up vorschreiben. Für einige der Titel hätten wir nur fünf Monate Zeit bekommen. Das war komplett unrealistisch, hielt ihn aber nicht davon ab, den Boss als ‚unkooperativ' zu bezeichnen."

Game Designer Yasuhara erinnert sich: „Zu Beginn dachte ich ohne klare Ziele über das Spiel nach. Ich ging von zwei Jahren Entwicklungszeit aus." Yasuhara hat in den vergangenen Jahren einige seiner ehemaligen Konzepte veröffentlicht. Eines davon umfasste eine Zeitreise-Geschichte, in der Robotnik die Welt übernahm und Sonic ihn in der Vergangenheit aufhalten musste. Übernommen wurde die Story aber erst von einem anderen Team für *Sonic CD*. Denn plötzlich kam alles wieder ganz anders, wie uns Mark verrät: „Zwei Monate später erfuhren wir, dass *Sonic 2* doch bis Weihnachten 1992 fertig werden musste. Auf kreativer Seite war das kein großer Verlust, da wir immer noch mit der Konzeptausarbeitung beschäftigt waren. Doch anstelle von elf Monaten blieben jetzt nur noch neun."

Für ein Team, das mit *Dick Tracy* und *Kid Chameleon* bisher nur zwei Spiele herausgebracht hatte, war es zudem ein sehr prominentes Projekt, wie auch Level Artist Craig Stitt bestätigt: „Es war sehr aufregend. Es war sogar mehr als das. Doch irgendwie war ich dadurch kein bisschen eingeschüchtert. Wahrscheinlich war ich einfach jung und naiv." Das Team war sich durchaus über die Wichtigkeit dieses Projekts im Klaren. Schließlich befand sich Sega zu dieser Zeit im 16-Bit-Konsolen-Krieg gegen Nintendo, weshalb jedem klar war, welche Erwartungen die Chefetage hatte."

Die Entwickler hatten mehrere Ideen, wie sie *Sonic The Hedgehog 2* im Vergleich zum Vorgänger verbessern könnten. Ein Anfang war, dass der blaue Igel noch schneller wurde. Im ersten Spiel war die maximale Laufgeschwindigkeit noch gedrosselt worden. Auch das Move-Set sollte erweitert werden. „Fast jeder von uns war dafür, den ‚Spin Dash' einzuführen", erklärt Yasuhara. Durch Kriechen und Springen konnte der Spieler Sonic an Ort und Stelle in eine Drehung versetzen. Ließ man ▶

» [Mega Drive] Die Bossgegner sind nur selten eine Herausforderung.

CRUNCH TIME

Dank der Prototypen, die in den letzten Jahren an die Öffentlichkeit gelangt sind, lassen sich die letzten Wochen der Entwicklung sehr genau nachverfolgen …

18. SEPTEMBER 1992, 14:26 UHR

- Der Titelbildschirm des Spiels besteht aus einem Prototyp-Bild.
- Alle Levels sind eingebaut, die Grundlayouts sind fertig.
- Die Levelgrafiken von Hidden Palace Zone und Wood Zone wurden entfernt.
- Sonic stirbt, wenn er in der Unverwundbarkeitsphase nach Schaden in Stacheln fällt.

Wer hat Akt 2 geschafft? Kleiner Tipp: Kein blauer Igel. Also…

21. SEPTEMBER 1992, 10:06 UHR

- Der finale Titelbildschirm wurde eingebaut.
- Emerald Hill Zones wird einfacher durch neue Ringe und die Verschiebung von Gegnern.
- Aquatic Ruin Zone wird einfacher durch neue Ringe und das Entfernen von Gegnern.
- Die Slot Machines in der Casino Night Zone erhalten Belohnungs- und Bestrafungs-Code.
- Kleinere Anpassungen bei Objektplatzierungen in der Mystic Cave Zone.
- Fehler in der Boss-Arena der Oil Ocean Zone (Sonic fällt durch Öl).
- Boss der Death Egg Zone wird schwieriger.
- Überbleibsel von Gegnergrafiken und -Code in Hidden Palace Zone entfernt.
- Stachel-Verhalten wurde korrigiert.
- Eine Transformationssequenz für Super Sonic wurde hinzugefügt.
- Die Special Stages 1 bis 5 und 7 haben einige neue Objekt-Layouts erhalten.
- Eine Vorabversion der Endsequenz wurde eingebaut.

Bring Sonic dazu, ohne Klonen das Flugzeug zu steuern…

22. SEPTEMBER 1992, 16:47 UHR

- Der Titelscreen wurde um ein Trademark-Symbol ergänzt.
- Das Layout der Aquatic Ruin Zone wurde durch das Versetzen von Säulen und Wechseln der beweglichen Plattformen angepasst.
- Das Layout der Hill Top Zone wurde durch das Umplatzieren von Ringen und Gegnern angepasst.
- Die Wing Fortress Zone wird durch neue Ringe und umplatzierte Items leichter.
- Der Boss in der Wing Fortress Zone wird einfacher (Laser zerstören keine Plattformen mehr).
- Die Transformationssequenz von Super Sonic wurde korrigiert.
- Die Ringanforderungen für die Special Stages 2, 4 und 5 wurden gesenkt.
- Die Special Stages haben neue Farben bekommen.
- Im Anschluss an das Spiel laufen die Credits ab.

