

GRATIS POSTER

Zu deiner Vorbestellung bei **GameStop**



**EXKLUSIV BEI
GameStop***
power to the players™

DESTINY™



JETZT VORBESTELLEN!



In über 200 Stores in Deutschland oder unter www.gamestop.de/destiny

*Nur solange Vorrat reicht. Keine Mitnahmegarantie.

retro* GAMER



Heinrich
Lenhardt



Winnie
Forster



Anatol
Locker



Mick
Schnelle



Jörg
Langer

Noch schöner, noch lauter, noch gewalthaltiger: Wenn ihr nach diesen Kriterien die Güte von Computer- und Videospiele bewertet, dann legt dieses Heft doch bitte ins Regal zurück für jemanden, der die inneren Werte eines Spiels zu schätzen weiß: Natürlich sind viele alte Games im Rückblick geradezu herzerweichend schlicht gestaltet. Umso mehr betonten die guten davon den Spielwitz. Und wie ich selbst beim Neuspielen von *Rogue* für diese Ausgabe festgestellt habe: Je weniger detailliert die Grafik auf dem Bildschirm, desto detaillierter das Bild vor meinem inneren Auge.

Aktualität ist bei einem Nostalgie-magazin wie dem unseren vielleicht nicht die allerwichtigste Eigenschaft. Aber nachdem wir in den ersten beiden Ausgaben jeweils ein britisches „Jahresheft“ als Vorlage genommen hatten, können wir für dieses Magazin erstmals auf drei aktuelle Monatsausgaben zurückgreifen. Aus über 300 Seiten haben wir die spannendsten 140 ausgewählt, liebevoll lokalisiert und um viele neu geschriebene Inhalte ergänzt. Ich finde, man merkt diese Häufung spannender Themen dem vorliegenden 180-Seiten-Heft an.

Danke für das enorme Feedback auf unsere Umfrage im letzten Heft! Viele Hundert Fragebögen sind zurückgekommen, als Text-E-Mail, PDF-Scan oder JPEG-Foto, in Fax- oder Briefform. Demnach sind unsere Leser überwiegend männlich, gut verdienend, nicht mehr die Allerjüngsten (sag nur!) und finden unser Heft richtig gut (Notendurchschnitt 1,6). Das heißt aber auch, dass wir noch besser werden können. So haben wir bereits in diesem Heft die Gewichtung einiger Rubriken verschoben (z. B. weniger Interviews) und lassen einen Versuchsballon namens „Retro-Feed“ starten: eine Doppelseite mit Leserbriefen, Retro-Terminen und so weiter. Viele Teilnehmer bemängelten, dass in der Umfrage der Atari 800 fehlte, der ja sicherlich wichtiger als viele andere der aufgeführten Plattformen sei. Das ist völlig korrekt: Ich bitte die Atari-Fraktion um Verzeihung!

Meistgerügt aber waren die Autoren-Porträts – was man als indirektes Lob oder „Jammern auf hohem Niveau“ werten könnte. Zumal wir die Zeichnungen gar nicht schlecht fanden, sonst hätten wir sie ja nicht ins Heft genommen. Nachdem mir aber ein Leser geraten hat, doch für den nächsten Retro Gamer einfach mal den Briten *Oliver Frey* zu fragen, habe ich genau das getan. Von Frey stammen die Porträts im *Zapp!*-Stil für die englische Retro Gamer, und zufälligerweise ist er auch in diesem Heft erwähnt, mit einer Karte, die er damals für die Anleitung des Klassikers *Shadowfire* zeichnete. Oliver Frey stimmte zu, und so könnt ihr nun seine Porträts bewundern.

Viel Spaß beim Lesen!

Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



retro* GAMER

03/2013

Juni, Juli, August

INHALT



Das Magazin für Liebhaber von klassischen Spielen

RETRO-REVIVAL

- 006 **Nemesis** (Heinrich Lenhardt)
- 026 **Magic Carpet** (Mick Schnelle)
- 050 **Frankie Goes to Hollywood** (Anatol Locker)
- 092 **Eye of the Beholder 2** (Darran Jones)
- 132 **Rogue** (Jörg Langer)

MAKING OF

- 008 **Battle Isle 1 bis 4**
Heinrich Lenhardt über die Hexfeld-Hits
- 020 **Planescape Torment**
Wie das storylastige Edel-RPG entstand
- 052 **Carrier Command**
Mix aus 3D-Simulation und Strategie
- 058 **Rampart**
Burgen und Kanonen ... plus *Tetris*
- 070 **Warcraft**
Blizzards schwieriges RTS-Debüt
- 118 **Star Castle**
Der Vektor-Bildschirm-Klassiker
- 134 **Lode Runner**
Mega-Erfolg von einem Nicht-Spieler

