

ALTI!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER

4/2014

September/Oktober/
November 2014

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



GAME BOY

DIE ERFOLGSSTORY
PLUS: 25 TOP-SPIELE



500 Spiele erschienen für
den Home-Computer KC85.
Wir stellen die besten 20 vor
und befragen „Ost-Coder“



ARCADE- EPOCHE

Arcades in den 70ern,
80ern, 90ern – und heute.
Wieso die Automaten aus
Deutschland verschwanden

MICROPROSE

Die Erfolgsfirma von Sid Meier
und „Wild Bill“ Stealey – Anatol
Locker sprach mit Stealey und
spielte *Silent Service*



WASTELAND 2 KOMMT!

Auf dem Sofa: Brian Fargo
über alte und neue Projekte

REPORT: WAS
ECHTZEIT-STRATEGIE
SO BELIEBT MACHTE

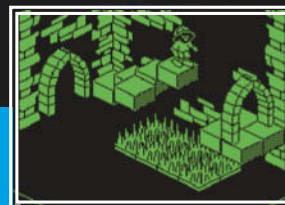
COMMAND &

CONQUER

SANDKASTEN-KRIEG – JÖRG LANGER GEGEN C&C-BÖSEWICHT KANE

METAL MARINES – KNUT GOLLERT ÜBER DAS KULT-RTS

DUNGEON KEEPER – HEINRICH LENHARDT WAR RICHTIG BÖSE



VERGESSENE CPC-SPIELE

Auf welche Titel Schneider-Fans
vergeblich hofften

ISOMETRIE- ADVENTURES

Wir stellen *Knight Lore*, *Fairlight*
und weitere Iso-Hits vor





eu.playstation.com/lbp3



LittleBigPlanet 3

PS4 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. LittleBigPlanet and LittleBigPlanet 3 are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sumo Digital. LittleBigPlanet, LittleBigPlanet 3, Sackboy and Sackgirl are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



Bösewichte aufgepasst: Sackboy® bringt Verstärkung mit

Sackboy® und seine neuen Freunde, OddSock, Toggle und Swoop, brauchen Deine Hilfe! Gemeinsam nehmt Ihr es mit dem bösen Newton auf und rettet eine fantastische Welt vor seinen finsternen Plänen.

19. November 2014



Auch erhältlich auf PS3



retro* GAMER



Anatol
Locker



Heinrich
Lenhardt



Jörg
Langer



Knut
Gollert



Michael
Hengst



Mick
Schnelle



Winnie
Forster

Es gal was euch in Sachen Retro interessiert, die aktuelle Ausgabe sollte etwas für euch bieten: Von **DDR-Computerspiele** und **Made in Japan 4** über eine 14-seitige Würdigung des nun 25 Jahre alten **Game Boy** bis hin zu **Vergessene Schneider-CPC-Spiele** und Spectrum-Hits wie *Knight Lore* haben wir eine breite Palette an Artikeln im Angebot. Und wir freuen uns, ab dieser Ausgabe auch den PowerPlay- und Bravo-Screenfun-Veteranen **Knut Gollert** unter unseren Autoren begrüßen zu dürfen.

» Knut Gollert erinnert sich für euch an das RTS *Metal Marines*.

Kaum zu glauben, aber so ungefähr in den Jahren 1995 bis 2000 waren Echtzeit-Strategiespiele, zumindest in Deutschland, das wohl beliebteste PC-Spielegenre, vor Action, vor Rollenspielen, vor Adventures und was es sonst noch so gab. Mit immer ausgefeilterer Spielmechanik und immer besserer Grafik steuerte man Fantasy-Armeen oder Panzertruppen nicht rundenweise, sondern unter Zeitdruck und mit allerlei Optionen, das Gegenüber hinteres Licht zu führen. Wer mich vielleicht noch von *PC Player* oder auch *GameStar* kennt, weiß, dass RTS lange Zeit mein Leib- und Magengenre war. Das hat sich zwar zwischenzeitlich geändert, aber unser diesmaliger Schwerpunkt sowie begleitende Artikel zu Klassikern wie *Metal Marines* oder *Dungeon Keeper* haben mich in meine Fan-Zeit zurückkatapultiert; ich selbst spielte erneut stundenlang *Command&Conquer*. Vielleicht geht es ja dem einen oder anderen genauso.

Heute ist das RTS-Genre keinesfalls tot, wie die immensen Verkaufszahlen von *StarCraft 2* zeigen, der Kickstarter-Erfolg von *Planetary Annihilation* oder die eSports-Begeisterung für *Dota 2*. Aber im Vergleich zu den *GTAs* dieser Welt und angesichts der klaren Übermacht der Konsolenspiele kann man von keinem Massenphänomen mehr reden, sondern mehr von einer Feinschmecker-Kategorie. Doch es gibt Spielegenres, die es noch weit schlimmer erwischt hat, namentlich die Automatenspiele...

Als Kind und Jugendlicher hatte ich immer wieder mit Arcade-Maschinen zu tun: Auf jedem Dorf-Jahrmarkt stand ein Wagen mit *Pac-Man* und Co., in vielen Gaststätten auch, im Italien-Urlaub sowieso, und sogar im örtlichen Schwimmbad konnte ich *Space Invaders* spielen. Doch Mitte der 80er verschwanden die Geräte aus dem öffentlichen Raum, vor allem der Verschärfung des Jugendschutz-Gesetzes wegen: Nicht einmal in Begleitung von Erwachsenen durfte ein Jugendlicher noch in „Spielhöllen“, wo böse, böse Automaten darauf warteten, ihn zu verderben. Auch Briten, Italiener oder US-Amerikaner (nicht aber die Japaner) verloren im Lauf der Jahre etwas die Lust an den Arcades, da die Heimkonsolen immer grafikgewaltiger wurden. Doch ist dieser Euphorie-Rückgang kein Vergleich zum fast völligen Verschwinden der Spielautomaten in Deutschland. Unser Schwerpunkt **Als Spielautomaten herrschten** zeichnet die Jahrzehnte in den Daddelhallen seit den 70ern nach.

Das Foto rechts entstand übrigens kurz vor Heftende auf dem privaten „Multi Game“-Spielautomaten von Boris Schneider-Johne, den meisten von euch als Spieleveteran seit *Happy-Computer*-Zeiten bekannt. Ich habe mit Boris darauf *Gauntlet* gespielt, und damit schließt sich der Kreis zum Titelthema: Denn auch *Gauntlet* – eigentlich ein Actionspiel – wird beim Miteinander von vier schatz- und nahrungsgierigen Helden zu einer Art Echtzeit-Taktikspiel. Zumindest bei erfolgreichen Vierergruppen...

Viel Spaß beim Lesen!

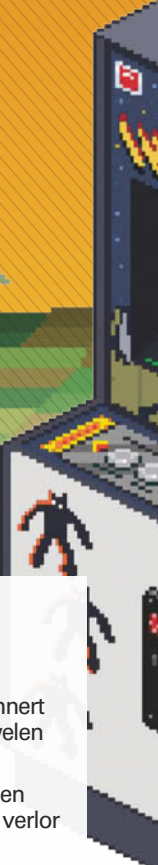
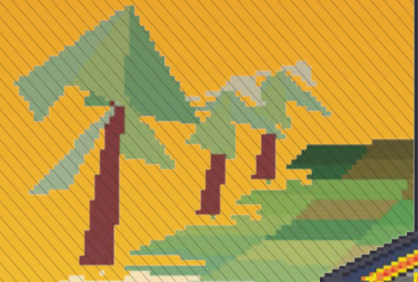
Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



retro* GAMER

INHALT 4/2014

September, Oktober, November



TITEL-STORY

- 054 Aufstieg der Echtzeit-Strategie**
- 054** Jörg Langer spielt *Command&Conquer*
- 056** Expertenwissen Real Time Strategy: Von den Anfängen bis zum Durchbruch
- 064** *Metal Marines* – neu erlebt von Knut Gollert

KLASSIKER-CHECKS

- 012 Alpha Centauri**
Michael Hengst siedelt in fremden Welten
- 024 Silent Service**
Anatol Locker fährt das Periskop aus
- 110 Comanche**
Mick Schnelle kam vor dem US-Präsidenten
- 160 Dungeon Keeper**
Warum für Heinrich Lenhardt böse gut ist

AUF DEM SOFA MIT ...

- 030 Brian Fargo**
Der Interplay-Gründer sprach mit Heinrich Lenhardt unter anderem über *Wasteland 2*
- 150 Pete Cooke**
Der Macher von *Tau Ceti* über seine Spiele und seine Mitwirkung an *Grand Prix 1 & 2*

MAKING OF

- 026 Knights of the Sky**
Die Microprose-Flugsimulation des Ersten Weltkriegs verband Cineastik mit Anspruch
- 078 Zarch (Virus)**
Nach *Elite*, aber vor *Elite 2* machte David Braben ein ungewöhnliches 3D-Actionspiel
- 100 Ballblazer**
Ex-LucasArts-Designer verraten uns, wieso die Atari-7800-Fassung die beste war
- 140 Golden Axe**
„Golden“ dank Farb-Fehldeutung des Chefs, und der Hauptheld hat gar keine Axt...
- 168 Commander Keen**
Der erste flüssig scrollende PC-Plattformer brachte id Software auf die Überholspur

FIRMEN-ARCHIVE

- 020 Microprose**
Anatol Locker über das Duo Stealey/Meier, das fürwahr Spiele-Geschichte schrieb
- 132 Thalion**
Aus deutschen Demo-Codern entstand ein ambitioniertes Studio im 16-Bit-Zeitalter

HISTORIE

- 074 WonderSwan**
Zu begabt und elegant für diese Welt? Wieso der Luxus-Handheld scheiterte
- 092 Knight Lore**
Wir stellen den unbestrittenen König der isometrischen Action-Adventures vor
- 128 Fairlight I & II**
Es musste nicht immer *Ultima* sein: Auch andere Studios konnten „Iso“
- 174 Tekken**
Historie einer Prügel-Serie, die immer noch stark in der Spielhalle verwurzelt ist

RETRO-REVIVAL

- 006 Gauntlet II**
Heinrich Lenhardt und die Nerv-Fanfare
- 034 Gold Runner**
Anatol Locker über verklärte Erinnerungen
- 082 Gothic (+ Risen-Serie)**
Eine Miniaturwelt faszinierte Jörg Langer
- 126 Final Fantasy VI**
Wieso Michael Hengst heute noch jubiliert
- 172 Ridge Racer**
Winnie Forster über Polygone und Drifts

RETRO-SPECIAL

- 036 Als Spielautomaten herrschten**
- 038** Die Frühzeit: Arcade-Spiele der 70er
- 042** Der Höhepunkt: Die genialen 80er
- 046** Weiterhin stark: Die 90er Jahre
- 050** Das Ende? Jahrtausendwende und später

RETRO-HARDWARE

- 066 Phillips G7000**
Machina Obscura: Winnie Forster erinnert an Henkel-Module und Software-Juwelen
- 068 Mattel Intellivision**
Vor 35 Jahren: Wieso Mattel den frühen Konsolenkrieg gegen Atari haushoch verlor
- 112 Game Boy**
Wie konnte sich der kleine Mobil-Zwerg trotz dürriger Technik durchsetzen?

SCHWERPUNKTE

- 008 DDR-Computerspiele**
Mario Donick zeigt, was Wessis versäumten
- 014 Made in Japan, Teil 4**
Winnie Forster zum modernen Spiele-Japan
- 084 Vergessene Schneider-Spiele**
Angekündigte CPC-Titel, die niemals kamen
- 120 Top 25 Game Boy**
Die für uns 25 besten Game-Boy-Spiele – alle mit Beschreibung und Screenshot
- 162 Top 25 PlayStation**
Welche 25 Titel für uns diejenigen sind, die den Erfolg der PS1 stark beförderten
- 182 Aufstieg und Fall der Cheats**
Aus Exploits wurden Cheats und Codes

AUSSENSEITER & IMPORTE

- 104 Die Unkonvertierten**
Shoot-em-ups: *Zero Gunner*, *Zaviga* u. a.
- 106 Außenseiter: Sharp X68000**
Genocide, *Star Trader* & 17 weitere Hits
- 148 Kirby's Dream Land 3**
Import-only: Dieser Teil fehlte in Europa
- 156 Außenseiter: ColecoVision**
19 Toptitel wie *Nova Blast* & *Mr Do's Castle*

RUBRIKEN

- 003 Editorial**
- 052 Preview: Destiny**
- 192 Retro-Feed**
- 194 Vorschau & Impressum**