24. SEPTEMBER 1992, 17:27 UHR

- Die Oil Ocean Zone erhält Stacheln unter einer Ölrutsche, um einen Bug zu vermeiden.
- Die Metropolis Zone erhält Stacheln über Schraubpfaden, um einen Bug zu vermeiden.
- Ein Bug in der Wing Fortress Zone wurde entfernt (Super Sonic springt nicht mehr in den Tod).
- Der Unsterblichkeits-Funkeleffekt wurde durch einen neuen ersetzt.
- Sonic und Tails verlieren am Ende des Levels ihren Schild.
- Tails erhält ein eigenes Continue-Icon.
- Das Ende von Tails wurde ins Spiel integriert.
- Ein Bug beim Ende von Super Sonic sorgt für Grafikfehler.
- Die Credits wurden um weitere Mitarbeiter ergänzt.

24. SEPTEMBER 1992, 7:25 UHR

- Der finale Levelauswahl-Bildschirm wurde hinzugefügt.
- Die Oil Ocean Zone wurde durch mehr Stachelfallen erweitert.
- Die Boss-Arena der Oil Ocean Zone wurde gefixt.
- Die Metropolis Zone wird durch neue Checkpoints leichter.
- Die Metropolis Zone schickt den Spieler jetzt nach Akt 3 in die Sky Chase Zone.
- In der Sky Chase Zone ist im Tails-Modus Sonic der Pilot.
- Die Death Egg Zone löscht Checkpoint-Daten ab sofort korrekt und verhindert damit einen Sterbe-Bug.
- In den Grafiken am Levelende wird Tails nicht mehr Sonic genannt.
- Die Endgrafiken für Super Sonic wurden zum Spiel hinzugefügt.

25. SEPTEMBER 1992, 11:00 UHR

- Neue Attract-Mode-Demos wurden aufgezeichnet und ins Spiel integriert.
- Das Spiel wird schwieriger, da viele Extraleben durch andere Items ersetzt wurden.
- Die Flipper und Crawl-Gegner in der Casino Night Zone wurden so platziert, dass sie nicht kollidieren.
- Die Oil Ocean Zone wurde durch noch mehr Stachelfallen erweitert.
- Die Wing Fortress Zone wird schwieriger durch das Entfernen von Ringen.
- Der Boss in der Death Egg Zone spawnt jetzt ganz rechts im Level.
- Die Farben für Super Sonic Unterwasser wurden korrigiert.
- Super Sonic verwandelt sich nach dem Schild am Levelende in seine normale Form zurück.
- Special Stage 6 erhält ein neues Objekt-Layout.
- Die Ringanforderungen für Special Stages 3 bis 7 wurden erhöht.
- Das Ende von Super Sonic wurde korrigiert.

Das Spiel wurde finalisiert und geht in die Produktion.

Wirkt diese Stelle nicht unfair? Dann macht sie einfacher!

29. SEPTEMBER 1992, 9:33 UHR

- Die Mitteilung am Ende der Casino Night Zone wurde um wenige Pixel erhöht.
- Ein Glitch in Zusammenhang mit den Ringbildschirmen und der 999-Ringe-Begrenzung wurde entfernt.
- Bugs in Zusammenhang mit bestimmten Objekten und Verletzungen wurden gefixt.
- Ein Grafikglitch beim Teleport im Zwei-Spieler-Modus wurde entfernt.
- Ein Tippfehler bei Thomas Kalinske in den Credits wurde korrigiert.

Das Spiel geht als Revision 01 erneut in die Produktion.

Wer hat denn die Finalszene verbockt? Sonic muss in die Mitte!

SONIC 2 MIT EXTRAS

Die Mega-Drive-Version ist nicht die einzige Möglichkeit, *Sonic 2* zu spielen.

Wie die meisten der ersten *Sonic*-Spiele wurde auch *Sonic 2* für diverse Systeme umgesetzt. Einige der Umsetzungen erhielten eine ganz besondere Zuwendung, wodurch gewisse neue Versionen dem Original sogar vorzuziehen sind. Die Sammlung *Sonic Jam* für den Sega Saturn etwa enthält alle vier Mega-Drive-Teile und erlaubt euch, als Knuckles zu spielen. Zusätzlich gibt es zwei neue Schwierigkeitsgrade, die die Levels durch weitere Plattformen leichter machen, sowie einen Time-Trial- und einen Chaos-Emerald-Modus.

Sonic 2 für iOS und Android erschien 2013. Es wurde von Christian Whitehead und Simon Thomley an die Breitbild-Displays angepasst und um Achievements und Knuckles als Charakter erweitert. Die größte Neuerung ist ein exklusiver und als versteckter Level integrierter Abschnitt aus dem Hidden Palace mit neuen Grafiken, neuen Gegnerattacken und einem neuen Boss.

Ebenfalls erwähnenswert ist *3D Sonic The Hedgehog 2*. Die 2014 von M2 für den 3DS veröffentlichte Fassung fügt dem Spiel einen Ring-Saver-Modus und einen freischaltbaren Super-Sonic-Modus hinzu, mit dem ihr die Special Stages überspringen könnt. Durch die 3D-Funktion des Handhelds erhalten die Hintergründe zudem mehr Tiefe.

▶ die Tasten los, schoss der blaue Igel in einem Affenzahn los und kam auch steile Hügel ohne Anlauf nach oben.

Außerdem wurde ein Multiplayer-Modus entwickelt. Laut Yasuhara war der von Anfang an vorgesehen. „Ich wollte Sonic einen Freund zur Seite stellen. In meiner Vorstellung hatte *Sonic 2* zwei Charaktere." Miles ‚Tails' Prower, so sein Name, war ein kleiner Fuchs, der im Solospiel von der CPU gesteuert wurde und Sonic nicht von der Seite wich. Wollte nun aber der Bruder, die Schwester oder ein Freund mitspielen, ließ sich Tails jederzeit mit dem zweiten Controller übernehmen. Tails diente aber nicht nur für Koop-Zwecke. „Naka-san zauberte herum und kam mit einem gut funktionierenden Duell-Racing-Modus im Splitscreen um die Ecke", schwärmt Mark. Der Modus war und ist übrigens eine der wenigen Gelegenheiten, den Interlaced-Modus des Mega Drive in Aktion zu sehen.