FIRMEN-ARCHIVE

- 028 **Infocom**
Anatol Locker spürt dem legendären Text-Adventure-Studio nach
- 156 **Imagitec Design**
Die wichtigste unbekannteste Videospiele-Firma

SCHWERPUNKTE

- 014 **Made in Germany, Teil 2**
Winnie Forster über die 90er Jahre
- 044 **Die besten Videospiele-Bosse**
Retro Gamer kürt die größten Endgegner
- 064 **Der mysteriöse Crash**
Was geschah 1977/1978 in der Branche?
- 082 **30 denkwürdige Power-ups**
Welche Extrawaffen die besten waren
- 110 **Konversions-Könige**
Gelungene Arcade-Umsetzungen und ihre Macher

KLASSISCHE SPIELE

- 042 **Die Unkonvertierten**
Arcadespiele, die in der Spielhalle blieben
- 080 **F-15 Strike Eagle II**
Mick Schnelle mag Sid Meiers Flugsim
- 142 **Commodore-16-Spiele**
Unser „Minderheiten-Report“ zum C16
- 177 **Back to the Future II**
Retro-Schande: Grottige Filmumsetzung

HISTORIE

- 074 **Civilization-Serie**
Erfolgsgründe für Sid Meiers Epos
- 104 **Shadowfire**
Die Taktik-Adventure-Serie samt Teil 3
- 148 **Micro Machines**
Die Sogwirkung der Mini-Rennwagen
- 164 **Der König des Chaos**
Julian Gollops Taktikwerke & *Chaos Reborn*

RETRO-HARDWARE

- 032 **Amiga 500**
Sammler-Check: Spiele, Peripherie, Kronjuwel
- 094 **PC Engine**
Evolution des Grafikwunders von NEC/Hudson
- 102 **Bally Astrocade**
Winnie Forster gräbt eine obskure Konsole aus
- 122 **Sega Mega Drive**
Hard- und Software für Retro-Sammler

AUF DEM SOFA

- 172 **Steven Kelly**
Die Pionier-Jahre des Bitmap Brothers mit *Match Point* und Co.

RUBRIKEN

- 003 **Editorial**
- 162 **Retro-Feed**
Leserbriefe, Verlosung und Termine
- 178 **Vorschau & Impressum**

RETRO-HARDWARE

ALTE KONSOLEN-SCHÄTZE FRISCH POLIERT



032



094



102



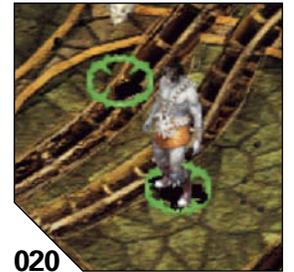
122



006



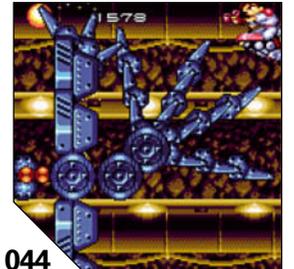
008



020



026



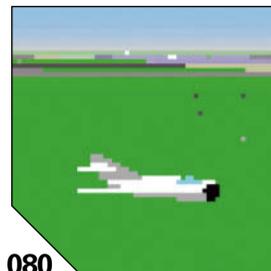
044



058



070



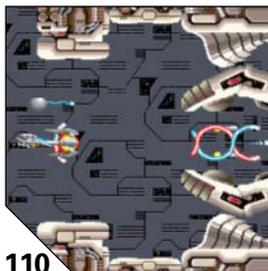
080



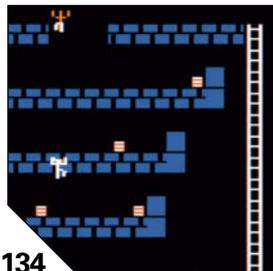
092



104



110



134



164



014

NEMESIS (GRADIUS)

EXTRA-TOUR

» PUBLISHER: KONAMI

» ERSCHEINEN: 1987 (ARCADE-VERSION: 1985)

» HARDWARE: C64 (ORIGINALVERSION: ARCADE)