RETRO-HARDWARE

DAMALS MODERN, HEUTE ANTIK



066



068



084



112



008



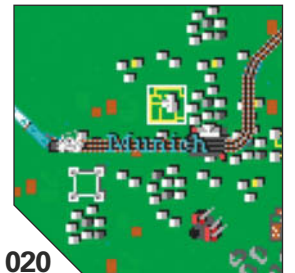
006



012



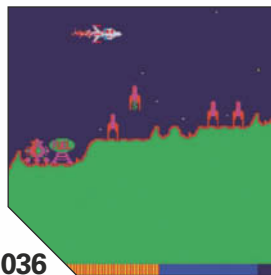
014



020



030



036



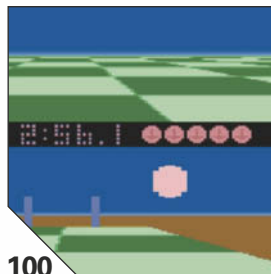
054



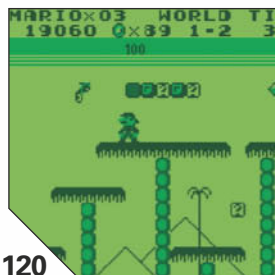
082



092



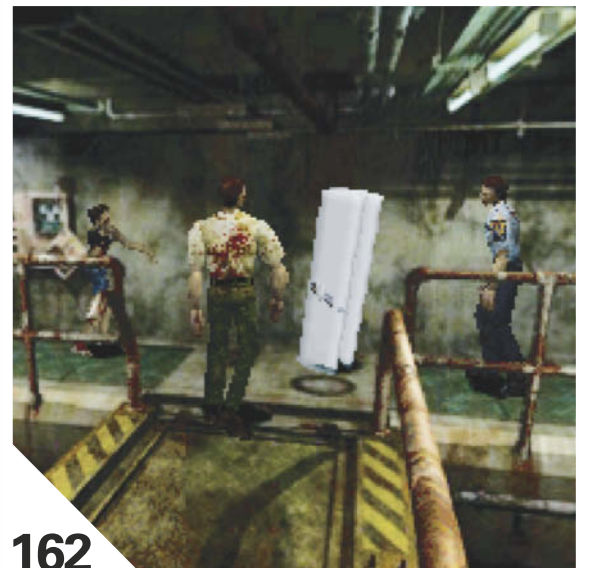
100



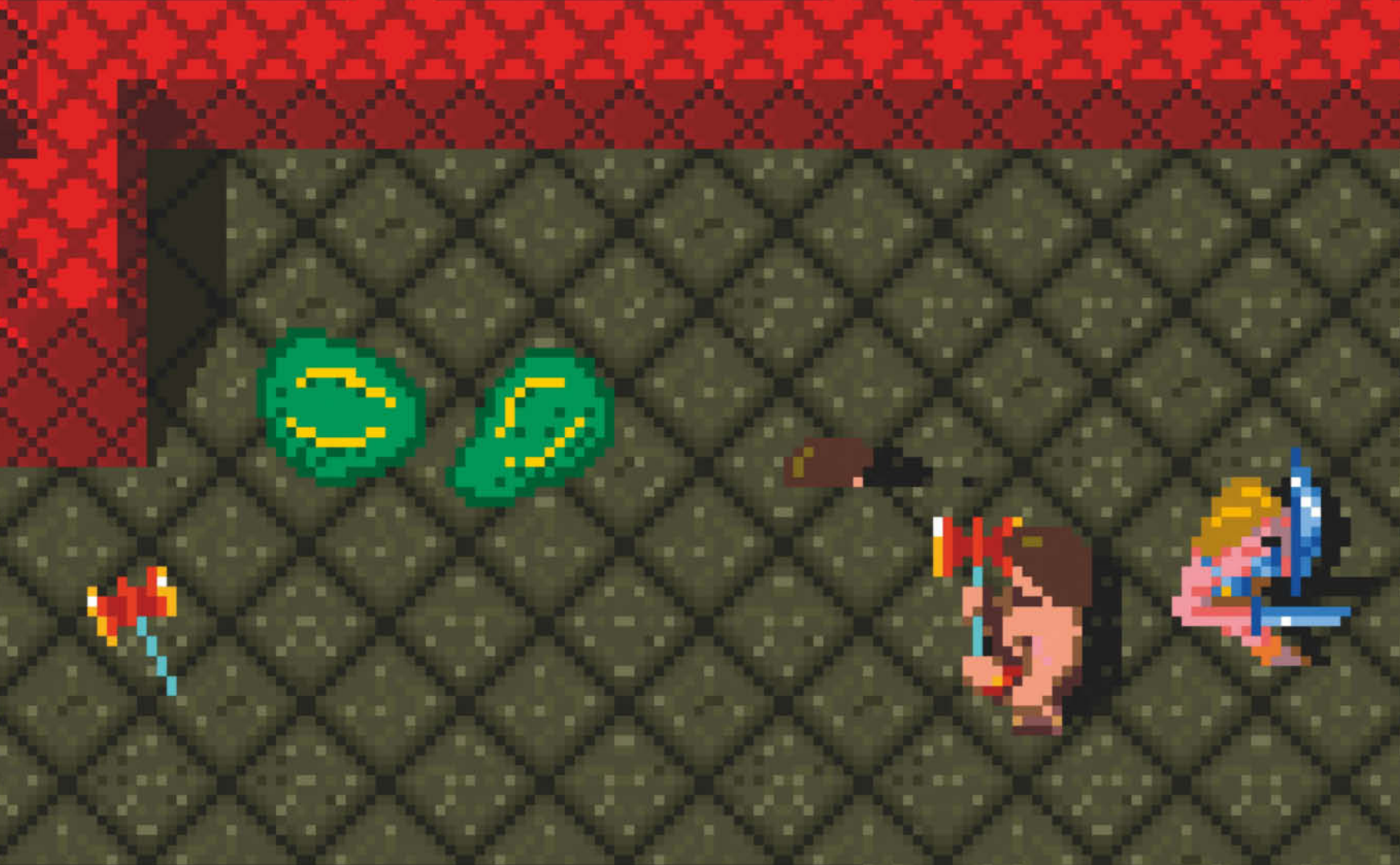
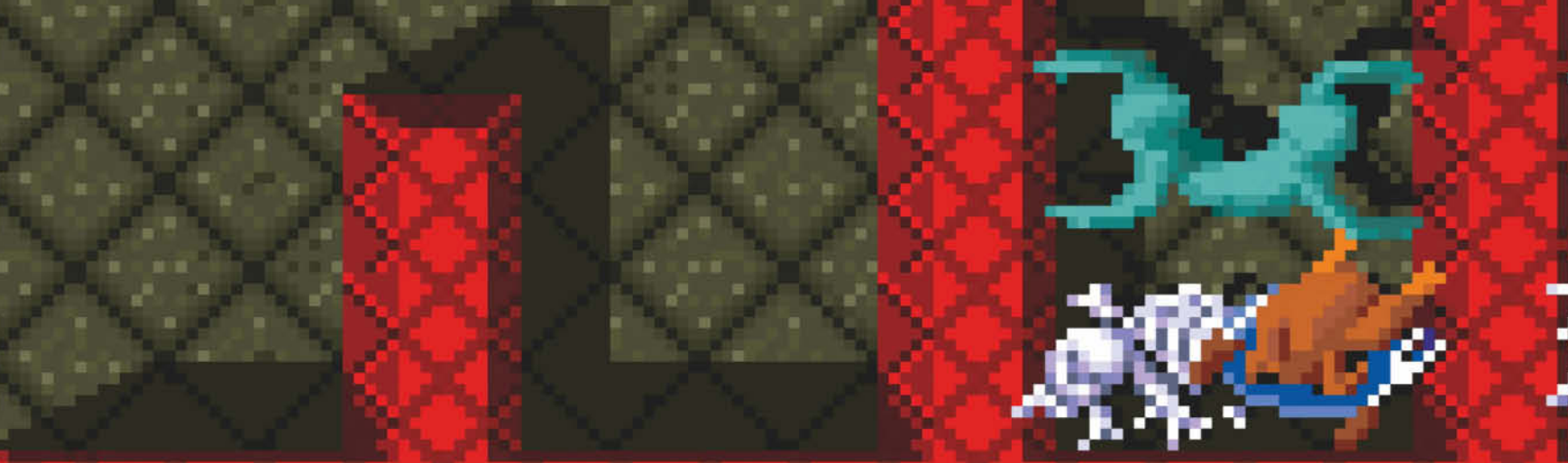
120



140



162





Gauntlet II

FEIERABEND-QUARTETT

RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: ATARI GAMES
» ERSCHIENEN: 1986
» HARDWARE: ARCADE (ANDERE VERSIONEN: U.A. AMIGA, ATARI ST, C64, NES, SCHNEIDER CPC, SPEKTRUM)

Von Heinrich Lenhardt

Der Action-RPG-Stammvater *Gauntlet* kommt bald wieder, im September erscheint der nächste Versuch einer modernisierten Fortsetzung. Kenner schwören auf die ersten beiden Spielhallen-Originale, die Mitte der 80er Jahre für Koop-Furore sorgten. Zum *Gauntlet-II*-Automaten habe ich ein ganz besonderes Verhältnis, denn der stand einige Wochen bei uns im Büro – und lockte auch Kollegen an, die man nur selten beim Spielen erwischte.

In den frühen Abendstunden wird es ruhig in den Büroräumen des Markt-und-Technik-Verlags. Die Telefone verstummen, die Schreibtischlampen gehen an, aber das Klappern der PC-Tastaturen reißt selten ab. Irgendwo ist immer ein Redaktionsschluss zu bewältigen oder ein Sonderheft zu füllen. Doch was hatte sich da in den Geräuschteppich des Redaktionsbetriebs gemischt? Aufbrausender Wind, gefolgt von einer kleinen Orgelmelodie. Das war weder der Versuch einer Bachkantate noch ein Gruselfilm-Soundtrack – vielmehr hatte sich der „Attract“-Modus unseres *Gauntlet*-Automaten zu Wort gemeldet.

Die selbstablaufende Demo, welche die Grundzüge des Spielgeschehens erläuterte, war weitgehend stumm. Nur das Orgel-Thema wies immer wieder einmal darauf hin, dass hier eine ausgewachsene Vier-Spieler-Arcade-Maschine im Büro stand. Die kurze Stimmungsmelodie war keine störende Ablenkung, doch die Geräuschpegel der dadurch angelockten Kollegen bedrohten den Zimmerlautstärke-Frieden. Die Orgelmelodie wirkte wie ein Sirenenengesang auf Überstunden schiebende Redakteure, auch jene, die an den „ernsthaften“ Magazinen des Verlags arbeiteten. Und so wurde unser Büro zur Begegnungsstätte, auf die um Produktivität ringende Spaßverderber (wie ich) mitunter gereizt reagierten: Wie soll man hier denn arbeiten?

U.S. Gold hatte uns diesen Personalmagneten eingebrockt. Die Firma hatte die Lizenz für *Gauntlet*-Heimcomputerversionen und wollte darauf durch die Verlosung eines richtigen Spielautomaten in *Happy Computer* (oder war's schon *Power Play*?) aufmerksam machen. Wir unterschätzten nur die Geschwindigkeit, mit der das Trumm von Birmingham nach Haar bei München befördert wurde. Die Ausgabe mit dem Wettbewerbsausruf war noch nicht am Kiosk, da stand die Spedition schon vor der Tür. Bis zum Einsendeschluss waren noch einige Wochen hin, also gewährten wir dem guten Stück Asyl in unserem Büro. Auf diese Weise erlebten wir hautnah mit, wie wichtig die zwischenmenschliche Komponente für den Spielspaß war. Schulter an Schulter mit Kollegen stehen, sich gegenseitig anfeuern, verfluchen und Nahrung wegballern – das hatte schon seine ganz eigene Dynamik.

Dank einer ROM-Aufrüstung lief auf unserem Automaten *Gauntlet II* ab, die behutsam verbesserte Fortsetzung der Arcade-Sensation von Atari Games. Die Unterschiede waren klein, aber fein. Zum einen gab's jetzt freie Charakterwahl, was das Experimentieren mit verschiedenen Party-Konfigurationen erlaubte: vier Warriors gleichzeitig... warum eigentlich nicht? Oder die Schatzkammern, deren fette Beute nur dann gutgeschrieben wurde, wenn wirklich alle Spieler rechtzeitig deren Ausgang erreichten. Und dann war da natürlich noch „It“: Der Fluch, der einen Charakter zum Monstermagneten macht, lässt sich durch Berührung an einen Mitspieler übertragen. Dass Lebenspunkte durch Nachmünzen aufgefüllt wurden (ein echter „Pay to win“-Pionier) belastete uns im Freispiel-Modus nicht.

Eines Tages stand der Speditionsfahrer wieder vor der Tür, um den *Gauntlet*-Automaten abzuholen. Ein Gewinner war gefunden, der ihm ein gutes Zuhause geben würde. Man war ein wenig traurig, atmete aber auch tief durch, weil damit die Funktion unseres Büros als turbulente Firmenspielhalle endete. Die Barock-Orgel und Sprachfetzen wie „Red Elf is about to die“ verschwanden aus der Geräuschkulisse, der Alltag hatte uns wieder. Doch höre ich heute wieder eines der Sound-Samples von *Gauntlet II*, sind die Erinnerungen sofort wieder da. Und nicht vergessen: „Don't shoot food!“





Computerspiele



Wenn es um die DDR und Homecomputer geht, fällt vielen wohl die Firma Robotron ein. Der eine oder andere weiß auch, dass der Berliner Entwickler Radon Labs von drei Jugendfreunden aus dem Erzgebirge gegründet wurde. Vor der Wende hatten sie Computerspiele für den 8-Bit-Computer KC 85 programmiert, und sie waren nicht allein: Für die KC-Serie erschienen rund 490 Spiele – die spannendsten 20 hat **Mario Donick** zusammengetragen.

Das Berliner Entwicklungsstudio Radon Labs wurde 2000 von Andre Blechschmidt, Bernd Beyreuther und Andre Floh Weissflog gegründet. Bereits seit 1995 arbeiteten sie als ein Studio der Firma Terratools zusammen; *Urban Assault* geht auf ihr Konto. Danach kamen komplex-gelungene RPGs wie *Drakensang*, doch 2010 auch die Pleite: Bigpoint schnappte sich die Firma, seitdem sind die ehemaligen Radon-Labs-Streiter für das Browser Spiel *Drakensang Online* verantwortlich.

» Der ehemalige Spiele-Programmierer Raimo Bunsen und eines seiner frühen Spiele, ein *Pac-Man-Klon*.

Laut Bernd Beyreuther war Andre Floh Weissflog der erste DDR-Bürger, der mit Computerspielen Geld verdient hat. Und er muss es wissen, stammt er doch wie dieser und Mitgründer Andre Blechschmidt aus dem Dorf Crandorf bei Schwarzenberg. Schon als Jugendliche programmierten sie Computerspiele auf Eigenbau-Computern mit selbst gelöteten Tastaturen. Später folgte dann der KC 85/3 – ein verdächtig an den Spectrum ZX81 erinnernder DDR-Rechner, auf dem Weissflog und Beyreuther unter dem Namen SOWACO etwa Umsetzungen von *Pac-Man* und *Pengo* entwickelten. Dieses Geräts und der besten der fast 500 für ihn erschienenen Spiele wollen wir uns in diesem Schwerpunkt annehmen.

„Heimcomputer 900“, deutete darauf hin, dass der HC900 ein Computer für jedermann sein sollte. Doch zur Markteinführung wurde er in KC85/2 umbenannt, sein Daseinszweck sollte vor allem im Bereich Forschung und Schule liegen. Hergestellt wurde er vom VEB Mikroelektronik „Wilhelm Pieck“ Mühlhausen (MPM). An Schulen, Universitäten und in Jugendclubs wurde er in der Tat für seriöse Arbeit verwendet – aber eben nicht nur. Auch in der DDR hatte man Spaß an Computerspielen.