Darüber hinaus wollte man die Spieler mit einer besonderen Bonusebene beeindrucken. Der aus diesem Vorsatz entstandene Pseudo-3D-Level in einer Halfpipe ging zu großen Teilen auf die Kappe von Tim Skelly. Durch sein 3D-Rendering entstand ein Achterbahn-ähnliches Spielgefühl. Weitere Grafiken wurden von Yasushi Yamaguchi beigesteuert. Das eigentliche Design der Stage ist dem *Shinobi*-Director Yutaka Sugano zuzuschreiben.

Trotz der optischen Pracht gibt Mark jedoch zu, dass das eigentliche Spiel-

SCHON GEWUSST?

Das Handbuch für *Sonic 2* zeigte das Titelbild aus einem Prototyp anstatt der finalen Fassung.

» [Mega Drive] Nach den Loopings aus dem ersten Teil gab es nun auch Korkenzieher.

» [Mega Drive] Die Boxen im Multiplayer-Modus enthielten zufällige Items – auch negative.

»WIR HATTEN GUTE UND WIR HATTEN VIELE NICHT SO GUTE ZEITEN.«

CRAIG STITT

prinzip in der rotierenden Bonusstage des ersten *Sonic* gelungener war. Dennoch lohnte sich das Absolvieren der Bonuslevels: Wer alle sieben Chaos Emeralds und 50 Ringe sammelte, wurde mit einem goldenen Super Sonic belohnt, der enorm schnell und unsterblich war, während er einen Ring pro Sekunde verlor.

Sonic 2 musste größer als sein Vorgänger werden, weshalb dem Team erlaubt wurde, ein Modul mit 8 MBit zu verwenden – das erste Sonic hatte nur 4 MBit zur Verfügung. Der Extraspeicher brachte vor allem Abwechslung, also mehr Animationen, mehr Gegner, mehr Musik. Letztere wurde erneut von Masato Nakamura komponiert, der auch Bassist in der beliebten japanischen Band Dreams Come True war. Der Soundtrack zu *Sonic 2* entstand zur selben Zeit wie deren Bestseller-Album *The Swinging Star*. Es ist also kein Zufall, dass das Endtheme von *Sonic 2* und der Song *Sweet Sweet Sweet* dieselbe Melodie haben.

Verglichen mit dem ersten Teil gab es in *Sonic 2* rund doppelt so viele Levelthemen. Diese passten zum Zeitreise-Plot, wurden jedoch aus dem Zusammenhang gerissen. Die Dinosaurier in der Hill Top Zone sollten eigentlich in der Urzeit auftauchen, während die Chemical Plant Zone ursprünglich als Zukunftssetting gedacht war. Auch die Casino Night Zone mit ihren Slot-Maschinen und Pinball-Mechaniken war nicht ohne Grund verhältnismäßig futuristisch. Yasuhara verrät ein wenig mehr zu Letzterem: „Als ich in Sonic Sprungfedern einsetzte, erinnerten mich diese an Flipperautomaten." Die Idee für die Sky Chase Zone, in der Sonic auf den Tragflächen eines Doppeldeckers mitreist, stammte aus Hayao Miyazakis Anime *Future Boy Conan*.

» [Mega Drive] Die beliebten Half-Pipe-Speziallevels kamen auch nach *Sonic 2* regelmäßig zum Einsatz.

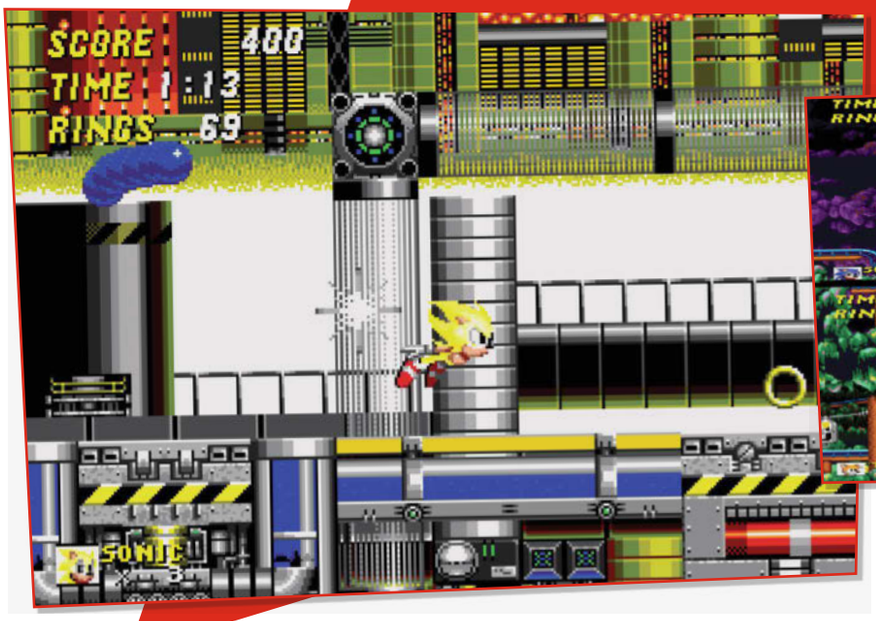
Angesichts der ganzen Zusatzinhalte war für die Entwicklung von *Sonic 2* ein deutlich größeres Team nötig als noch im Erstling. Das Team im Sega Technical Institute bestand sowohl aus japanischen als auch amerikanischen Entwicklern. „Rund ein Dutzend Leute aus Japan sollte das Rückgrat von STI bilden", reminisziert Mark. Allerdings wurde nicht allen Programmierern das von Sega beantragte US-Visum gewährt, weswegen letztlich doch mehr Amerikaner ins Boot geholt wurden. „Für Projekte wie *Dick Tracy* oder *Kid Chameleon* war das völlig in Ordnung. Bei einem Spiel, das einen Qualitätsstandard wie *Sonic 2* erreichen sollte, sorgte es dagegen für eine Herausforderung. Außerdem konnten sich die amerikanischen und japanischen Teamkollegen kaum miteinander unterhalten. Ich hoffte darauf, dass die erfahrenen japanischen Programmierer für die neuen amerikanischen Entwickler wie Mentoren sein würden. Doch das trat nicht ein."