HISTORIE

Von Heinrich Lenhardt

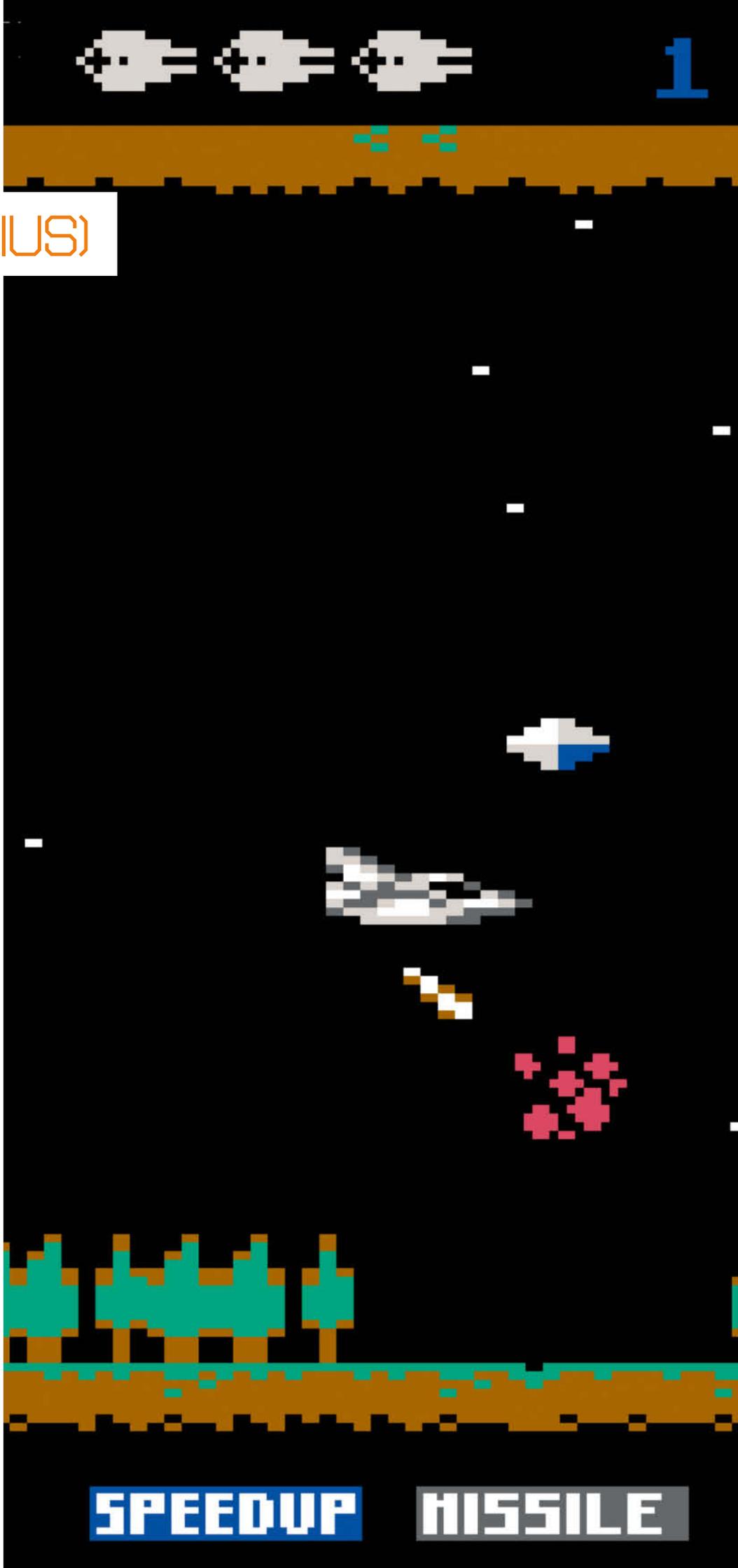
Wie ich lernte, die Extrawaffe zu lieben: Konamis Arcade-Klassiker *Gradius* erreichte unter dem (passend zum Schwierigkeitsgrad) feindseligeren Namen *Nemesis* meinen C64. Da konnten die Sprites noch so herzlich flackern, das taktische Element der Schiffsausrüstung machte den Shmup-Opa spannend.

Es war nicht die erste, nicht die letzte und auch nicht die beste Heimversion von Konamis Spielautomaten-Hit. Aber das MSX-Modul war schwer zu kriegen, die NES-Umsetzung ließ noch auf sich warten, und deshalb war der Commodore 64 die Plattform, die mich mit den Freuden der Extrawaffen-Wahl von *Gradius* (alias *Nemesis*) vertraut machte. Es war ein cooles Innovations-Feature scrollender Ballerspiele Mitte der Achtziger: Bestimmte Gegner hinterlassen bei ihrem Ableben eine Kapsel, die wir durch Berührung mit dem eigenen Schiff einsammeln. Am unteren Bildrand zeigt ein Balken an, welches Upgrade wir für unser Viper-Raumschiff derzeit per geschwindem Tastendruck erwerben können.