Einer der erfolgreichsten Entwickler damals war Raimo Bunsen, heute Geschäftsführer einer Messebau-Agentur. „Brauchbare Games auf den extrem leistungsschwachen DDR-Rechnern zu programmieren war zwischen 1987 und 1991 meine große Leidenschaft.“ Raimo hat insbesondere mit seinem *Breakout-Klon Mad Breakin* gezeigt, dass auch der KC85 zu schneller Spielgeschwindigkeit, flüssigen Animationen und parallel abgespielter Musik fähig war. Das war alles andere als selbstverständlich, weil die meisten Spiele in BASIC programmiert waren. BASIC bot zwar komfortable Befehle für Grafik und Sound – aber allein das Löschen des Bildschirms dauerte auf dem KC85/3 über eine halbe Sekunde. An Bewegungen von mehr als einer 8x8 Pixel großen Spielfigur war nicht zu denken, und wenn die Titelmelodie spielte, stand der Rest des Programms still.

Die richtig guten Spiele waren daher meist im Maschinencode-nahen Assembler programmiert, doch auch das hatte enge Grenzen: Der U880-Prozessor (ein unlizenzierter Nachbau des Z80) war mit 1,75 MHz niedrig getaktet. Hardwarefeatures wie Sprites, Blitting und Scrolling gab es nicht. Im KC85/2 und KC85/3 war der



Ein Homecomputer für die Genossen

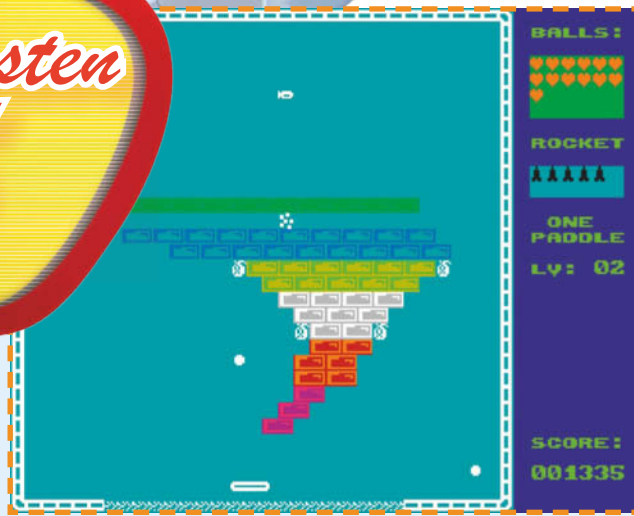
Vor 30 Jahren wurde in der Mai-Ausgabe der DDR-Zeitschrift *Jugend und Technik* der damals brandneue Computer HC 900 vorgestellt. Er war ausgestattet mit U880-Prozessor, 32 KB Arbeitsspeicher, einer Bildschirmauflösung von 320x256 Pixeln in 16 Farben sowie Kassetten als Massenspeicher. Der Name des Geräts,

jemals produzierte Zusatzhardware emuliert. Wenn man nur an den Spielen interessiert ist, ist es am einfachsten, bei kc85emu.de den Emulator *KC85@D-Fend* herunterzuladen. Das ist ein ursprünglich für DOS erscheinener Emulator, der mittels DOS-Box und D-Fend-Oberfläche unter Windows lauffähig gemacht wurde. Da der Emulator bereits alle Spiele enthält und entsprechend konfiguriert ist, ist dies die komfortabelste Möglichkeit. Damit sind auch Geschwindigkeit und Sound optimal.

KC85-EMULATION

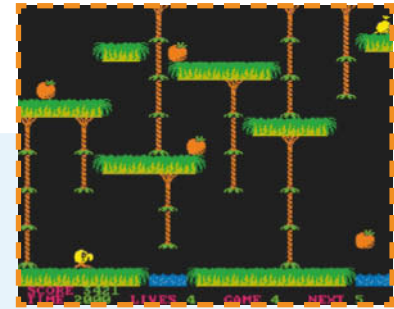
Wer heute einmal in die „Ostalgie“ der DDR-Spiele eintauchen und einige der vorgestellten Spiele ausprobieren möchte, muss nicht auf eBay nach einem funktionstüchtigen KC85 suchen. Im Internet gibt es verschiedene Emulatoren für Windows, Linux und MacOS. Am vielfältigsten ist JKCEMU von Jens Müller (jensmueller.org/jkceму), der nicht nur alle Modelle der KC85-Reihe emuliert, sondern auch alle anderen DDR-8-Bit-Computer sowie den ZX Spectrum. Beim KC85 wird auch so gut wie jede

Die besten 5



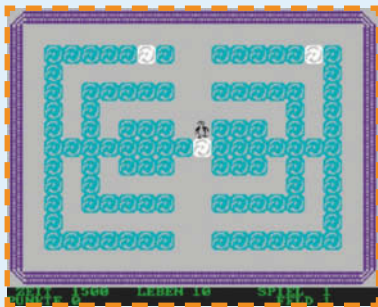
MAD BREAKIN

■ Raimo Bunsens *Mad Breakin* ist wohl das beste Spiel, das je für den KC85 geschrieben wurde. Der *Breakout*-Klon zeigt, wozu der KC85 in der Lage war. „Flüssige Grafiken waren auf dem KC eine Seltenheit“, erinnert sich Raimo. „Ein pixelweises Verschieben von Spielgrafiken war viel zu rechenintensiv. In der Regel hoppelten daher die Grafiken im 8x8 Pixelraster über den Bildschirm. Bei *Mad Breakin* hatte ich allerdings einen optimierten Code geschrieben, der es ermöglichte, zumindest die kleinen Bälle pixelweise zu animieren, und der gleichzeitig eine entsprechende Kollisionsabfrage lieferte. Bei der zweistimmigen Musik gab es auch eine wegweisende Neuerung, nämlich erstmalig rudimentäres Multitasking: Über eine Interruptsteuerung liefen der Code für die Musikwiedergabe und für das Gameplay quasi unabhängig voneinander parallel ab.“ Die flüssigen Grafiken des Spiels, die Musik, die präzise Kollisionsabfrage, komplexes Gameplay und abwechslungsreiche Levels machen heute noch Spaß.



JUNGLE

■ Plattformer für den KC85 gab es zwar einige, doch keiner hatte eine so bunte, schöne und flüssige Grafik wie *Jungle*. Ziel im Spiel der späteren Radon-Labs-Gründer ist es, einen Sack mit Gold zu erreichen, der auf einer Plattform im Dschungel steht. Dazu klettert man Lianen hoch, springt zwischen Plattformen hin und her und weicht von oben kommenden Gegnern aus. Außerdem sollte man vermeiden, ins Wasser zu fallen. Als schwierig bemerkbar macht sich hier, wie auch in anderen auf Tempo ausgelegten Spielen, die schlechte Tastatur des KC85: Sie war über einen störanfälligen 3,5-mm-Klinkenstecker mit dem KC85 verbunden und hatte recht schwammige Tasten. Zudem konnten Tasten nicht gleichzeitig gedrückt werden, sodass das in *Jungle* oft nötige Seitwärtsspringen zur Herausforderung wird. Glücklicherweise wird die dadurch drohende Frustration durch die gute Grafik des Spiels ausgeglichen.



PENGO

■ Ähnlich wie Alexander Langs *Boulder Dash*-Klon *Digger* wurde SOWACAs DDR-Version von *Pengo* erst als Freeware verbreitet und später von MPM kommerziell vertrieben. Das Gameplay ähnelt dem Vorbild recht stark: Als Pinguin ist man in einem Eislabyrinth unterwegs und wird von Snow Bees verfolgt. Letztere lassen sich durch Schneeblöcke zeitweise aufhalten und durch einen Heizdraht, der das Spielfeld umrahmt, ausschalten. Um einen Level zu gewinnen, müssen Kristallblöcke so verschoben werden, dass sie nebeneinander stehen. Das ist anders als in Segas Original, wo man alle Snow Bees vernichten muss, während das Zusammenschieben der Kristalle Ersterer nur eine Weile einfriert. Leider ist der DDR-Pinguin nicht so knuddelig anzuschauen wie im Original, und die immerhin vorhandene Hintergrundmusik ist die reinste Marter: Ununterbrochen fiept die Melodie von „Horch was kommt von draußen rein“.



ENTERPRISE

■ *Enterprise* war eine Umsetzung des 1971 von Mike Mayfield entwickelten Spiels *Star Trek*. Man ist mit der USS *Enterprise* in einer 64 Quadranten großen, zufällig mit Sternen und Raumstationen versehenen Galaxie unterwegs und jagt Klingonen. Antrieb, Waffen und Schutzschilde verbrauchen Energie, sodass man klug vorgehen muss. Dieses strategische Spielprinzip ist heute noch spannend. *Star Trek* wurde 1974 in die Programmiersprache BASIC übersetzt, verbessert und als *Super Star Trek* in Zeitschriften veröffentlicht. So fand es schließlich auch den Weg in die DDR, wo die Fernsehserie und die Kinofilme nicht unbekannt waren. *Enterprise* ist eine farbenfrohe Version des alten Spielprinzips, es läuft im langsamen KC-BASIC und nur auf solchen KCs, die über ein seltenes Speichererweiterungs-Modell verfügten. Etwas skurril wirkt die Titelmelodie: Sie stammt nicht aus *Star Trek*, sondern aus *Star Wars*.



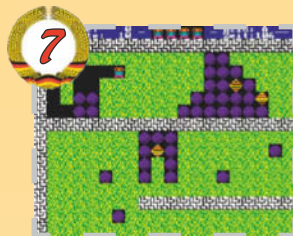
VOLLGAS

■ Nur ganz wenige Rennspiele für den KC85 sind der Erinnerung wert, allen voran *Vollgas*. Das von Stefan Scholz programmierte Spiel bot nicht nur ein glaubhaftes Tempogefühl, sondern auch unterschiedliche Strecken, Computergegner und optionalen Reifenabrieb. Leider sind nur wenige Spieler in den Genuss dieses Werks gekommen: Zum einen erschien es erst im März 1991, zum anderen setzte es das äußerst rare KC-Diskettenlaufwerk voraus. Das aber nicht, weil es so viele Daten benötigt hätte, sondern weil *Vollgas* einen Bug im DEP ausnutzte, dem Disketten-Erweiterungs-Programm. Die Grafik des Spiels erinnert an *Pole Position* auf dem Atari 2600, ist aber etwas besser. Die Steuerung ist aus heutiger Sicht ungewohnt, da es für die Beschleunigung in Kurven extra Tasten gab. Dies war notwendig, weil die Tastatur des KC85 keine gleichzeitigen Tastendrucke verarbeiten konnte. Hat man sich daran gewöhnt, machen ein paar Runden *Vollgas* richtig Spaß.



DIGGER

■ Alexander Langs *Digger* ist der bekannteste DDR-Boulder Dash-Klon. Es hat zwar kleine Levels, doch das verdichtet das Spielprinzip. Versionen mit bis zu 80 Räumen sorgen für Abwechslung.



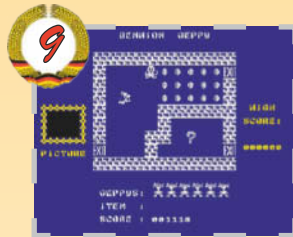
BOULDER DASH

■ *Boulder Dash* erinnert stärker an das Original als *Digger*, doch durch die Größe der Levels wirkt das puzzelartige Spielprinzip unnötig gestreckt. Das letzte Update erhielt das Spiel 2010.



GATECRASHER

■ *Gatecrasher* von Norbert Fritz wurde von MPM für den KC85/4 angeboten. Kugeln werden mit Toren in Behälter gelenkt. Die Tore verändern nach Berührung die Ausrichtung.



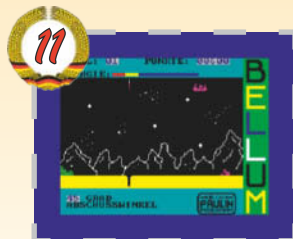
BENNION GEPPY

■ Den Helden in Raimo Bunsens *Bennion Geppy* könnte man als „Sonic der DDR“ bezeichnen. Das Spiel ist zwar kein Jump-and-run, doch erinnert das Einsammeln von Münzen an die Sega-Spiele.



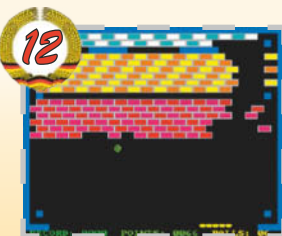
GUNSHIP 3000

■ In Stefan Scholz' schnellem Vertikalshooter ist alles abzuschießen, was sich bewegt, und das ist erstaunlich viel. Man sollte also ständig in Bewegung bleiben, zumal es nur ein Leben gibt.



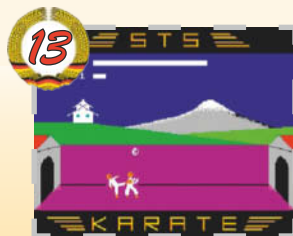
BELLUM

■ Das alte *Scorched Earth*-Prinzip hat Detlef Paulin in *Bellum* aufgegriffen. Neben der Vernichtung der gegnerischen Basis kann man Geschosse abfangen und ein Raumschiff im Orbit abschießen.



BREAKOUT

■ Der zweite gute *Breakout*-Klon des Ostens, entwickelt von SOWACO. Das Spiel macht anfangs Spaß, leider merkt man bald, dass Kollisionsabfrage und Ballphysik unrealistisch sind.



KARATE

■ Das einzige Prügelspiel der DDR hat erstaunlich flüssige Animationen, aber eine umständliche Steuerung, bei der ein Großteil der Tasten belegt sind. Trotz Doof-KI macht *Karate* eine Weile Spaß.