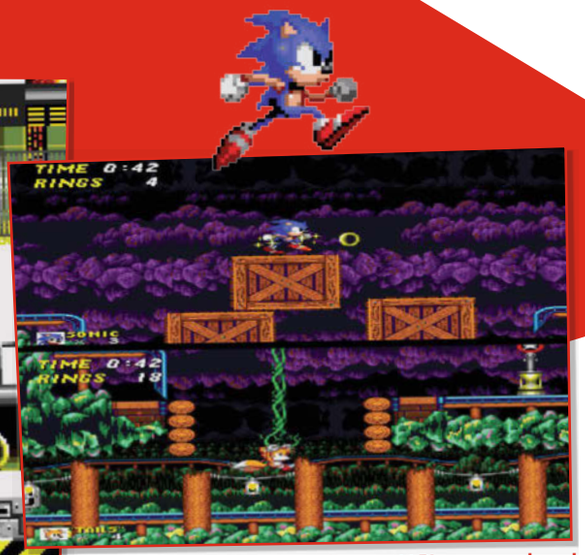
Craig blickt ebenfalls mit gemischten Gefühlen auf die multikulturelle Teamstruktur zurück. „Wir hatten gute Zeiten und wir hatten viele nicht so gute Zeiten. Die Lernprozesse hielten sich in Grenzen. Yasuhara war sehr umgänglich und blickte nie auf die Amerikaner herab. Bei Yamaguchi war es ähnlich. Naka aber war ein arroganter Mistkerl. Er hatte überhaupt kein Interesse, mit uns zu zusammenzuarbeiten."

Aus Yasuharas Sicht war die größte Schwierigkeit, einen gemeinsamen Artstyle zu finden. „Der Lead Artist Yasushi Yamaguchi versuchte, die ganzen Stile seiner Kollegen für Levels und Gegner gleichzeitig unter einen Hut zu bringen, während er seine eigenen Designs entwickelte. Jina Ishiwatari sollte ihn dabei ▶

SCHON GEWUSST?

Die Cheat-Codes in *Sonic 2* sind besondere Tage. Die Levelauswahl ist der Geburtstag von Yuji Naka, der Debug-Modus der von *Sonic 2*.

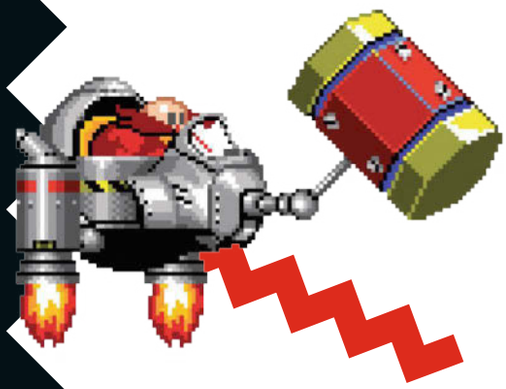




» [Mega Drive] Im Duell müsst ihr sowohl Ringe sammeln und Item-Boxen zerstören als auch als Erster ins Ziel kommen.

»VIELE DER DESIGNER WAREN SAUER, DASS IHRE LEVELS RAUSGESCHNITTEN WURDEN.«

CRAIG STITT



▶ unterstützen. Doch Yasushi fand dennoch keine Zeit zum Schlafen." Craig bestätigt die Probleme: „Yamaguchis Designs waren unglaublich, der Kerl war eine echte Maschine. Er hat enorm viele Überstunden geschoben und seine Levels immer weiter perfektioniert. Obwohl die Chemical Plant Zone heute schon toll aussah, konnte sie am nächsten Tag ganz anders und nochmals schöner aussehen.

Auch Craigs eigene Baustellen waren davon betroffen. „Neben der berüchtigten Hidden Palace Zone ging auch die Oil Ocean Zone auf meine Kappe. Beim Oil Ocean kam Yamaguchi rein und überarbeitete den Hintergrund. Das tat weh, aber ich konnte nichts dagegen sagen, weil ich mit meinem bisherigen Design selbst nicht zufrieden war." Craig gefiel auch sein Hintergrund für den Hidden Palace nicht. Er hoffte, dass Yamaguchi wiederum Hand anlegen würde, doch diesmal wartete er vergeblich. Aufgrund von Zeitproblemen wurde der Abschnitt dann aus der finalen Version von *Sonic The Hedgehog 2* entfernt.