Dem dauerscrollenden Shoot-em-up-Genre war somit eine delikate taktische Würze beschied: Wie lange spare ich auf ein besseres Upgrade, in welcher Reihenfolge aktiviere ich die Extras? Bei *Nemesis* wurden die ersten paar Kapseln auf jeden Fall in Tempoverbesserungen des in der Grundversion phlegmatisch trägen Raumschiffs gesteckt. Aber dann? Sparen auf Laser oder mit-ballerndes Beiboot? Aber überlebe ich die nächsten 30 Sekunden ohne schräg nach unten feuernde Missiles?

Das *Nemesis*-Leben ist voller schwerwiegender Entscheidungen... und währt meist nicht sonderlich lang: Erschütternd oft steuere ich in ein Hindernis oder ein feindliches Geschoss, weil ich unbedingt eine Power-up-Kapsel in schwieriger Bildschirm-Randlage noch erhaschen will. Jeder Tod der allzu wenigen Leben wird durch den Verlust aller bis dahin ergatterten Upgrades hart bestraft: Da hat man es endlich mal in den nächsten Level geschafft und muss nach einem kleinen Fehler mit einer unaufgerüsteten Grundversion-Gurke weiter machen! Aber ein wenig Masochismus gehört ja zum Gesamtspielerlebnis klassischer Arcade-Shooter dazu – also lernte man tapfer Level-Layouts sowie die Formationen Kapseln hinterlassender Gegner auswendig.

Heute noch ist es ein Hochgefühl, mich mit einer bis an die Zähne hochgerüsteten Viper durch den Level zu fräsen: Beiboote, Laser, Raketen, zur Sicherheit ein Schutzschild – so lässt es sich leben. Jeder Feuerknopfdruck spuckt eine Flut an Geschossen in den seitlich scrollenden Kosmos. Die Serie wurde über die Jahre immer wieder fortgesetzt; ein Höhepunkt war sicher *Parodius*, eine ebenso brillante wie amüsante Selbstparodie des gesamten Genres. Für den Extrawaffen-Appetit zwischendurch gibt es heutzutage Schätze wie das NES-*Gradius* im 3DS-Online-Shop oder die fünf Serienteile enthaltende *Gradius Collection* für PSP und Vita.



72000

HI 23700



DOUBLE

MULTI

?

BATTLE ISLE



Blaues Wunder made in Mülheim: 1991 machte eine deutsche Produktion das Rundenstrategie-Genre salonfähig. *Battle Isle* präsentierte komplexe Eroberungsplanungen als komfortabel-geselliges Vergnügen und verhalf Blue Byte zum Durchbruch als Publisher. **Heinrich Lenhardt** hat mit den Machern über die Entstehung des Taktik-Klassikers gesprochen.

Einheitensymbole über hexagonale Felder zu schieben war in den 80er Jahren ein Fall für ausgesprochene Geduldsmenschen. Die grafisch minimalistischen und thematisch militärisch geprägten Schlachtensimulationen von Pionieren wie *SSI* erschlossen sich nur einem kleinen Spielerkreis in Deutschland. Sperrige Bedienung, langatmiger Ablauf und teure Importpreise erschwerten es, die Freuden der Rundenstrategie zu entdecken. Dabei hat das Genre jahrtausendealte Wurzeln: Einheiten klug auf dem Spielfeld positionieren, um die Truppen des Gegners zu schlagen, das tat man schon beim Brettspiel Schach, mit dem sich *Battle Isle* in seiner Anleitung vergleicht.

1991 erlebten Amiga-, ST- und PC-Spieler einen strategischen Durchbruch: *Battle Isle* brachte eine ganze Generation auf den Truppenmanöver-Geschmack – mehrere Jahre, bevor Titel wie *X-COM* (UFO), *Warcraft* oder *Command & Conquer* Strategiespiele als Massenmarkt-Genre etablierten. Auf dem Planeten Chromos dirigierten wir in der Rolle eines von der fernen Erde eingeflogenen Meisterstrategen umfangreiche Verbände im Kampf gegen die Einheiten des Computergegners Titan-Net. Am meisten Spaß machten Duelle mit menschlichen Spielern, was auch ohne Netzwerke und Online-Spielmöglichkeiten flott und spaßig von der Hand ging. Eine innovative Teilung sowohl des Bildschirms als auch der Spielrunden verlieh dem Hexfeld-Taktikbrocken *Battle Isle* gewisse Party-Spiel-Qualitäten.

Die Entstehung des Entwicklerteams von Blue Byte Software geht wie so vieles in der deutschen Entwicklerszene der 8- und 16-Bit-Epochen auf die Firma Rainbow Arts zurück. Thomas Hertzler hatte 1986 bei dem Düsseldorfer Spieleentwickler angefangen. Dort kümmerte er sich um Projekte wie die ST- und Amiga-Versionen von *Great Giana Sisters* und stieg bis zum Entwicklungsleiter auf. 1987 lernte er den Programmierer Lothar Schmitt kennen, als dieser ein *Tron-3D*-Spiel zur Evaluierung einreichte. Das wurde zwar nie veröffentlicht, aber die Begegnung legte den Grundstein für Blue Byte: 1988 setzten Hertzler und Schmitt ihren Plan in die Tat um, sich mit einer eigenen Firma selbstständig zu machen.