Arbeitsspeicher nicht vom Grafikspeicher unabhängig, wodurch es bei Speicherzugriffen zu Bildstörungen kam. Dies wurde im KC85/4 behoben, führte aber zu Inkompatibilitäten mit bestehenden Spielen. Den zweistimmigen Sound erzeugte das U880/Z80-PIO (Parallel Input Output Interface), ausgegeben wurde er über Kassettenrecorder oder Fernseher. In den Händen fähiger Entwickler konnte das akzeptabel klingen, meist aber quälten disharmonische Piepser die Zuhörer und ließen nur selten die dahinter stehende Melodie erkennen.

Das Programmieren war aufwendig – nicht, weil der U880 besonders komplex gewesen wäre, sondern weil gute Programmierwerkzeuge selten waren. Die vergleichsweise komfortable Assembler-Umgebung *EDAS* kostete viel Geld, viele Entwickler hatten nur zeitweise, etwa in der Schule, Zugriff auf einen KC85. Alexander Lang, Entwickler des erfolgreichen *Boulder Dash*-Klons *Digger*, schrieb den Assembler-Code des Spiels daher zunächst auf Papier, rechnete ihn selbst in Bytecode um und gab den Bytecode dann per Hexeditor ein. Er verrät uns: „Deshalb war es total wichtig, möglichst beim ersten Versuch schon fehlerfreien Code zu produzieren. Heutzutage kann man das schwer nachvollziehen, da man mit dem ganzen Komfort, den man heute hat, ganz anders programmiert.“

Die Spiele: West-Umsetzungen mit eigenen Ideen

Unter den knapp 490 bekannten „DDR-Spielen“ finden sich viele bekannte Namen:



» Aus dem Team SOWACO wurde später Radon Labs.

Boulder Dash, *Pengo*, *Breakout*, *Pac-Man*, *Centipede*, *Bomb Jack* oder *Tetris*. Startet man eines dieser Spiele, wird schnell klar, dass es sich mitnichten um offizielle Portierungen handelt. Dies wäre schon aufgrund der damaligen politischen Situation gar nicht möglich gewesen. Während sich der deutsch-demokratisch-republikanische Staat aber bei Anwendungssoftware wie *WordStar* und *dBase* mit gepatchten Raubkopien behelf, wurden Spiele in der DDR zwar nach Westvorbild, aber doch von Grund auf neu programmiert.

Beispielhaft wollen wir das einzige Prügelspiel auf dem KC85 erwähnen: Stefan Scholz' *Karate*. Zwei Gegner stehen sich gegenüber und versuchen, sich durch Tritte und Schläge zu besiegen. Erstaunlich ist die Flüssigkeit der Bewegungsabläufe, die vergessen lässt, dass der KC85 keine Sprites kannte. Insbesondere die Grafik mit dem Fujisan im Hintergrund erinnert an den 1985 erschienenen Klassiker *Karateka* (C64).

Raimo Bunsen erinnert sich: „Unsere Vorbilder waren natürlich so ziemlich alle Games, die auf dem Commodore C16, C116 und C64 liefen. Auch gab's in den 80er Jahren auf der Leipziger Kleinmesse (eine Art Rummel) eine Automatenbude, die einige original Videospiele besaß. Auf diesen Maschinen haben wir tagelang geockt. Die selbst programmierten KC-Spiele haben sich daher aller möglichen Elemente dieser Games bedient.“

So zeigt etwa das von Stefan Scholz programmierte, als *Bomb Jack* verbreitete Spiel durchaus bekannte Elemente: Die auf einen Bildschirm beschränkten



BOMB JACK

■ *Bomb Jack* (von Stefan Scholz) unterscheidet sich recht stark vom Original, für sich genommen ist das Einsammeln der Äpfel oder Bälle (die Anleitung ist sich da selbst nicht sicher) unterhaltsam.



CAVE

■ Jens Hoffrichters *Cave* erinnert entfernt an Konamis *Scramble*. Ziel ist es, so weit wie möglich in eine Höhle zu fliegen, ohne an die Wände zu stoßen, und dabei diverse Hindernisse zu vernichten.



MACH 1

■ Von Detlef Paulin stammt der Seitwärtsscroller *Mach 1*. Mit einem Motorrad rast man auf dem Mond herum und muss dabei Hindernisse vernichten oder ihnen durch Sprünge ausweichen.



» Revolution brachte dem Vater des Programmierers Ärger ein.

Levels bestehen aus mehreren Plattformen, der Spieler muss Gegnern ausweichen und das *Bomb Jack*-typische Hüpfen und Schweben ist ebenfalls implementiert. Doch Jack sieht seinem Vorbild überhaupt nicht ähnlich, und anstatt Bomben zu entschärfen, müssen laut Anleitung „Äpfel“ gesammelt werden. Ob der Entwickler die Bomben des Originals für Früchte gehalten hat, oder ob das eine bewusste Entscheidung zwecks Einbringung einer eigenen Note war, ist unklar.

Ähnlich lief es bei vielen anderen Spielen: Irgendwo, meist auf einem West-Computer bei Freunden oder auf Jahrmärkten, schnappte man eine Idee auf, die man dann nach eigenem Ermessen umsetzte. Auffällig ist dabei der häufige Gebrauch der englischen Sprache zu einer Zeit, in der an den Schulen Russisch dominierte. Da kommt die Frage auf, ob Computerspiele vielleicht, ähnlich wie das Westfernsehen, auch ein Weg waren, die Grenzen der DDR zumindest medial zu verlassen?

Raimo Bunsen antwortet darauf sehr pragmatisch: „Es war ganz einfach: Jeder wollte einen Commodore oder Atari, aber es gab sie nicht. Jeder wollte die Westspiele spielen, aber es gab diese Spiele nicht. Also mussten wir sie auf den langsamen Kisten selbst programmieren. Alles was man cool fand, wurde von diesen ‚West‘-Games abgekupfert. Inklusive Intros, Titelschirme, Laufschriften, Greetings, Copyright-Zeichen und der englischen Sprache. So konnte man kreative Freiheit entwickeln.“

Manche Vorbilder waren so beliebt, dass es gleich mehrere Ost-Versionen von ihnen gab. Sehr nahe am Original ist der *Boulder Dash*-Klon von Mike Müller und Frank Klemm. Er besaß etwas, was man auf dem KC nur selten sah: Levels, die mehrere Bildschirme groß waren und in denen flüssig gescrollt wurde. Der Sound war in Ordnung, die Grafik orientierte sich am Original. Allerdings wurden die Grafiken dieser Version von einem weiteren *Boulder Dash*-Klon namens *Digger* übernommen.

Digger war der bekanntere der beiden Klone und wurde von Alexander Lang programmiert; die Grafiken stammten von Martin Guth und Stefan Dahlke. Die Levels sind kleiner als bei *Boulder Dash*, aber taktisch fordernder. Dass die Diamanten in *Digger* so schön funkeln wie auf dem C64, war Zufall: „Bei den Diamanten war mir ein Glücksgriff gelungen: Ich spielte damals

auch mit den Timern, die in der Hardware verbaut waren. Einer dieser Timer war für die Blinkgeschwindigkeit von blinkender Grafik verantwortlich. Dessen Frequenz habe ich so weit hochgesetzt, dass sie in den Bereich der Bildwiederholfrequenz kam. Dadurch ergab sich dann dieses Funkeln.“

Verbreitungswege Kaufhaus und Messe

Die Popularität von *Digger* erklärt sich Alexander so: „Das Centrum-Warenhaus am Alexanderplatz in Berlin war eines der wenigen Kaufhäuser in der DDR, die den KC85 zum Verkauf und zum Ausprobieren anboten. Nachdem das Spiel fertig war, hatte ich es auf den dortigen KC geladen. Offensichtlich haben es andere Kunden nach mir auf Kassette zurückgespeichert und weiterverbreitet. Ich war selbst überrascht, wie schnell sich diese Version dann innerhalb der DDR verbreitet hat.“

Selbst der KC-Hersteller MPM wurde auf *Digger* aufmerksam. MPM kaufte Alexander das Spiel für 3.000 Ost-Mark ab und vertrieb es auf Kassette für 38 Mark als Teil einer Spielebox. In der offiziellen Anleitung wurde konsequent vermieden, den Namen des aus dem Westen importierten und eindeutig erkennbaren Helden Rockford zu nennen. Stattdessen war nur vom „Männchen“ die Rede. Mit dem verdienten Geld hat sich Alexander übrigens einen großen Jugendtraum erfüllt: „Eine Stereoanlage. Da diese in der DDR nicht gerade billig waren, war das Geld damit auch gleich wieder weg.“

Ein anderer Verbreitungsweg für Spiele waren Messen. Raimo Bunsen war dort als Teenager unterwegs: „Wenn wir ein neues Game geschrieben hatten, gingen wir damit in der Regel auf die Leipziger Frühjahrs- oder Herbstmesse. Dort standen immer eine Menge KC85 rum. Das gelangweilte Standpersonal war natürlich immer dankbar für Abwechslung. Sie rissen uns die Games quasi aus den Händen und kopierten diese wie die Wilden (natürlich ohne dafür zu bezahlen). Wenn man dann zwei Tage später wieder über die Messe ging, liefen auf allen Rechnern die eigenen Spiele. Da war man dann schon mächtig stolz. Dort fand dann auch ein reger Tauschhandel statt.“


Genau das bereitete Raimo Bunsen einmal Schwierigkeiten. Von 1980 bis 1991 versuchten Rebellen, die politisch linksgerichtete Regierung des mittelamerikanischen Staates Nicaragua zu stürzen. Diese Regierung hatte 1979 den Diktator Anastasio Somoza Debayle entmachtet. Die Rebellen versuchten, den früheren Zustand wiederherzustellen und operierten vom Nachbarland Honduras aus. Raimo verarbeitete diesen als „Contra-Krieg“ bekannten Konflikt in seinem Spiel *Revolution*. Dies führte zu Ärger: „Aufgabe im Spiel war es, über eine Mauer kletternde

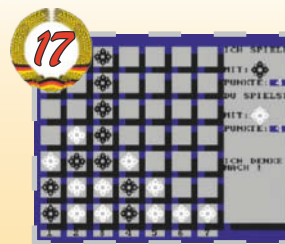


» Alexander Lang schuf den in der DDR weiterverbreiteten *Boulder Dash*-Klon *Digger*.

Soldaten abzuschießen. Mein Vater wurde deswegen vor die Parteileitung seines Betriebs zitiert und musste Rechenschaft über die subversiven Machenschaften seines Sohns abliefern.“

Auch andere Spiele hatten das Potenzial, politisch auffällig zu werden. Beispielsweise war das Brettspiel *Monopoly* in der DDR verboten, aber für den KC85 problemlos zu bekommen. Gleiches galt für ähnlich „gefährliche“ Spiele mit kapitalistischem Thema, wie *Dallas* und *Aktie*. Auch die 1978 von Doug Dyments entwickelte Wirtschaftssimulation *Hamurabi* war in mehreren Versionen verfügbar.

Man sieht also: Thematisch gab es bei den DDR-Spielen kaum Tabus. Die Szene war weltgewandter, als man damals aus westlicher Sicht vielleicht vermutet hätte. Entwickler wie Raimo Bunsen, Alexander Lang, Stefan Scholz und andere holten alles, was möglich war, aus der langsamen Hardware heraus. Doch nach dem Mauerfall 1989 ging alles ganz schnell: Die letzten KC85-Spiele erschienen 1990/91, dann setzten sich auch in Ostdeutschland modernere Computer durch. Auch bei den späteren Radon Labs: Blechschmidt und Kollegen kauften sich als Erstes einen Amiga. 



TAKTIK

■ Ralf Marquards Variation des Klassikers *4 Gewinnt* ist schnörkellos umgesetzt und für kurze Partien gut. Statt vier sind drei Steine horizontal, vertikal und diagonal anzuordnen.



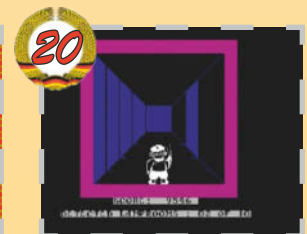
BUSY MOLEC

■ Dem auch in der BRD aus den Trickfilmen Zedënk Millers bekannten kleinen Maulwurf widmete Oliver Lehm dieses *Boulder-Dash*-ähnliche Spiel. Ziel der 50 Levels ist es, den Wurm zu erreichen.



HOUSE

■ In diesem SOWACO-Spiel muss der Spieler mit einem „Crawler“ Energie vom obersten Stockwerk eines Hauses ins unterste Stock bringen. Monster kann man mit der Energie vernichten.

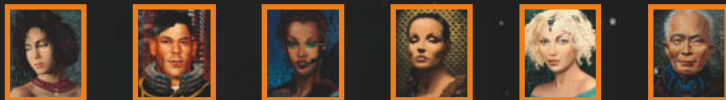


THE NAME OF THE ROSE

■ Dies ist eine Version des ursprünglichen von André Fränzel programmierten Spiels *Mazes*. In einem 3D-Kloster sind Leuchter zu sammeln und zum Ausgang (eine verbotene Bibliothek) zu bringen.

KLASSIKER-CHECK

» Auf den ersten Blick ähnelte *Alpha Centauri* bis hin zum Stadtbildschirm frappierend *Civilization 2*.



SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

A BRIAN REYNOLDS DESIGN

Mit *Civilization* hat Design-Legende Sid Meier Computerspielegeschichte geschrieben – der digitale Bastelbogen für Welteroberer und Diplomaten ist wohl für einen großen volkswirtschaftlichen Schaden als alle sozialen Netzwerke zusammen verantwortlich. Aber schon im letzten Jahrtausend fühlte sich der Space-Ship-Sieg einer Partie *Civilization 2* so leer an wie ein Koitus Interruptus: Erschöpfend, aber unbefriedigend. Mit Geschick, kommerzieller Heimtücke oder einfach nur mit den dicksten Kanonen hat man die Raumfahrt entwickelt und der virtuellen Menschheit eine Zukunft auf *Alpha Centauri* verpasst. Nicht wenige *Civilization*-Spieler fragten sich: „Und nun?“

Mit dem 1999 erschienenen *Alpha Centauri* versuchten die Macher nicht nur, die Fragen der Fans zu beantworten, der

eigenen Historien-Müdigkeit entgegen zu wirken, sondern auch einer ungewissen Zukunft der *Civilization*-Serie vorzubeugen. So basierte *Civilization 2* zwar auf dem Originaldesign von Sid Meier's Klassiker, verantwortlicher Macher war aber Bryan Reynolds (später Big Huge Games), der übrigens auch für das Lead Design bei *Alpha Centauri* verantwortlich ist.