Überhaupt fanden sehr viele bereits erstellte Inhalte nicht den Weg ins Spiel. „Es gab massig verschwendete und ungenutzte Designs in *Sonic 2* – mehr als in jedem anderen fertiggestellten Spiel, an dem ich je gearbeitet habe", bestätigt Craig. „Viele der Designer waren sauer, dass ihre Levels rausgeschnitten wurden."

Und wie sich herausstellte, waren hauptsächlich die Levels der Amerikaner von STI betroffen: „Zurückblickend glaube ich fast, dass ich der einzige Nicht-Japaner war, dessen Levels in *Sonic 2* gelandet sind …"

Yasuhara erklärt die Kürzungen damit, dass ihnen am Ende der neun Monate schlicht die Zeit ausging. „Während der Entwicklungsphase hatten wir kaum Zeit zum Schlafen. Ich lebte in der Welt von *Sonic 2*." Er beteuert, dass er am liebsten alle Inhalte behalten hätte. „Wenn ich könnte, würde ich gerne meine eigene Originalversion von *Sonic 2* erstellen."

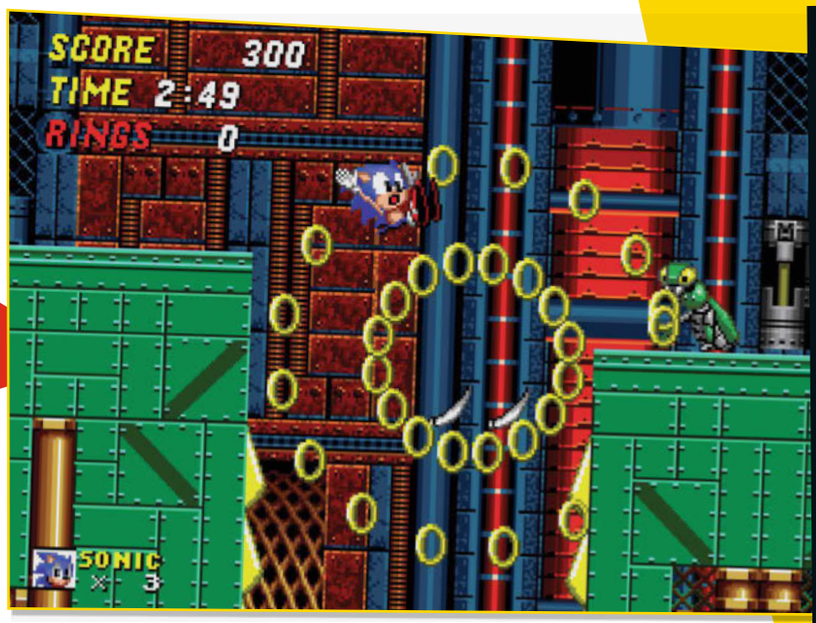
Als es auf die Deadline zuging, wurden Bugs behoben, der Schwierigkeitsgrad ausbalanciert und das Spiel für die Veröffentlichung poliert. Zum ersten Mal vom Anfang bis zum Ende durchspielbar war *Sonic 2* erst 48 Stunden vor dem ersten Release-Build! Doch selbst diese Version hatte noch einige Probleme und wurde daher nur für die ersten Module verwendet, bis ein paar Tage später ein überarbeitetes ROM folgte.

Sega zog die Veröffentlichung von *Sonic 2* im ganz großen Stil auf. Bereits Anfang 1992 bewarb man es mit den ersten Mockup-Screenshots, die aber auf existierenden Assets basierten. Im Sommer wurde eine spezielle Prototyp-Version an den Kindersender Nickelodeon verschickt. Die Händler erhielten Promomaterial wie Countdown-Tafeln und T-Shirts als Vorbestellerbonus. Selbst über einen holografischen Modulaufkleber wurde zwischenzeitlich nachgedacht.

Die größte Leistung von Sega war, dass *Sonic The Hedgehog 2* fast zeitgleich auf der ganzen Welt in den Handel kam – Anfang der 90er Jahre alles andere als selbstverständlich. Sega feierte diesen planerischen Triumph und ließ riesige Aufkleber mit der Aufschrift „The Great Sonic 2 Shipment" für die damalige

SCHON GEWUSST?

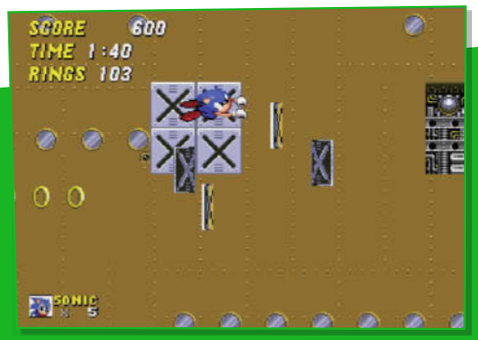
Aufgrund von falsch platzierten Ringen ist es unmöglich, perfekte Wertungen in den zweiten Akten der Aquatic Ruin Zone, Casino Night Zone, Mystic Cave Zone, Oil Ocean Zone und Metropolis Zone zu erhalten.



Fracht-Fluglinie Emery Worldwide anfertigen. Am Flughafen von London Heathrow wurden die Flugzeuge von 50 Sonic-Darstellern begrüßt. In Japan wurde das Spiel ab dem 21. November 1992 verkauft, in Nordamerika und Europa war es schon drei Tage später so weit – der von Sega „Sonic 2sday" getaufte Release-Termin lag rechtzeitig vor Thanksgiving und dem großen Run auf Weihnachtsgeschenke.