Reif für die Strategie-Insel

Die Anfänge von Blue Byte – zunächst unter dem Namen »Hertzler & Schmitt GbR« – waren bescheiden. Thomas Hertzler programmierte im Dachgeschoss des Elternhauses, Lothar Schmitt arbeitete in seiner Düsseldorfer

FAKTEN



» PUBLISHER: BLUE BYTE

» ENTWICKLER: BLUE BYTE

» JAHR: 1991

» GENRE: RUNDEN-STRATEGIESPIEL

» PREISPROGNOSE: AB 20 EURO



» Mit Icon-Steuerung per Joystick und getrennten Spielfeld-Ansichten für beide Kontrahenten betrat das erste *Battle Isle* 1991 strategisches Neuland.

MAKING OF: BATTLE ISLE



INSEL-INSPIRATOR NECTARIS

Ohne dieses japanische Strategiespiel wäre die Blue-Byte-Geschichte anders verlaufen: *Nectaris* entzündete den Inspirationsfunken für *Battle Isle*.

Nur gut, dass Thomas Hertzler 1989 öfters beim Compy-Shop in Mülheim an der Ruhr vorbeischaute. Sonst wäre ihm womöglich der Hexfeld-Rundentaktik-Exot aus Japan entgangen, der ihn auf den *Battle Isle*-Trip brachte: „Für die damalige Zeit und Hardware war *Nectaris* schon ein einmaliges Spiel“, schwärmt der Blue-Byte-Mitgründer. 2009 veröffentlichte Hudson Entertainment mit *Nectaris: Military Madness* eine dezent modernisierte Neuauflage, die als Download-Titel für PS3, Xbox 360 und Wii erhältlich ist. Zu den Neuerungen gehört ein Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler. 2010 erschien unter dem Namen *Neo Nectaris* auch eine iPhone-Variante. *Battle Isle* selbst ist dank der Platinum Edition von GOG.com heute noch auf modernen PCs spielbar. Das Download-Paket *Battle Isle Platinum* bietet für 10 Dollar die drei Strategie-Teile plus *Historyline 1914-1918*, *Incubation* und diverse Missionsdisketten.

Wohnung. Als passionierter Sportler hatte Schmitt die Idee, eine Tennis-simulation als erstes Spiel der jungen Firma zu entwickeln. *Great Courts* fand mit Ubisoft einen Publisher und mauserte sich zum soliden Hit, der mehrere Nachfolger auslöste.

Unterm Dach der Familie Hertzler wurde dagegen die Grundlage für ein ganz anderes Spiel gelegt. Thomas war von einem japanischen Importtitel fasziniert, der bei ihm die Idee für *Battle Isle* auslöste: „Dank Peter Bee und dessen Compy-Shop in Mülheim bin ich an *Nectaris* für die PC-Engine gekommen. Das brachte Strategie schlicht und einfach auf den Punkt, das konnte jeder verstehen.“ Die exotische Import-Konsole hatten nur wenige Leute in Deutschland, leicht zugängliche Strategiespiele fehlten auf gängigen Heimcomputern – beste Voraussetzungen, mit *Battle Isle* diese Lücke zu füllen.

Erste Echtzeit-Versuche

In der Anfangsphase der Entwicklung gab es zum Vorbild *Nectaris* einen gravierenden Unterschied: *Battle Isle* war zunächst als Echtzeitstrategiespiel geplant. Beeinflusst von *Herzog Zwei*, einem japanischen Genre-Vorreiter fürs Sega Mega Drive, ließ Hertzler die Einheiten ohne Rundenphasen über den Bildschirm marschieren. Das Konzept klang toll – aber dann kam das böse Erwachen: „Beim ersten Anspielen stellte sich heraus, dass es so keinen Spaß machte. Es passte einfach nicht zusammen, Einheiten in Echtzeit über die beiden Bildschirme mit Hexfeldern zu ziehen“, erinnert sich Programmie-

rer Bernhard Ewers. „Dann bin ich auf die Idee gekommen und habe Bewegungen und Angriffe aufgeteilt, um ein Rundenstrategiespiel daraus zu machen, also einen Schritt zurück in Richtung *Nectaris*. So ist es das *Battle Isle* geworden, das heute alle kennen. Mir persönlich hat der rundenbasierte Spielablauf deutlich besser gefallen, gerade zu zweit hat man so mehr strategische Tiefe.“