Alpha Centauri setzte im Grunde da an, wo *Civilization 2* aufhört. Allerdings ist es nicht als Nachfolger zu verstehen, sondern als komplett eigenständiges Spiel mit einigen Besonderheiten. Sieben Fraktionen stehen dem Spieler am Anfang der Partie zur Wahl. Man kann verschiedene Planetengrößen aussuchen und einen Schwierigkeitsgrad wählen. Auch die isometrische Optik und Kernelemente wie Basenbau, das Verbessern der Umgebung, die Erforschung neuer Technologien und der Einsatz diplomatischer Beziehungen

erinnern an den Cousin. Einige Funktionen lassen sich natürlich automatisieren, zahlreiche Menüs zudem für Einsteiger vereinfachen.

Mit Hilfe neu erforschter, getauschter und auf dem Planeten gefundener Technik wird das eigene Völkchen auf Vordermann gebracht, werden neue Fahrzeuge und Ausrüstung entwickelt und die eigenen Basen aufgerüstet. Aber schnell wird klar, dass *Alpha Centauri* zwar elementare Ähnlichkeiten zum historischen Kollegen aufweist, aber sich in einigen Punkten erheblich unterscheidet: So ist der Planet, den sich die Kolonisten ausgesucht haben, nicht unbewohnt. Die einheimische Flora und Fauna lässt sich nicht so einfach unterkriegen und die zahlreichen Reste einer vergangenen Zivilisation bergen neue Geheimnisse. Zum anderen, und das ist für ein Strategiespiel zum damaligen Zeitpunkt eher ungewöhnlich, entfaltet

sich im Spielverlauf eine gehaltvolle Hintergrundstory.

So begeistert *Alpha Centauri* auch von Kritikern und eingefleischten Fans aufgenommen wurde: An der Ladentheke wurde die Mühe des Entwicklers nicht belohnt. *Alpha Centauri* ist das Spiel der *Civilization*-Familie mit den schlechtesten Verkaufszahlen für einen Teil der Reihe. Laut Analystenzahlen aus dem Jahr 1999 hatte das Spiel in drei Monaten rund 170.000 Einheiten verkauft. Allein der PlayStation-Port von *Civilization 2* verkaufte mit 280.000 Einheiten mehr.



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

BESTER MOMENT



Mein Feind, der Planet

Dass die neue Heimat nicht ganz unbewohnt ist, wird dem Spieler schnell klargemacht, Flora und Fauna sind den Kolonisten nicht gerade freundlich gesinnt. Dann kommt irgendwann der Moment der Erkenntnis: Der gesamte Planet ist ein denkendes und sehr empfindsames Wesen! Pilze und andere Lebewesen dienen dem Planeten als Immunsystem und greifen die Eindringlinge an, wie weiße Blutkörper über Schnupfenerreger herfallen. Das Problem: Je „krank“ der Planet (sprich, je weiter sich der Spieler ausbreitet), desto aggressiver werden die Angriffe und münden schlimmstenfalls im Weltsuizid.

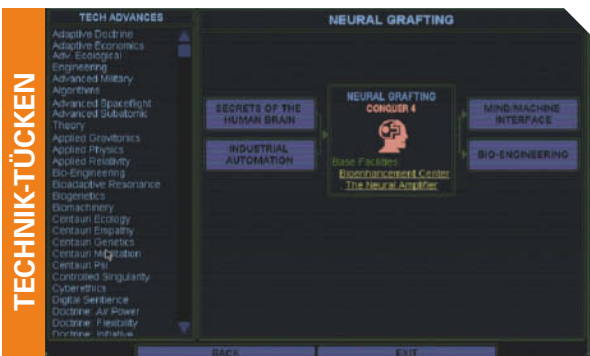
KI-KOMPETENZ



Feingefühl oder Holzhammer

Nicht nur der Planet stellt sich dem Spieler entgegen (oder wird zum Verbündeten): Auch sechs andere Fraktionen haben sich auf der neuen Erde breit gemacht. Kommt es zum Kontakt, gibt es zahlreiche diplomatische Möglichkeiten: Friedliche Gesellen tauschen Technologie, Ressourcen und Informationen. Eroberungslustige Herrscher suchen nach Schwachstellen und radieren die Nachbarn aus. Allerdings ist eine expansionistische Spielweise nicht gerade ressourcenschonend. Durch den UNO-artigen Planetaren Rat, gut geschriebene Texte und gelungene KI-Skripts fühlen sich die Widersacher fast menschlich an.

TECHNIK-TÜCKEN



N-Space-Kompression, äh, was?

Da sitzt man nun, und dann auch noch mit Nachbarn, auf einem eher lebensfeindlichen Planeten fest und muss den technologischen Grundstein für eine blühende Zivilisation legen. So faszinierend die Optionen und Weiterentwicklungen auch sind: Die große Anzahl der zu erforschenden Technologien angesichts ihrer starken Science-Fiction-Thematik zu verstehen und ihre spielerischen Auswirkungen zu ergründen, lassen den Spieler stellenweise wünschen, er habe die Hirnkapazität eines Stephen Hawking. Sind Erfindungen wie Nanominiaturisierung noch nachzuvollziehen, erschließt sich die Funktion der N-Space-Kompression schon schwerer.

BESTES FEATURE



Integrierter Einheiten-Bastelbogen

Viele der über 80 erforschbaren Technologien verbessern die Lebensbedingungen der Kolonisten und erlauben das Errichten neuer Gebäude. So weit, so aus *Civ* bekannt. Doch in *Alpha Centauri* gibt's einen Einheiten-Editor, mit dem neue Waffentechnik in bestehende Truppentypen integriert wird. So entstehen ganz neue Einheiten – eine neue Laserwaffe für die Infanterie, ein neuer Antrieb für Fahrzeuge oder Tarnfeldgenerator. Auch Spezialisten wie „Luftlande-Artillerie“ oder „Schwebende Siedler“ sind möglich. Bei Bedarf lassen sich die alten Truppen, Fahrzeuge oder Baueinheiten auf den neuesten Stand der Technik bringen.

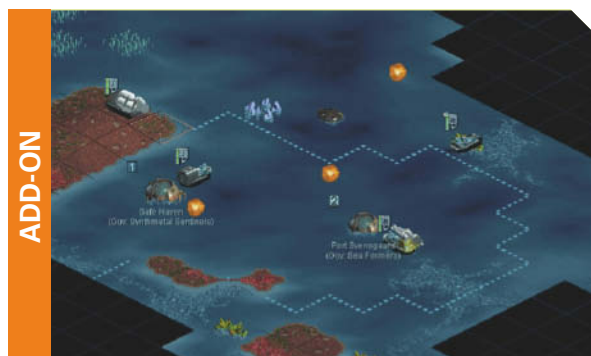
SAMMELWUT



Drei Rohstoffe sollt ihr sein

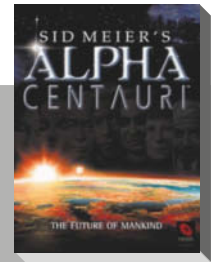
Die neue Welt enthält drei wesentliche Rohstoffe, Nahrung, Mineralien und Energie. Die Nahrung, logo, ernährt die Siedler. Ist genug vorhanden, wächst die Bevölkerung. Mineralien sind der Stoff, aus dem Einheiten, Gebäude oder Ausrüstung und Upgrades gebaut werden. Die Energie ist notwendig, um Basen und deren Einrichtungen mit Strom zu versorgen. Überschüssige Energie wird unter anderem in Forschungspunkte umgewandelt – je mehr Forschungspunkte, desto schneller werden neue Techniken erfunden. Nicht benötigte Energie kann aber auch mit Nachbarn getauscht werden – im Prinzip ist sie das Geld im Spiel.

ADD-ON



Mehr Aliens, bitte

Im gleichen Jahr wie das Hauptprogramm veröffentlichte EA die einzige Erweiterung zu *Alpha Centauri: Alien Crossfire*. Die Erweiterung brachte sieben weitere Fraktionen mit besonderen Vor- und Nachteilen an den Spielfeld, darunter die Seepiraten (siehe Screenshot) und zwei außerirdische Parteien. Zudem gab's frische Technologien und einige neue Siegbedingungen. So konnte man nun beispielsweise kooperativ gewinnen. Außerdem gibt es eine Bedingung, die einer der beiden Alien-Fraktionen vorbehalten ist: der Progenitor-Sieg. Der grundlegende Kern des Spiels wurde dabei nicht angetastet.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** WINDOWS, MAC
- » **PUBLISHER:** ELECTRONICARTS
- » **ENTWICKLER:** FIREAXIS GAMES EAST
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1999
- » **GENRE:** STRATEGIE

Was die Presse sagte ...



GameStar 3/99: 89/100

»... stimmt alles: Komplexität, Interface, Langzeit-Spielspaß, Künstliche Intelligenz, Konfigurierbarkeit, Sound, Informationszugang. Die sieben Parteien haben deutliche Eigenheiten, Einheitsdesign und Feldzüge machen in der x-ten Partie noch Spaß.«
(Jörg Langer)

Power Play 3/99: 82/100

»Für Hardcorespieler und Rundenfans ist *Alpha Centauri* ein gefundenes Fressen. Einsteiger aber werden schnell von der Featureflut überrollt [...]«
(Fritz Effenberger)

Was wir denken

Zeitloser und gehaltvoller Strategiekoller mit steiler Lernkurve, der auch heute noch für wochenlanges Spielvergnügen sorgt. Grafik und Interface könnten aber eine Frischzellenkur vertragen.

現在

Die Jetztzeit: 2004–2014

過去

Von den frühen 70er Jahren bis ins neue Jahrtausend: Drei Dekaden fernöstlicher Videospielekunst hat euch **RETRO GAMER** in den vergangenen drei Heften kredenzt, nun erreichen wir die Gegenwart. Die vierte Folge unserer „Made in Japan“-Serie zieht ein Resümee: Wo steht die japanische Branche im Zeitalter der Online-, Mobile- und Casual-Spiele?

Japanische Videospiele-Industrie im 21. Jhd.

Osaka

Während das Konami-HQ im 21. Jahrhundert nach Tokio umzieht, bleibt Mitbewerber **Capcom** bis heute in der alten Hafenstadt im Süden der Hauptinsel, ebenso **Yuke's** und die 2000 von Namco-, SNK- und Capcom-Profis gegründete Entwicklungsfirma **Dimps**, nicht das einzige Unternehmen, hinter dem mit Sega-Sammy, Bandai und Sony gleich mehrere Majors stehen. Dimps produziert Dragonball- und Sonic-Spiele für alle Plattformen und beispielsweise den Super Street Fighter IV-Automaten. 2002 wird hier **Vanillaware** gegründet und Natsume kehrt mit der Gründung der **Atari Inc.** ins Automaten- und Flipper-Geschäft zurück. 2008 eröffnet Nippon Ichi eine Zweigstelle in Osaka, 2010 der Megaman-Erfinder Keiji Inafune sein unabhängiges Studio **Concept**, 2014 steckt Capcom umgerechnet rund 80 Millionen Dollar in den Bau moderner R&D-Gebäude. Ein paar Jahre zuvor schloss das luxuriöseste Spielgelabor der Stadt nach kurzer Lebenszeit, Shinji Mikamis **Clover**; zum März 2007 schreibt Capcom dafür 400 Millionen Yen ab.

Kyoto

Im Schatten des Konsolen-Kaisers **Nintendo** halten sich nur wenige Mitbewerber, dafür eine Menge enger Partner wie **Intelligent Systems** (*Fire Emblem*) oder das 2002-Start-up **Denyusha**. Eine Ausnahme ist **Psikyo**, Hersteller heißer Baller- und freizügiger Mahjongg-Automaten. Auch **Natsume** lässt neuerdings in Kyoto entwickeln, wenn auch nur iPhone-Spiele. Mitte 2011 eröffnet der Entwickler **Mono-lith** (*Xenosaga*) mit Nintendo-Geld ein Zweigstudio in Kyoto das (in Koproduktion mit Nintendos internen „Entertainment Analysis & Development“-Abteilungen) Wii-U- und 3DS-Titel liefert, darunter *Pikmin 3* und die Zelda-Episoden *Skyward Sword* und *A Link Between Worlds*.

Nagano

Die 350.000-Einwohner-Stadt im Zentrum der japanischen Inselgruppe ist kein IT-Hotspot, sondern erscheint erst 1998 als Austragungsort der Winter-Olympiade auf dem Radar westlicher TV-Kartoffeln. Naganos einzige Videospielefirma, der frühe PlayStation-Lizenznehmer **Gust**, macht sich mit lieblichen *Atelier*-Rollenspielen einen Namen und ist seit Ende 2011 ein Teil der Tecmo-Koei-Gruppe.

Fukuoka

Die Hauptstadt der Südpinsel Kyūshū bringt zwei der produktivsten und wichtigsten PC-Spielehersteller hervor: den Strategie-Experten **System Soft** (*Daisenryaku*) sowie die Adventure-Firma **Riverhill**, deren Kreative 1998 **Level 5** gründen und mit *Professor Layton* zu Weltruhm führen.

Sasebo

Mit der Aufgabe von **Tecnosoft** Anfang des 21. Jahrhunderts verliert die 250.000-Einwohner-Stadt am westlichen Zipfel Japans ihre einzig namhafte Spielfirma.

Konan (Aichi)

Die 100.000-Einwohner-Stadt beherbergt einen der ältesten Spielautomaten-Hersteller Japans und frühen Nintendo-Lizenznehmer: **Sunsoft**

Kakamigahara

Die erst 1968 gegründete 150.000-Einwohner-Stadt, ein bedeutender Flugzeugstützpunkt und -produktionsort, ist das Quartier des wichtigsten 90er-Jahre-Start-ups außerhalb von Tokio: **Nippon Ichi** – siehe Firmenkasten.