Bei den Kritikern schlug der Überschalligel fast überall mit voller Geschwindigkeit ein. Von 92 Prozent in der *Sega Zone* über 94 Prozent von *Mega*, *Sega Pro* und *CVG* ging es bei den Briten hoch bis auf 97 Prozent in der *Sega Force*. Die 82 Prozent aus der deutschen *Power Play 1/93* erschienen da im Vergleich schon fast niedrig. Dennoch lobte Tester Knut Gollert: „Die unterhaltsam designten Levels sind vollgestopft mit neuen Gegnern, witzigen Überraschungen und abgefahrenen Gags." Dem zweiten Charakter Tails konnte er jedoch nur wenig abgewinnen: „Die Idee mit dem kleinen Tails ist zwar ganz amüsant, lässt den Spielspaß zu zweit jedoch nie so recht aufkommen."

Richard Löwenstein bewertete *Sonic 2* in der *Megablast 4/93* mit 80 Prozent und kreidet fehlende Neuheiten an: „Ansonsten hat sich Sega für Sonics zweiten Auftritt nicht gerade mit Innovationen bekleckert, statt sechs Levels sind nun halt zehn Abschnitte zu durchflitzen, und die Bonusrunde präsentiert sich im feschen 3D-Look." ▶



» [Mega Drive] In der Wing Fortress Zone muss Sonic den Windböen trotzen.

RAIDERS OF THE LOST ART

Im Folgenden stellen wir euch eine Auswahl ungenutzter Levels, Gegner und Animation aus *Sonic 2* vor.

HIDDEN PALACE ZONE

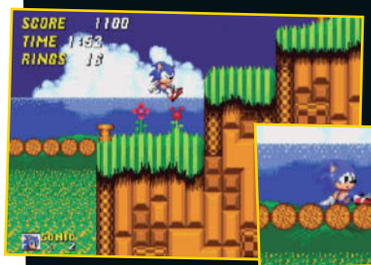
■ Dieser Bereich sollte einer der ersten Levels im Spiel werden. Nach dem Sommer 1992 wurde jedoch nicht mehr daran weitergearbeitet.

WOOD ZONE

■ Der dichte Wald wurde unserer Recherche nach bereits früh gestrichen und kam nur in einem Prototyp (ohne Gegner und mit Kollisionsfehlern) zum Einsatz.

CASINO NIGHT ZONE

■ Die an Flippertische angelehnte Stage sah anfangs ganz anders aus. Neon-Farben und Spielkarten waren omnipräsent.



BREMSSCHWELLE

■ Im ersten geleakten Build wurde Sonic verletzt, wenn er mit hohem Tempo dort hineinraste. Ein Glück, dass die Designer hier die Schere ansetzten.

TITELBILDSCHIRM

■ Der erste Titelbildschirm von *Sonic 2* enthielt wie in Teil 1 einen scrollenden Hintergrund des ersten Levels, der in den 8-Bit-Versionen eingesetzt wurde.

SPRITES

■ Viele Gegner und Items blieben ungenutzt …

TAILS GEWINNT

Wir schauen uns Sonics Fuchsfreund genauer an.

Bedingt durch geplanten Zwei-Spieler-Modus benötigte Sonic einen Begleiter. Yasushi Yamaguchi designte daraufhin den Fuchs Miles Prower, sein Spitzname Tails erklärt sich durch seinen doppelten Schwanz. War er anfangs nur ein Anhängsel des blauen Igels, machte er sich schnell einen Namen unter den Fans des Spiels.

Auch wenn Tails hin und wieder äußerst nervig war (zum Beispiel, wenn er am Ende einer Bonusstage die Ringe verlor), gilt er heute als einer der beliebtesten Begleiter Sonics. Es verwundert daher nicht, dass er auch ein paar eigene Spiele spendiert bekam, die wir euch an dieser Stelle vorstellen möchten.

TAILS AND THE MUSIC MAKER

SEGA PICO

■ In diesem Edutainment-Spiel für Segas oft vergessene Kinderkonsole sollten die Kleinen in Verbindung mit leichter Plattform-Kost und Pinball-Action etwas über einfache Musikkonzepte und Instrumente lernen.

TAILS' SKY PATROL

GAME GEAR

■ Das Shoot-em-up war ursprünglich Japan-exklusiv, fand aber seinen Weg auf diverse Sammlungen. Lasst euch auf keinen Fall von der niedlichen Grafik blenden – das Spiel hat es in sich und ist stellenweise frustrierend schwer.

TAILS ADVENTURES

GAME GEAR

■ Dieser Plattformer ist das beste Spiel der Solokarriere von Tails. Stärker als die *Sonic*-Titel setzt *Tails Adventures* auf Puzzleelemente. Um die Levels zu beenden, stehen dem Fuchs Bomben sowie diverse Gadgets zur Verfügung.

»MANCHMAL GLAUBTE ICH, DASS SONIC IM BILDSCHIRM WIRKLICH LEBTE.«

HIROKAZU YASUHARA

▶ International auseinander gingen die Meinungen vor allem beim Schwierigkeitsgrad. Die einen fanden es zu leicht, die anderen empfanden es gegenüber dem Erstling als viel härter. So uneinig sich die Tester in dieser Angelegenheit waren: Sehr viele Mega-Drive-Besitzer wollten das Spiel unbedingt haben. Mehr als sechs Millionen Exemplare von *Sonic The Hedgehog 2* wurden verkauft, das zweitbeste Ergebnis aller Spiele für die Sega-Konsole.