Ewers war Blue Bytes erster Angestellter. Die Firmengründer Thomas Hertzler und Lothar Schmitt waren mit Aufgaben wie der Programmierung von eigenen Entwicklungs-Tools gut beschäftigt. Darum blieb nicht genug Zeit, um *Battle Isle* fertigzustellen, das immer noch als GFA-Basic-Prototyp vor sich hin schmorte. Bernhard Ewers war in der Amiga-Szene bereits als Programmierer von Tools wie dem EPROM-Brenner Quickbyte 5 in Erscheinung getreten. Vor allem aber kannte er sich mit der Programmiersprache C aus, die leichtere Portierungen zwischen den drei Systemen Amiga, Atari ST und PC versprach. Ein gemeinsamer Bekannter brachte Ewers und die Blue-Byte-Gründer zusammen: Armin Gessert, der bei Rainbow Arts die C64-Version von *Great Giana Sisters* entwickelt hatte.

Bernhard Ewers stellte sich bei Blue Byte mit seinem Adventure Generator vor, einem „*Mini-Ultima* in C“, wie er es beschreibt. „Zu dem Zeitpunkt wollte ich eigentlich Informatik studieren, aber da habe ich gesagt: Ich geh jetzt zu Blue Byte nach Mülheim und mach da Games“, erinnert sich Ewers lachend an die damals aben-

teuerlich anmutende Entscheidung: „Meine Mutter dachte, ich überfalle in Mülheim Tankstellen oder so was. Videospiele programmieren und dafür Geld zu kriegen, das klang so unglaublich unwahrscheinlich.“ Dieser Berufsstand war damals in Deutschland so exotisch, dass Hertzler anfangs seine Firma gegenüber dem Bürovermieter als „Werbeagentur“ bezeichnete, um seriöser zu wirken.

Die Runde wird geteilt

Ein Überbleibsel des ursprünglichen Echtzeit-Ansatzes von *Battle Isle* war der Splitscreen, wodurch zwei Spieler voneinander unabhängig gleichzeitig agieren können. Damit dieses Prinzip auch bei Runden funktioniert, wurden diese in Zug- und Kampf-Phasen aufgeteilt: Während ein Spieler Truppenbewegungen plante, gab der andere seine Angriffskommandos – was jedoch weniger lang dauerte als die Bewegungen. Dieser Ansatz war nicht unumstritten und wurde ab *Battle Isle 2* zugunsten einer Zusammenfassung von Bewegungs- und Angriffsplanung aufgegeben. Doch bei seiner Veröffentlichung 1991 sorgte *Battle Isle* nicht zuletzt dank dieser Zwei-Spieler-freundlichen Innovation für Aufsehen und machte aus dem staubtrockenen Nischengenre Strategie ein geselliges Vergnügen mit straffem Ablauf: „Beide Spieler hatten etwas zu tun, man musste nicht aufeinander warten. Spieler 1 konnte Bewegungen planen, die allerdings noch nicht ausgeführt wurden. Der zweite Spieler durfte Einheiten in seiner Reichweite angreifen. Am Rundenende wurden diese Eingaben ausgewertet ▶

» Geschichte schreiben wollte Blue Byte mit der *Historyline-Reihe*, die auf der *Battle Isle*-Engine basierte. Als einzige Episode erschien eine Strategiespiel-Version des 1. Weltkriegs.



» *Battle Isle 2* bot mehr grafische Abwechslung als der Erstling und schaffte den Splitscreen ab. Einheiten und Karten waren wiederum sehr gut balanciert.



» Die zweite *Battle Isle*-Zusatzdiskette mit neuen Schlachtfeldern entführte irdische Strategien auf den Mond von Chromos.



Making Of ... BATTLE ISLE



» Die weiteren Aussichten für das rundum verbesserte *Battle Isle 2*: Wechselnde Wetterverhältnisse, bildschirmfüllende Karten und noch komplexere Schlachten.



» Schnittige PC-Technik anno 1994: Bei *Battle Isle 2* wurden die Kampfszenen erstmals als im Spiel gerenderte 3D-Sequenzen gezeigt.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

GREAT COURTS 2

SYSTEM: AMIGA, ATARI ST, MS-DOS
JAHR: 1991

BATTLE ISLE

SYSTEM: AMIGA, ATARI ST, MS-DOS
JAHR: 1991

DIE SIEDLER

(ABGEBILDET)

SYSTEM: AMIGA, MS-DOS
JAHR: 1993

CHRONOLOGIE

Die Seriengeschichte ist reich an Experimenten und Innovationen: Vom Weltkriegsgeschehen in *Historyline* bis zur Squad-Taktik mit *Incubation*.