Nagoya

Die viertgrößte Stadt Japans beherbergt den *Augusta Golf*- und *Hydlide*-RPG-Hersteller **T&E Soft**, der heute zur Kadokawa-Dwango-Gruppe gehört, sowie die Nintendo-Abteilung der *Harvest Moon*-Erfinder, die sich seit 2013 **Natsume Atari** nennen. Konami macht 2000 das Nagoya-Studio **KCEN** dicht, **Ubisoft** den lokalen Casual-Experten **Digital Kids** (*Hamster Paradise*) zu einer internen Entwicklungsabteilung.



» Fernöstlicher Grusel: Nicht alle, aber die meisten Episoden der Project Zero-Saga von Tecmo erscheinen auch in Europa.

Sapporo

In der Hauptstadt der Nordinsel war *Bomberman*- und *Mario Party*-Erfinder **Hudson** traditionell der Platzhirsch. Der Software-Pionier übernimmt 2001 das hiesige KCEJ-Studio und wird ab 2005 selbst schrittweise von Konami gefressen und schließlich 2011 abgewickelt. Den Großteil der ehemaligen Hudson-Belegschafts zieht's zur Nintendo-Tochter Nd Cube nach Tokio.

Tokio

Ab 1990 residiert jeder wichtige Publisher mit Headquarter oder Studio in der Hauptstadt, wo ab 2000 die alteingesessenen Majors scharenweise fusionieren: **Sega-Sammy**, **Square Enix**, **Namco Bandai** (NBGI) und **Tomy-Takara** haben ihre Zentrale in Tokio, ebenso seit 2002 **Konami**. Einstige Mitbewerber wie Taito, Jaleco, Atlus oder Data East sind längst geschluckt oder aufgelöst, nur ein kleiner Teil der im 20. Jahrhundert gegründeten Tokio-Firmen überlebt unabhängig. Noch aktiv sind etwa **Success**, **Mitchell**, der RPG-Pionier **Falcom** und die Arcade-Spezialisten **Cave** und **Eighting**, ebenso die 1994 gegründete **Idea Factory** und ihre 2006 eröffnete Firmenschwester **Compile Hearts**. Die Reste von Human gehen 2005 in der Firma **Spike** auf, die 2012 mit **Chunsoft** fusioniert, während der RPG-Spezialist **From Software** 2014 vom Film- und Buchverlag **Kadokawa** geschluckt wird. Dieser verschmilzt im gleichen Jahr mit dem Netzwerk- und Handy-Game-Pionier **Dwango** zum börsennotierten Medienriesen. Aus dem TV-, Verlags- und Mediensektor wächst auch **Marvelous** in den Spielektor, mit der Übernahme der Game-Abteilung von **JVC** und dem Zusammenschluss mit AQ Interactive.

Yokohama

Auch nach der Fusion mit Tecmo behält der Geschichtsspiel-Experte **Koei** sein HQ in der Handelsmetropole und zweitgrößten Stadt Japans, wo seit gut 20 Jahren auch der kleine Arcade-Entwickler **Arc System Works** (*Guitar Hero*) sowie das Studio **Office Create** sitzen; Letzteres verwandelte sich vor Kurzem aus nahe liegendem Grund in den Publisher **Cooking Mama Limited**. Im 21. Jahrhundert unterhält Wrestling-Entwickler **Yuke's** in Yokohama ein Studio, durch Übernahme des Entwicklers **Artoon** auch der neue Super-Publisher **Marvelous AQL**. Von Artoon spalten sich 2010 Naoto Ohshima und andere Sega-Veteranen ab, um in Yokohama **Arzest** zu gründen; die Firma produziert unter anderem Nintendos *Yoshi's New Island* auf 3DS.



» Das Ende des PlayStation-Primats: Mit der Gesten-gesteuerten Wii-Konsole erfrischt Nintendo die Branche und holt sich – erst in Japan, dann weltweit – die Marktführerschaft zurück.

Der Videospiele-New-Wave bleibt die bis heute letzte wichtige Design-Strömung in und aus Japan. Darunter verstehen wir jenen Trend, den Spiele wie *Parappa the Rapper* und *Jet Set Radio* sowie Designer wie Masaya Matsuura, Tetsuya Mizuguchi und andere junge Wilde Ende der 90er auslösen. Auch Altmeister wie Shigeru Miyamoto, Yu Suzuki oder Hideo Kojima werden davon beeinflusst. Wie in der letzten Ausgabe berichtet, plündern die Kreativen Game-Tradition und zitieren Oldschool-Pixel-Ästhetik, öffnen sich anderen populären Medien und Moden, und lassen sich gleichzeitig von klassischen Künstlern inspirieren. Namcos Keita Takahashi nennt die Surrealisten Pablo Picasso und Joan Miró als Inspirationen für sein PS2-Juwel *Katamari Damacy*, in dem man den japanischen Alltag in allen Maßstäben durchrollt, sich als gefrässiger Ball erst Kleinzeug, dann Mobiliar, schließlich Gebäude und Schiffe einverleibt.



Von Winnie Forster

Statt sich wie der Game-Mainstream stur an Realismus und Hightech-Aufwand à la Hollywood zu orientieren, brechen New-Wave-Spielmacher alle Regeln und greifen auf althergebrachte, vordigitale Ausdrucksformen zurück, schwingen den Pinsel oder rühren die Trommel. In Sonys Musik-Strategie-Mix

Patapon (2008) erkennt das US-Fachmedium Gamasutra „Höhlenmalerei fürs Disney-Pixar-Publikum“. Auch im Echtzeit-Feldzug *Orgarhythm* (2013 für PS Vita) folgen Wuselwesen einem archaischem Trommelrhythmus – dem Finger des Spielers, der auf den Touchscreen klopft.

Pop-Art contra Mainstream

Abseits der großen Titel – *Final Fantasy* und *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo* und *Resident Evil* – verzichtet die japanische Spieldesign-Avantgarde des 21. Jahrhunderts auf Klischees und bewährte Formeln, sieht Althergebrachtes und Bekanntes bestenfalls als Sprungbrett in ganz neue Spielabläufe und interaktive Erfahrungen. Für Hollywood-Szenarios, Film- und Comic-Lizenzen interessiert sich das Gros der japanischen Spielerfinden nicht.

Technisch bedeutet die neue Welle kreativer, friedlicher und ausgeflippter Spiele dagegen einen Stillstand. Zurecht schreibt das US-Fachmedium IGN über Takahashis PlayStation-3- und iOS-*Noby Noby Boy* (2009), dass es sich auch auf der Hardware des letzten Jahrtausends hätte realisieren lassen. Nicht nur Indie-Werke, sondern auch millionenschwere Triple-A-Produktionen müssen sich die Kritik der technischen Ignoranz gefallen lassen. Man denke an ein Puzzle-Adventure wie *Professor Layton* von Nintendo: Ein spielerischer Höhenflug, doch bar jeder Hardware-Ambition und audiovisuell auf dem Stand der 90er Jahre. Ähnliches gilt für das Casual-Game-Phänomen *Cooking Mama* (ab 2006). Kurz: Aus dem weltweiten Highres-Render-Rennen hat sich ein guter Teil der japanischen



» Trotz früher MMOs wie *Phantasy Star Online* oder Squares plattformübergreifendem *Final Fantasy XI* (Bild) wird Japan vom Westen und Korea abgehängt.



» Nur wenigen japanischen 90er-Jahre-Hits gelingt der Sprung ins Multiplayer-Jahrhundert: Die *Front Mission Online*-Server booten 2005 – und werden 2008 wieder abgeschaltet.



» Stark reduzierte Action-, Sound- und Geschicklichkeitsspiele in quadratischer Miniverpackung sind 2006 Nintendos Abschiedsgeschenk an den Hardware-Bestseller Game Boy: *bit Generations*

Industrie verabschiedet. Abgehängt wird Japan auch auf dem MMO-Sektor, obwohl Nintendo und Sega bereits früh mit Multiplayer-Vernetzung experimentieren. *Phantasy Star Online* ist Ende 2000 ein Pionier des Online-Rollenspiels – doch den Milliarden-Markt, der nach der Jahrtausendwende entsteht, erobern westliche Firmen sowie die aggressiv expandierende koreanische IT-Industrie. Im Offline-Bereich war *Final Fantasy* eines der erfolgreichsten Rollenspiele – online dagegen bleiben die Episoden *XI* (2002) und *XIV* (2010, Neuveröffentlichung 2014) kleine Nummern, die sich gegen *World of Warcraft*, *Guild Wars* und Co. nur mit Mühe behaupten. Mit der Free-to-Play-Kultur europäischer und asiatischer Mitbewerber, einem Motor des gegenwärtigen Online-Gaming-Booms, hat sich die japanische Branche bis heute nicht anfreunden können.

Handheld-Führung

Ungebrochener Beliebtheit bei japanischen Entwicklern, Game-Verlagen und ihren Konsumenten erfreuen sich alle mobilen Plattformen. Neben Nintendo-Handhelds (und Exoten wie Sonys PSVita) werden Smartphones engagiert unterstützt: 2001 startet Handy-Marktführer DoCoMo seinen iAppli-Service, der in den folgenden Jahren alle Klassiker, von *Dragon Quest* und *Final Fantasy* bis *Ridge Racer* und *Tekken*, auf Java-Handys bringt. So erreicht man eine neue Zielgruppe von Mainstream-Spielern (darunter viele Frauen und Mädchen) und bereitet die japanische Industrie auf die Download-Zukunft, App Store & Co. vor.

Drei Jahre später löst Nintendo die alte Game-Boy-Familie durch den „Dual Screen“-Handheld DS ab, der mit Touch-Bildschirm zur erfolgreichsten Konsole wird und dem technisch

stärkeren Sony PSP, das ebenfalls 2004 erscheint, keine Chance lässt. Zum einzigen ernst zu nehmenden Rivalen im Mobilspielbereich wächst ausgerechnet US-Computerbauer Apple heran, der mit iOS und App Store das Nintendo-Geschäftsmodell zunehmend in Frage stellt.

Mizuguchi, Matsuura und viele andere progressive Designer steigen ab 2005 auf mobile Geräte um, entwickeln für Nintendo DS, PSP und die Apple-Handhelds iPod touch, iPhone und iPad, und experimentieren dabei mit den neuen Eingabemethoden Touchscreen und Bewegungssensor. Fürs eigene Handheld bringt Sony mit *Loco Roco* ein hübsches New-Wave-Spätwerk: Man dreht 2D-scrollende Parcours, die wie von Kinderhänden gemalt sind, damit knuffige Kugelwesen unversehrt zum Ausgang rollen. Da das PSP im Gegensatz zum Nachfolger Vita noch kein Gyroskop enthält, dienen L- und R-Schultertasten als intuitive Schnittstelle zu einer simplen und fesselnde Spielmechanik.

Loco Roco-Designer Tsutomu Kouno arbeitet davor mit Sony-Jungspund Fumito Ueda zusammen, dem unbestrittenen Meister der Videospielduktion, der mit dem romantischen Paarlauf *Loco* und den verträumten Weiten von *Shadow of the Colossus* (2005) auch westlichen Designern die Augen öffnet. Indie-Entwickler zeigen sich von der japanischen Kreativität und Frechheit in den ersten Jahren des neuen Jahrtausends ebenso beeindruckt wie westliche Routiniers. Altmeister Peter Molyneux zum Beispiel lobt das „Genie“ Ueda: „Er brach jede Spieldesign-Regel.“ Doch das ist auch schon wieder ein paar Jahr her. Mittlerweile scheint die neue Strömung verwässert, von der fröhlich-pazifistischen Grundeinstellung ist im Jahr 2014 nicht viel geblieben: Mit nur äußerlich originellen Titeln wie *Madworld*, *Bayonetta* (beide 2009 von Platinum Games



MarvelousAQL

Als der Anime- und Medienverlag Marvelous im März 2003 *Harvest Moon* und andere Videospieldesigner des Elektronikonzerns JVC übernimmt, entsteht einer der heute erfolgreichsten Publisher Japans. Die Firmengruppe Marvelous AQL ist ein schönes Beispiel für die im Artikel erwähnten Umwälzungen in der japanischen Branche: 2010 fusioniert Marvelous mit dem Mitbewerber AQ Interactive, der zehn Jahre davor von Ex-Sega-Vize Hayao Nakayama und mehreren Medienfirmen als Cavia gegründet wurde und 2005 umbenannt wird.

In die Ehe mit Marvelous bringt AQ unter anderem die Studios Artoon (*Pinabee*, *Blinx*) und feelplus (*No More Heroes: Heroes' Paradise*) ein, verscherbelt dagegen die Markenrechte der 2008 übernommenen Traditionsfirma Microcabin. Heute präsentiert sich Marvelous AQL als weltweit aktiver, börsennotierter Film- und Game-Konzern mit über 400 Angestellten und einem Backkatalog mit knapp 100 Originalspielen. Mit Serien wie *Rune Factory*, *Valhalla Knights* und *Soul Sacrifice* ist die Entertainment-Gruppe vor allem im Fantasy-Sektor gut aufgestellt; auch das westliche Label Rising Star gehört zu Marvelous AQL.



» Medienkünstler Toshio Iwai erfindet schon 1987 ein musikalisches Videospiel und bringt 2005 *Electrop plankton*: Via Touchscreen und Mikro dirigiert der Spieler klingende Kleinstlebewesen.



» Die goldenen Arcade-Zeiten sind vorbei, trotzdem bleibt die Spielhalle ein wichtiger Teil der japanischen Spielszene.

für Sega) oder *Lollipop Chainsaw* (Grasshopper für Kadokawa, 2012) plätschert der japanische Spieldesign-Aufbruch im Action- und Brutalo-Mainstream aus.

Die Welle verebbt

Während ein Teil der Spieler über den Witz und Mut der New-Wave-Spiele jubelt, beklagen andere den Niedergang klassischer japanischer Genres und Marken. Zwar lässt Capcom mit *Resident Evil 4* (2005) frische Luft in die muffige Survival-Horror-Gruft, bringt die Serie dann aber 2012 mit der US-Produktion *Resident Evil: Operation Raccoon City* auf den Tiefpunkt. Koreaner beerdigen das altehrwürdige Mech-Gemetzel *Gun Griffon* auf der Xbox, während Konami auf PS2 und PS3 weder *Silent Hill* noch *Castlevania* verbessert, sondern in den Händen westlicher Entwickler konventionalisieren lässt.