Beim schnell begonnenen Nachfolger verzichtete man aber auf den schwierigen Mix aus amerikanischem und japanischem Personal. Craig kommentiert das so: „Alles in allem hatte ich das Gefühl, dass unsere Zusammenarbeit gut gelaufen war. Bei Naka war aber klar, dass er anders dachte. Als man mir mitteilte, dass ich der Senior Artist für *Sonic 3* sein sollte, war ich stolz und begeistert. Doch Naka schoss dazwischen. Er sagte, er würde *Sonic 3* nur mit

» [Mega Drive] Sonic und Tails sind im Doppeldecker zu Robotniks fliegender Festung unterwegs.

» [Mega Drive] Die Hill Top Zone war ursprünglich in der Vergangenheit – daher die Saurier.

» [Mega Drive] Vor dem finalen Boss müsst ihr einen Metall-Doppelgänger besiegen.

einem rein japanischen Team machen. Außerdem forderte er ein eigenes Büro für ‚seine' Leute mit eigenen Keycards." Craig und seine amerikanischen Kollegen wurden daher für das Spin-off *Sonic Spinball* eingeteilt.

Mark war zu diesem Zeitpunkt bereits von Sega weitergezogen. Von den Querelen bei Sega Technical Institute erfuhr er dennoch. „Natürlich hatte es in meiner Verantwortung gelegen, die Beziehungen zwischen den zwei Gruppen zu pflegen. Ich bedauere, dass ich nicht mehr Zeit für ein multikulturelles Miteinander investiert habe." Yasuhara, der an *Sonic 3* weiterarbeitete, ergänzt: „Der multikulturelle Mix war sinnvoll. Es passte nur nicht zu einem Projekt mit einem solch straffen Terminplan."

Trotz der internen Anspannungen gibt es keinen Zweifel an der Leistung der Entwickler. *Sonic 2* war ein riesiger Verkaufserfolg und konnte seinen Vorgänger in den Augen vieler Spieler noch einmal überbieten. Mark ist sich jedoch beim Vergleich von Teil 1 und 2 weniger sicher: „Bei *Crash Bandicoot* oder auch *Uncharted* waren die Nachfolger klar besser als die ersten Teile. Dort gab es noch mehrere Fehltritte, aus denen für die Fortsetzungen gelernt wurde. *Sonic The Hedgehog* war anders, es war einfach magisch. Als ich *Sonic* zum ersten Mal spielte, war es frisch, spaßig und wunderschön. Mein Lieblingsmoment war die Sequenz mit dem ansteigenden Wasser. Es war eine nahezu perfekte Vermischung von Technologie, Kunst und Animation. Meine Meinung weicht daher ein wenig ab. Trotzdem war auch *Sonic 2* ein tolles Spiel, und ich bin dankbar, daran beteiligt gewesen zu sein."

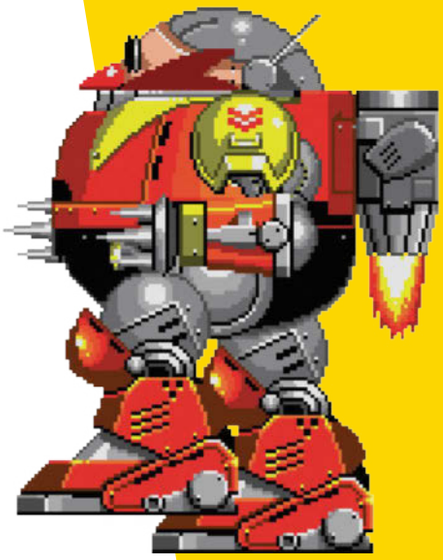
» [Mega Drive] Im Racing-Modus schaltet *Sonic 2* in den Splitscreen.

Craig schlägt sich ins Lager derjenigen, die *Sonic 2* für eine Steigerung halten: „Egal wie gut das erste Spiel ist, das zweite ist zumindest ein wenig besser. Damit lieferten die Entwickler den Titel, den sie schon beim ersten Mal im Sinn gehabt hatten, den sie aber aus Zeit- oder Technikgründen nicht ganz hinbekommen hatten. Ein anderes gutes Beispiel hierfür ist *Spyro The Dragon*: Die meisten der coolen Elemente wie das Schwimmen in *Spyro 2* wollten wir schon im Original haben, als uns die Zeit ausging. Gerade die kleinen Dinge wie Sonics Spin Dash können sich stark auf das Gameplay auswirken. Außerdem ist der Stil gefestigt."

Zum Abschluss wollen wir noch Yasuhara zitieren. Er erinnert sich an eine surreale Erfahrung während der Entwicklungsphase: „Manchmal glaubte ich, dass Sonic im Bildschirm wirklich lebte. Ich hatte das Gefühl, ihn mit neuen Levels und Gimmicks zufriedenstellen zu müssen, damit ihm nicht langweilig wird. Vielleicht lag es am Schlafmangel. Aber dann wieder denke ich, dass es nur dann zu solchen Situationen kommen kann, wenn ein Charakter etwas Magisches besitzt." *

SCHON GEWUSST?

Der japanische Originalname von Dr. Robotnik, Eggman, taucht in *Sonic 2* auf der Seite der fliegenden Festung auf.