Battle Isle

(Amiga, Atari ST, MS-DOS – 1991)

Mit Joystick-freundlicher Icon-Bediienung und Zwei-Spieler-Simultanmodus sorgte Blue Byte für frischen Wind im Rundenstrategie-Genre. Die Aufmachung wirkte einladend, ausgefeilte Karten, Einheiten und herausfordernde künstliche Intelligenz sorgten für langes Spielvergnügen. Zwei Disketten versorgten die Fans mit zusätzlichen Levels.



Historyline 1914–1918

(Amiga, MS-DOS – 1992)

Bei diesem Serienabteiler wird erneut das Prinzip der Rundenaufteilung aufgegriffen. Die Hexagon-Felder der umfangreicheren Karten sind hier auf den Schlachtfeldern des 1. Weltkriegs angesiedelt. Besonders viel Lob erntet die Präsentation der geschichtlichen Ereignisse und Zusammenhänge, doch weitere *Historyline*-Titel sind nie erschienen.



Battle Isle 2

(MS-DOS – 1994)

Erst nach drei Jahren erschien endlich der offizielle Nachfolger, deutlich komplexer und mit einigen spielerischen Änderungen. der Splitscreen und die Trennung von Bewegungs- und Angriffsphasen wurden aufgegeben. Geduldige Feldherren tobten sich auf riesigen Karten mit wechselnden Wetterverhältnissen aus und Schlachten wurden erstmals als 3D-Szenen gezeigt.



Battle Isle 3

(Windows – 1995)

Ursprünglich als erweiterte Windows-Version von *Battle Isle 2* geplant, wurde der „Schatten des Imperators“ zum eigenständigen Titel befördert. Entsprechend dünn sind spielerische Neuerungen gesät, dafür gab's eine Extraportion Multimedia: In digitalisierten Videos versuchten mittelmäßig begabte Schauspieler, den Verlauf der konfuse Handlung zu vermitteln.



Incubation (Battle Isle Phase vier)

(Windows – 1997)

Die Verwandtschaft zum Rest der Serie beschränkte sich aufs gemeinsame Story-Universum. Spielerisch wandelte *Incubation* mit seiner Rundentaktik eher auf X-COM-Pfaden. Statt riesiger Armeen steuerte man einen kleinen Trupp Soldaten, die durch Talentpunkte-Vergabe gestärkt werden. *Incubation* erntete gute Kritiken, aber schwache Verkaufszahlen.



Battle Isle: Der Andosia-Konflikt

(Windows – 2000)

Das Spätwerk kombinierte traditionell rundenbasierte Kämpfe mit einer in Echtzeit ablaufenden Wirtschaftssimulation, dazu gab es zeitgemäße 3D-Grafik. Die Schlachtplanung war gewohnt komplex, aber die Spielerresonanz auf den *Andosia-Konflikt* verhalten. Ab 2001 hatte Ubisoft die *Battle Isle*-Rechte, gab aber keine weiteren Nachfolger in Auftrag.

► und man konnte sehen, was passiert“, fasst Thomas Hertzler den Ablauf zusammen.

Da *Battle Isle* speziell für zeitgenössische 16-Bit-Computer entwickelt wurde, konnte man im Vergleich zum Vorbild *Nectaris* auf stärkere Hardware zurückgreifen. Dank größerer RAM-Reserven verwaltete *Battle Isle* mehr Variablen im Speicher, wodurch die Einheiten mit mehr Eigenschaften möglich wurden. Die Karten fielen detailreicher aus und waren mit strategisch wichtigen Gebäuden wie Fabriken und Lagerhäusern bestückt. Zum Kompilieren des C-Programmcodes wurden „Höllmaschinen“ wie ein 386-PC mit 33 MHz verwendet, Kostenpunkt damals rund 9.000 Mark. „Da stand quasi ein halbes Auto im Raum“, schmunzelt Bernhard Ewers. „Damit bekamen wir die Kompilierungszeit von 20 auf elf Minuten runter, ein Wahnsinn!“

Für eine Handvoll KI-KByte

Nach heutigen Maßstäben wirkt der zur Verfügung stehende Arbeitsspeicher bescheiden: Ewers, der heute noch stolz auf die Qualität der künstlichen Intelligenz ist, musste mit 11 KByte für die KI auskommen: „Dafür spielt die ziemlich gut. Einer der Gründe, warum die Spieler *Battle Isle* so sehr gemocht haben, war doch, dass sie dort einen echten Gegner hatten. Bei der ausgefeilten KI konntest du nicht einfach pennen, sondern musstest schon aufpassen – sonst hat dich der Computergegner plattgemacht.“ Dreieinhalb Monate arbeitete Ewers ausschließlich an der künstlichen Intelligenz: „Die meisten Konkurrenzspiele damals hatten nur eine Formel, die sich im wesentlichen auf ‚If in range, then attack‘ beschränkte“, ergänzt er trocken.