Briten, Spanier und Finnen, Code aus Korea und Grafik aus China: Das „Outsourcing“ klassischer Marken an westliche Studios ist ein Trend, der viel über die gesunkene Motivation und das erschütterte Selbstbewusstsein japanischer Hersteller aussagt: Capcom gibt *Strider* an Double Helix, USA, und enttäuscht damit seine ältesten Fans, die seit den 80er-Jahren auf ein modernes Update des SF-Akrobaten hoffen, entwickelt *Dead Rising 3* in Vancouver, nicht Osaka. Namco legt *Ridge Racer* 2012 in finnische Hände, Konami gibt *Silent Hill* erst nach Frankreich, 2012 an ein tschechisches Studio, während die Amis von Monster Games 2011 Nintendos *Pilotwings* in den Sand setzen. Die Ergebnisse der grenzüberschreitenden Kooperationen sind fast alle enttäuschend, viele berühmte Marken werden nachhaltig demoliert.

Sehr selten geworden sind dagegen innovative Triple-A-Produktionen, bahnbrechendes Software-Futter für Hardcore-Gamer, wie es japanische Firmen in den 80er- und 90er-Jahren reihenweise aus dem Ärmel schütteln. Capcoms Action-Rollenspiel *Monster Hunter* fällt uns als rares Beispiel der letzten 15 Jahren ein, für ein Spielkonzept, das weltweit einschlägt: Die Openair-Variante traditioneller CRPGs wird 2004 gestartet und bis heute 30 Millionen Mal verkauft. Ein eher regionaler Erfolg, der ebenfalls alte Spielgedanken in die Open-World-Moderne holt, ist Segas *Ryu ga Gotoku*-Action-Adventure-Serie, die westliche PlayStation-3-Feinschmecker als *Yakuza* schätzen. Gemausert haben sich auch die Action-Rollenspiele von From Software, zuletzt *Dark Souls II* – genial-schweres Action-RPG-Futter für PS3, Xbox 360 und Windows.

Tradition vs. Moderne

Im 21. Jahrhundert sieht sich die bislang unerschütterliche Spielebranche Nippons stark bedrängt, nicht nur durch westliche Firmen, sondern vor



» Kampf-Action und Rollenspiel-Tiefgang wie in *Onimusha 3* (unten) kredenz Capcom auch 2013 mit seinen *Monster Hunter-Expeditionen* (links).



allem durch koreanische und chinesische Newcomer. Vorbei ist es mit der Stabilität, die vorangegangene „Made in Japan“-Folgen der japanische Publisher- und Studio-Landschaft bescheinigen. Dem Chaos ungezählter Konkurse, Übernahmen und Fusionen in der westlichen Branche 1980 bis 2000 folgen nun ähnliche Verhältnisse in Japan. Blieben dortige Firmen beim Wechsel vom 8-Bit- ins 16-Bit-Zeitalter ebenso ungerührt wie vom Umstieg der Branche auf CD-ROM und DVD, werden sie im 21. Jahrhundert durchgerüttelt.

Durch (für japanische Verhältnisse) hektische Transaktionen entstehen neue Firmen wie die vom ehemaligen Sega-Vize Hayao Nakayama geführte Cavia Inc (siehe Marvelous AQ-Kasten). Kompliziert ist auch das Firmen- und Label-Geflecht, das sich rund um den Medienkonzern Kadokawa aufbaut. Dwango, ursprünglich ein amerikanisch-japanisches Joint Venture (der Name steht für „Dial-up wide area net gaming operation“), ist einer der wichtigsten Content-Lieferanten fürs japanische Smartphones, in den neben Kadokawa auch NTT, Intel, Konami, Sony und Nintendo investieren. Im Westen fast unbekannt, ist die Firma Dwango in Japan so erfolgreich, dass sie sich 2005 die Sega-Sammy-Gründung Spike (*Way of the Samurai 4*) und den *Dragonquest*- und *Pokémon Dungeon*-Entwickler Chunsoft einverleibt, kurz darauf den Golf- und RPG-Produzenten T & E Soft. Dwango ist auch mit dem 2005 gegründeten Musik- und Videospiele-Verlag ▶

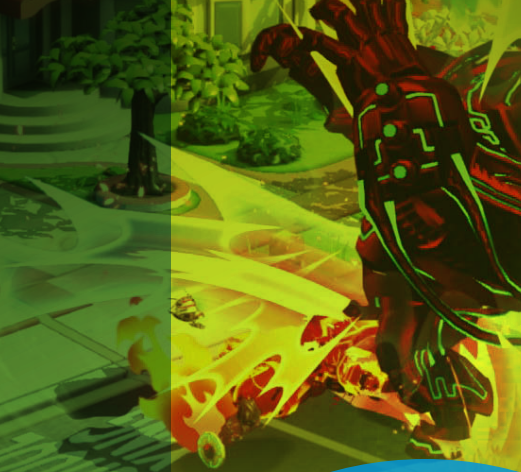


Den Namen GungHo Online Entertainment kennst selbst heute kaum ein westlicher Spieler, dabei ist die Firma einer der ganz Großen der japanischen Spielebranche. Als Softbank-Joint-Venture 1998 zur Erschließung des Internets gegründet, startet GungHo mit *Llylgamyn*-Updates der *Wizardry*-RPG-Serie in den Nintendo-Sektor. 2004 bringt sie das MMO *Ragnarok Online* ins weltweite Netz und übernimmt dessen koreanischen Hersteller Gravity. 2005 schluckt GungHo auch den *Silpheed*- und *Grandia*-Erfinder Game Arts, eines der ältesten Computerspiel-Studios Japans, und investiert in den Handy-Entwickler G-Mode, um so den Back-Katalog des Arcade-Pioniers Data East zu kassieren: *Burger Time*, *Joe & Mac*, *Magical Drop* und über 100 weitere klassische Marken. Daneben besitzt GungHo den Entwickler der *Tenchu*-, *Shinobido*- und *Way of the Samurai*-Action-Spiele, Acquire. Endgültig in die erste Liga der japanischen Game-Konglomerate steigt GungHo mit der Übernahme von Grasshopper Manufacture Anfang 2013 auf, dem 140 Mitarbeiter starken Trendstudio von Goichi Suda (im Westen als Suda 51 bekannt) und Yasuhiro Wada. Heute beschäftigt das börsennotierte Unternehmen knapp 1.000 Angestellte und wird vom Mehrheitseigner, dem Telekommunikations-, TV- und Medien-Konzern Softbank, in dessen „Mobile Communications Segment“ gelistet – trotz klarem Schwerpunkt auf Entwicklung, Produktion und Vermarktung von Video- und Online-Spielen.



Akihiro Hino arbeitet viele Jahre für den PC-Adventure-Spezialisten Riverhill Software, bevor er 1998, dreißigjährig, in Fukuoka sein eigenes Entwicklungshaus gründet. Level 5 produziert zwei Fantasy-Rollenspiele für Sony (*Dark Cloud* und *Dark Chronicles*) und wurschelt dann für Microsoft am Xbox-MMORPG „True Fantasy Live Online“, das auf japanischen Messen präsentiert, aber noch während der Entwicklung aufgegeben wird. Dafür beendet Level 5 im November 2004 *Dragon Quest VIII* für Square-Enix und liefert das PlayStation-2-RPG *Rogue Galaxy* für Sony. Der internationale Durchbruch gelingt Hino & Co. mit dem schlaun Nintendo-DS-Adventure *Professor Layton* (2007), dessen sechs Episoden sich weltweit über 15 Millionen Mal verkaufen. Level 5 bleibt bis heute unabhängig, kooperiert mit Hideo Mayasakis Filmstudio Ghibli fürs RPG-Märchen *Ni No Kuni* und lässt Layton 2012 mit Capcoms Staranwalt Phoenix Wright zusammentreffen.





» **Selbst große Marken (hier Final Fantasy 13, 2009) sind kein Erfolgsgarant im Westen mehr.**

► 5pb verbandelt, der sich den kurzlebigen Mitbewerber Cyberfront und dessen Rechte an Spielen der Visual-Novel-Spezialisten KID schnappt und deren Manga-Drama auf tragbare Konsolen bringt.

Gegen die von IT- und Medien-Investoren gestützten Neu-Publisher müssen die alten Videospielefirmen zusammenrücken, um nicht unterzugehen. Aus den auf vielen Plattformen bewährten Firmen, die uns durch drei „Made in Japan“-Folgen begleiteten, werden unübersichtliche Konglomerate mit oft diffusom Omage und nicht selten verwässerten Marken. Erst werden Traditionsfirmen reihenweise geschluckt (und dabei oft ausgeweidet), dann verbandeln sich die verbliebenen Majors zu Super-Publishern: Namco fusioniert mit dem Spielzeug-, Manga- und Anime-Giganten Bandai, der massig eigene Labels (wie Banpresto) unterhält, und frisst den Budget-Spezialisten D3. Mit Tecmo und Koei verbinden sich zwei klassische Hersteller, die zusammen (und mit Erwerbungen wie Gust) über 300 Originaltitel im Katalog haben.

Zwar überleben die meisten Arcade-Majors der späten 70er und goldenen 80er, doch bis auf Nintendo, Capcom und Konami steht heute kaum noch einer allein: Sega schließt sich 2004 mit den Spielhallenkumpels von Sammy zusammen und nimmt den *Shin Megami Tensei*-Hersteller Atlus unter die Konzernfittiche, ebenso zahlreiche Einzelrechte (etwa am Compile-Puzzle *Puyo-Puyo*). Heute umfasst der IP-Schatz von Sega-Sammy knapp 1.500 Originale (und eine fast fünfstellige Zahl von Umsetzungen). Fast ebenso viele Spielmarken hat die Firma Konami auf Lager, nachdem sie mit Taito und Hudson zwei der ältesten Konkurrenzhersteller aufkauft und eingliedert, während die Tecmo-Koei-Holding immerhin gut

300 Originale unters Dach bringt. Die meisten Marken dürften sich jedoch durch die Fusion von Namco mit Bandai angesammelt haben, die mit D3 auch den größten Budget-Verlag aufsaugt.

2003 verbindet sich RPG-Primus Enix ausgerechnet mit dem ewigen Rivalen Square und vermehrt die 400 gemeinsamen Titel 2009 durch die Übernahme von Eidos um Lara Croft und andere westliche Marken und Helden. 2006 verschmelzen zwei Hersteller miteinander, die auch im traditionellen Spielzeughandel groß sind: der *Transformers*-Erfinder Takara und der *Zoids*-Fabrikant Tomy. Bislang allein steht – neben den Konsolenherstellern Nintendo und Sony – nur noch Capcom. Das könnte sich bald ändern: Mitte Juni 2014 hat die Aktionärsversammlung Capcoms „Takeover Defense“ aufgehoben und die 35 Jahre alte Firma damit grundsätzlich für Übernahmen und Fusionen geöffnet.

Die Unabhängigen

Im Vergleich zu den 70ern, 80ern und 90ern wirkt die japanische Spieleszene radikal verwandelt. Neben den Edel-Software-Schmieden im Besitz der Majors (darunter Konamis Kojima Productions, Sonys Polyphony oder Nintendos Intelligent Systems) sind es vor allem eine Handvoll junger Unternehmen, die frische Ideen liefern und auch mal einen Welt-Hit landen. Dazu gehören die Kulleraugen-Fantasy-Spezialisten Nippon Ichi und deren Konkurrenten Gust (*Atelier*-Serie) und Idea Factory (*Spectral Force*), 1993 respektive 1994 gegründet. Seit 1998 sind die Meistererzähler von Level 5 zu nennen sowie Grasshopper Manufacture, das Studio von Kultdesigner Goichi Suda (Suda 51), seit 1999 das erst Namco-, dann Nintendo-finanzierte Studio Monolith

Die Spiele dieser neuen Independents kommen nur zum Teil und meist durch einen Regionalpartner wie Koch Media nach Europa. Das neue Jahrtausend bringt eine neue Generation unabhängiger Studios an den Start, viele von erfahrenen Spielmachern gegründet, die sich von langjährigen Arbeitgeberern emanzipieren. *Sonic*-Erfinder Yuji Naka formiert 2006 sein Prope-Team (dessen 40 Köpfe leider fast nur iOS- und Android-Spiele aushecken), *Resident Evil*-Maestro Shinji Mikami und andere Capcom-Kreative bauen aus den Scherben des Clover Studios (*Viewtiful Joe*, *Okami*) die neue Firma Platinum Productions auf. Auch der legendäre *Megaman*-Erfinder Keiji Inafune ruft Ende 2010 mit Comcept Inc. ein eigenes Indie-Team ins Leben und inszeniert mit Sony und Marvelous AQL das Vita-exklusive Action-Abenteuer *Soul Sacrifice*.

Ob sich die japanische Spielebranche nach diesen Umwälzungen wieder fangen oder gar zu neuer Größe aufschwimmen kann? Das wird euch vielleicht eine Fortsetzung dieser Serie verraten – in frühestens zehn Jahren...



Als Kind der 1990er Jahre produziert die kleine Videospielefirma bis Ende 2000 ausschließlich PlayStation-Titel, darunter ab 1998 die musikalischen *Little Princess Mar!*-Taktik-Rollenspiele, deren Nintendo-DS-Auskopplung erst 2009 als *Rhapsody: A Musical Adventure* auch nach Europa kommt. Dank Partnerschaft mit Atlus und nach Eröffnung von NIS America mausert sich Nippon Ichi zu einem international angesehenen Spezialisten für spielerisch pfiffige Kulleraugen-Fantasy: Im Westen bekannt und beliebt wird ab 2003 die irrwitzige Rundenstrategie-Serie *Disgaea*.