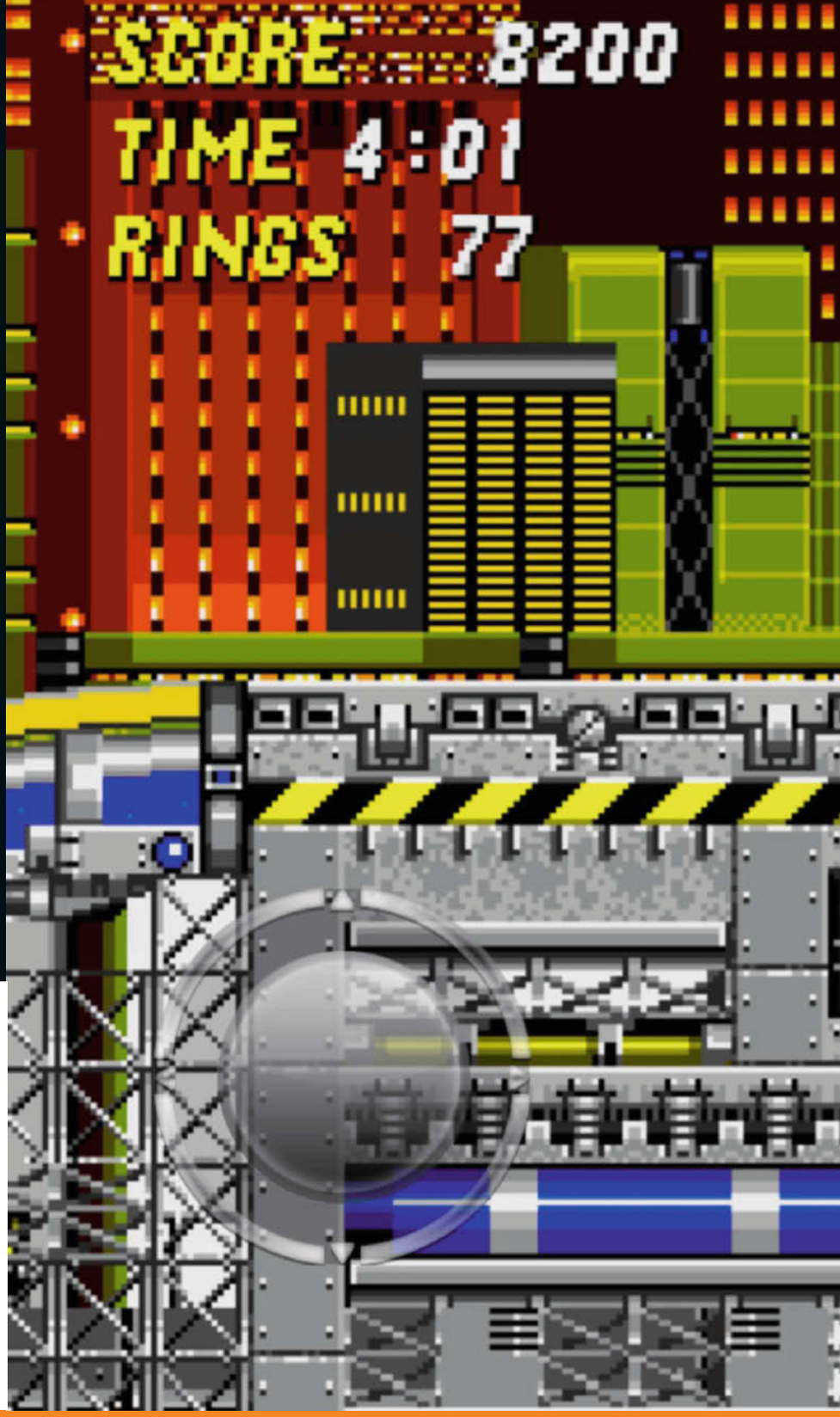


Sonic The Hedgehog 2

FLITZEN, BIS DIE RINGE SPRITZEN.

» **PUBLISHER:** SONIC TEAM / STI
» **ERSCHIENEN:** 1992
» **HARDWARE:** MEGA DRIVE (ORIGINAL), 3DS, APPLE TV, WINDOWS PHONE, ANDROID (GESPIELT)

Von Jörg Langer



Ich war ja bis zu diesem Retro-Revival der Meinung, *Sonic The Hedgehog 2* damals nie gespielt zu haben. Aber komisch: Nach den ersten beiden Auftakt-Stages erlebte ich beim ersten Bossgegner ein Déjà-vu an die Anfangs-90er.

Dabei besaß ich definitiv niemals ein Mega Drive und kannte den ersten Teil nur von Besuchen beim Sega-Fan-Mitschüler. Habe ich bei dem auch *Sonic 2* gespielt? Oder erst später, per PC-Emulator? Oder sind beide Teile so ähnlich? Oder bilde ich mir alles nur ein? Die zweite Erinnerung, die mir jetzt beim Erst- oder Wiederspielen kommt, ist jedenfalls: „Das ist ja noch genauso verflixt-viel-zu-schnell wie damals!"

In der Tat: Auch bei *Super Mario Bros.* muss ich die Levels kennen- und in gewisser Weise auswendig lernen, aber das kommt mit der Zeit von allein, und ich kann immer wieder kurz verschnaufen. Bei *Sonic The Hedgehog 2* jedoch sause ich mit einem derartigen Tempo durch die Levels, dass mir angst und bange wird. Die Bonuspunkte-Ringe sind ebenso schnell dutzendfach aufgesammelt wie bei der ersten Kollision mit Gegnern oder Stacheln wieder fast komplett verloren. In Sekundenbruchteilen müsste ich mich zwischen zwei oder teils drei Wegen entscheiden, obenrum, untenrum oder auch mal ab durch die Mitte – was mir aber immer zu spät auffällt, zumal ich bereits durch einen Doppel-Looping rase, bevor ich einen Wasserfall hinabsause.

Natürlich kann ich jederzeit stoppen zwischendrin oder werde unsanft von einer Felswand ausgebremst – aber dann geht mir der Speed verloren, den ich durch längeres In-eine-Richtung-Drücken erst wieder aufbauen muss.

Doch selbst als Grobmotoriker komme ich nach der Augen-zu-und-durch-Methode