Bis heute entwickelt NIS im Schwerpunkt für Sony-Plattformen (erst PlayStation 2 und PSP, dann PS3 und Vita) und veröffentlicht nur ganz selten mal ein Nintendo-Original, zuletzt das mittelprächtige Handheld-RPG *A Witch's Tale*. 2007 übernimmt NIS das Entwicklungsstudio System Prisma in Osaka und produziert daneben auch Spiele unabhängiger Studios wie Hit Maker (*Dragoneer's Aria*) und Vanilla Ware (*GrimGrimoire*, *Muramasa*, *Dragon's Crown*).



» Viele traditionelle Genres wie schnelle Weltraum-Shooter sind auch in Japan selten geworden: *Sylpheed* von Game Arts, 2006



» Medienzirkus, Anime-Branche und Games-Biz fusionieren: Mit Bandai-Namco und Level 5 produziert das Trickfilmstudio Ghibli 2010 das RPG-Märchen *Ni No Kuni*.



CIVILIZATION BEYOND EARTH



DIE ERDE IST SEIT LANGEM ZU DICHT BESIEDELT, DIE RESSOURCEN SCHWINDEN. IN EINEM LETZTEN KRAFTAKT SCHICKEN DIE MACHTBLÖCKE DES ALTEN PLANETEN RAUMSCHIFFE LOS, UM EINEN NEUEN ZU BESIEDELN. BALD KÖNNT IHR ERLEBEN, WIE ES NACH *SID MEIER'S CIVILIZATION 5* WEITERGEHT – ÄHNLICH WIE VOR 15 JAHREN IN *SID MEIER'S ALPHA CENTAURI*.

Sie ist eine der langlebigsten und erfolgreichsten Serien der Spielgeschichte: 1991 startete das erste *Civilization* und begründete fast im Alleingang das Genre der rundenweisen Globalstrategie. Seitdem erschienen immer neue Nachfolger, und auch, bei Sid Meiers Firma Firaxis, ein Weltraum-Ableger: *Alpha Centauri* erlaubte es Strategiespielern, einen ganz neuen Planeten zu besiedeln, fern der Erde.

Dasselbe Studio werkelt nun, nach *Civilization 5* und zwei erfolgreichen Add-ons, abermals an einer Weltraum-Variante: *Sid Meier's Civilization Beyond Earth* macht da weiter, wo man bei *Civ 5* im Fall des Wissenschaftssiegs aufhört – das mühsam gebaute Raumschiff startet zu einem fremden Planeten ...

... und kommt dort tatsächlich an. Eine der vielen Neuerungen von *Beyond Earth* im Vergleich zu *Civilization 5* ist, dass ihr bei Spielstart einige Parameter zu eurer Expedition festlegt. Damit beeinflusst ihr auch, wann ihr auf dem Planeten landet: Nicht alle Fraktionen starten zur selben Zeit, doch wer später landet, hat beispielsweise schon mehr Technologien im Gepäck. Am Boden der fremden Welt angekommen, baut eure Kolonisteneinheit eine erste Stadt. Und schon geht sie los, die gute alte *Civ*-Spielmechanik, mit Forschung, Gebäudebau, Einheitenrekrutierung und stetiger Vergrößerung der eigenen Einflussosphäre.

Aber Moment, was hat sich da bewegt? Was wabert da grünlich über den Hügel? Der Planet selbst kann zum Freund oder Feind werden! Er sondert „Miasma“

» Je nach Affinität entwickeln sich Kampfeinheiten anders. Beispiel „Kavallerie“, von oben: normale/Elite-Version, Stufe 3 & 4 von Harmony, Supremacy, Purity.



ab, das eure Truppen schädigt oder heilt. Er schickt einheimische Wesen los, die euch angreifen oder von euch befehligt werden können. Wie sich euer Verhältnis zum Planeten entwickelt, hängt von der „Affinität“ ab, für die ihr euch – durch Missionen, Forschung und andere Faktoren – entscheidet: „Harmony“ steht für den Einklang mit der neuen Welt, „Purity“ setzt hingegen auf die Durchsetzung irdischer Interessen gegen alle Widerstände. Und „Supremacy“ setzt auf Technologie und die Verbesserung des Menschen durch kybernetische Mittel.

Die von euch bevorzugte Affinität beeinflusst auch die Diplomatie mit den anderen Fraktionen, und sie hat massive Konsequenzen für die Zusammenstellung eurer Armee. Denn anders als in *Civilization 5*, wo sich die meisten Truppentypen zu einem einzigen anderen, moderneren aufwerten lassen, sobald dieser erforscht ist, gibt es in *Beyond Earth* pro Einheitentyp gleich sieben Varianten. Die erste ist die Veteranen-Version der anfänglichen Kampfeinheit, etwa

ein Elitesoldat statt eines normalen. Danach aber kommen die Affinitäten ins Spiel, denn jede schenkt euch zwei eigene, noch mächtigere Aufwertungen. Beim Upgrade entscheidet ihr euch zudem noch für eine von zwei Spezialfähigkeiten, sodass aus ein und demselben Truppentyp nicht weniger als 14 weitere werden können.

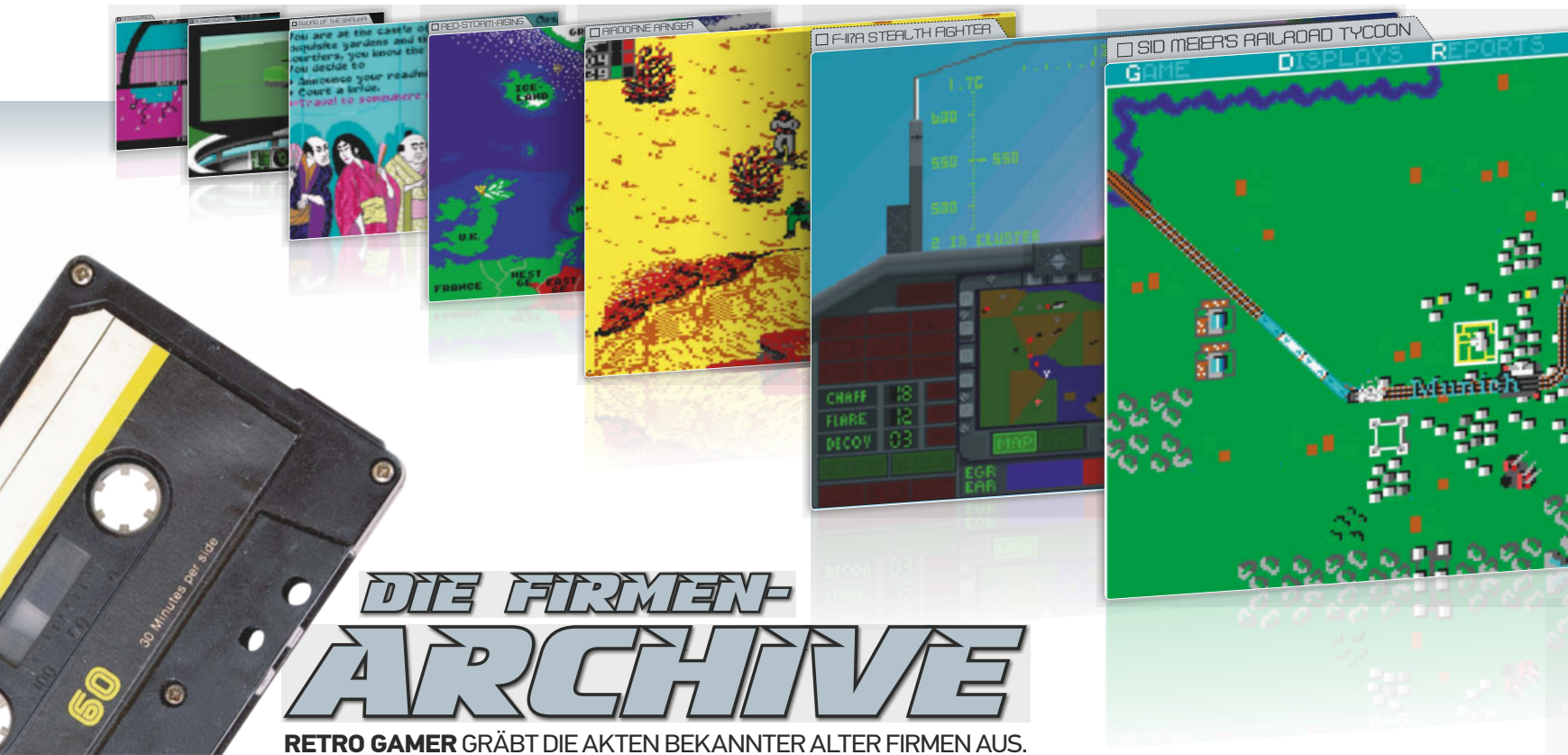
In *Beyond Earth* werdet ihr zudem auf die Ruinen einer früheren Zivilisation stoßen, die ihr mittels Ausgrabungen erforscht. Ihr schießt Satelliten ins All, die euch Aufklärungs- oder Kampfvorteile bieten oder die dabei helfen, die Ausbreitung des Miasmas zu unterbinden. Die zwei größten Neuerungen in *Civilization Beyond Earth* aber sind das neue, mehrstufige Sieg-System und das missionsbasierte Gameplay, über das auch die Story transportiert wird: Immer wieder entscheidet ihr euch für eine von zwei Vorgehensweisen – etwa die Verbreitung irdischer Pflanzen fördern oder verhindern. Oder ihr erfüllt Aufgaben wie das Aufspüren mehrerer Fracht-Kapseln.

Um den Spielsieg zu erringen, folgt ihr dem von euch gewählten, mehrstufigen Pfad, der beispielsweise bis zur Kontaktaufnahme mit der früheren Zivilisation führen kann. Da ihr stets seht, welchen der vier Siege die anderen Fraktionen anstreben und wie weit sie auf ihrem beschwerlichen Weg dorthin schon sind, ist für Wettbewerb gegen die KI gesorgt. Doch ihr müsst nicht allein gegen den Computer spielen – in *Beyond Earth* ist auch ein umfangreicher Multiplayer-Modus enthalten.

Civilization Beyond Earth wird im Herbst 2014 erscheinen, der Besitz von *Civilization 5* ist nicht erforderlich.



» Eine der gefährlichsten Kreaturen in der neuen Welt kommt von unten: der „Belagerungswurm“.



DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Microprose

Was für eine großartige Firma, was für ungleiche Gründer: Ein ruhiger, begnadeter Designer trifft einen extrovertierten, kämpferischen Macher. Gemeinsam setzten Sid Meier und Bill Stealey eine Dekade lang Maßstäbe für Simulationen und Strategiespiele. Zur Recherche für diesen Report sprach Anatol Locker auch mit dem mittlerweile 67-jährigen Stealey.



Von Anatol Locker

Sid Meier. Wild Bill Stealey. Diese Namen reichen, um altgedienten Spielern einen heiligen Schauer den Buckel hinunterzujagen. Ihre Firma MicroProse ist Legende – was hier zwischen 1982 und 1993 entwickelt wird, legt den Grundstein für das Simulations- und Strategiespielgenre der nächsten Jahrzehnte. Kein Wunder – kommen doch mit den beiden Persönlichkeiten einer der weltbesten Spieldesigner und einer der potentesten Verkäufer zusammen.

1982 geht's eigentlich ganz gemütlich los. Im Frühjahr betritt der ehemalige US-Kampfpilot Oberstleutnant John Wilburn „Wild Bill“ Stealey eine Radio-Shack-Filiale: Er will sich einen dieser coolen neuen Heimcomputer kaufen – vornehmlich, weil er sich für die Tabellenkalkulation *Visicalc* interessiert. Stealey schwankt zwischen einem

Apple II und dem Tandy TRS 80, da hört er ein penetrantes Piepen im Laden. Er fragt den Verkäufer, was da solchen Lärm mache... das Piepen entpuppt sich als *Star Raiders*, das auf einem Atari 800 im Demomodus läuft. Das Spiel beeindruckt Stealey so, dass er sich spontan umentscheidet: Er verlässt den Laden als frisch gebackener Besitzer eines Atari 800 samt *Visicalc*... und *Star Raiders*.

Stealey arbeitet noch bei General Instrument Corporation, aus der später Motorola hervorgehen wird. Die Firma stellt Halbleiter und Geräte für Kabelfernseher her und produziert Chips für *Pong*-Nachbauten, Mattels Intellivision sowie den legendären Spielautomaten-Soundchip AY-3-8910. In der Arbeit erzählt Stealey seinen Kollegen von seinem Kauf. Sie bringen ihn mit Sidney K. Meier zusammen – der gebürtige Kanadier wisse angeblich alles über den

Atari 800. Stealey und Meier lernen sich kennen und schätzen. Sie teilen die Liebe zur Fliegerei und Heimcomputern; Sid Meier lädt Stealey zu einer Programmierer-Party ein. Die entpuppt sich jedoch als waschechte Crackersession, was Stealey erbost. Sid



» Der Weise dreht am Rad: Wie ein Hollywood-Regisseur baute sich Sid Meier in das ein oder andere Microprose-Spiel ein. Hier fungiert er als Berater in *Civilization*.

SOFORT-EXPERTE

Microprose wurde 1982 gegründet, mitten in der Heimcomputer-Blütezeit. Sid Meier und Bill Stealey verlegen sich auf militärische Simulationen und Strategiespiele für Heimcomputer und PCs. In den ersten elf Jahren legte Microprose den Grundstein für berühmte Spieleerien wie *Civilization*, *Railroad Tycoon*, *Colonisation* und *Silent Service*. Auch *F-15 Strike Eagle*, *F-19 Stealth Fighter*, *M1 Tank Platoon* und *Gunship* zählten zu den großen Erfolgen; ganz zu schweigen von *Sid Meier's Pirates!*

Microprose unterhielt mehrere Dependancen und Entwicklerstudios in den USA, Deutschland und England. Nach der Übernahme durch Spectrum Holobyte schied Stealey aus der Firma aus. Sid Meier blieb noch einige Jahre und entwickelte seine Serien weiter, bevor er mit den wichtigsten Programmierern Microprose verließ und Firaxis gründete.

Nach mehreren Übernahmen durch Hasbro Interactive und Infogrames/Atari wurde die Traditionsfirma 2003 geschlossen. Bill Stealey ist heute Chef von iEntertainment Network, die sich auf militärische MMOs (u. a. *Warbirds*) spezialisiert haben.