Viel Mühe gaben sich die Entwickler auch bei der Kartenauswahl: Nur etwa jede dritte Map, die für *Battle Isle* designt wurde, schaffte es auch ins fertige Programm. „Wir haben uns

beim Testen zu Tode gespielt und nur die besten Karten übernommen“, erinnert sich Ewers. Map-Designer Janos Toth war bei den Team-internen Duellen der nahezu unschlagbare Meister. Zu den technischen Feinheiten gehörte auch ein von Programmierer Thomas Häuser geschriebenes Diskettensystem, um Speicher und Ladezeit zu sparen.

Weitere Mitglieder des Entwicklungsteams waren Thorsten Knop (Grafik), Ralf-Jürgen Kraft (Programmierung) und Haiko Ruttman (Sound). Bei der Musik hatte Chris Hülsbeck seine Finger mit im Spiel. Bernhard Ewers hält Hingabe und Kompetenz der damaligen Blue-Byte-Mannschaft für den wichtigsten Erfolgsgrund: „Ohne jetzt arrogant wirken zu wollen: Wir waren damals ein Team von wirklich absoluten Top-Leuten, die an dem Spiel mit so viel Herzblut gearbeitet hatten – das merkt man *Battle Isle* richtig an. Es hatte für damalige Verhältnisse eine lange Entwicklungszeit. Und es hat einfach Spaß gemacht, daran zu arbeiten.“

Kampfsfeld ohne Publisher

Blue Byte war bisher nur ein Entwicklungsstudio gewesen und wurde erst wegen *Battle Isle* auch zum Publisher. Denn niemand wollte das merkwürdig anmutende Strategiespiel veröffentlichen, selbst *Great Courts*-Partner Ubisoft lehnte dankend ab: „Das ist nun mal so, dass ein Publisher nur die Titel haben will, die gerade in seinen Katalog passen. Aber wir als Entwickler hatten gewisse Überzeugungen, was unsere Produkte angeht“, erinnert sich Thomas Hertzler. „Mittlerweile waren Kontakte zu Vertriebsfirmen aufgebaut, zum Beispiel Jürgen Goeldner bei Rushware oder Ronald Schäfer bei Leisuresoft. Die haben uns Mut gemacht und gesagt: Wenn ihr das Produkt rausbringt, dann machen wir für euch die Distribution.“

Die Risikobereitschaft zahlte sich aus, *Battle Isle* war ein kommerzieller Hit – wenn auch nicht so erfolgreich wie die *Great Courts*-Serie, was Hertzler nicht überrascht: „*Great Courts* war von der Thematik her mehr für den Massenmarkt geeignet, jeder

» Windows und CD-ROM wurden von *Battle Isle 3* weidlich ausgenutzt, spielerisch gab es aber keine dramatischen Unterschiede zum 2. Teil der Serie.



hatte schon mal ein Tennismatch im Fernsehen gesehen. Aber ein rundenbasiertes Strategiespiel mit futuristischen Einheiten ist einfach schwerer zu verkaufen. *Battle Isle* hat sich aber auf jeden Fall finanziell gelohnt, wir haben ja auch noch zwei Datendisketten nachgeliefert.“

Historische Tragweite

Bevor sich Blue Byte *Battle Isle 2* zuwandte, wurde 1993 *Historyline 1914–1918* veröffentlicht. Auch wenn der Name auf eine eigenständige Spielserie hindeutet, handelt es sich bei diesem Titel um den direkten *Battle Isle*-Nachfolger, bei dem das Prinzip der Unterteilung in Bewegungs- und Angriffsphasen auf zwei Bildschirmhälften beibehalten wurde.

Erster Weltkrieg statt Science Fiction – Anfang der 90er Jahre ein heißes Eisen, vor allem für einen deutschen Entwickler. „Damals war die Sensibilität noch viel größer. Heute würde ich keine Bange mehr haben, auch ein Spiel über den Zweiten Weltkrieg zu machen. Komischerweise hat man das in Deutschland den Amerikanern nicht übel genommen, siehe *Panzer General* von SSI. Das war eben ein Doppelstandard: Als deutsches Entwicklungshaus durfte man das nicht“, analysiert Thomas Hertzler die Weltkriegs-Berührungssängste dieser Zeit.

Das Szenario von *Historyline 1914–1918* hatte einen weiteren Nachteil: Der Erste Weltkrieg wurde vor allem durch Infanterieschlachten entschieden, das Karten- und Einheiten-design geriet dadurch weniger vielfältig. „*Historyline* war spielerisch nicht so gut wie ein *Battle Isle*, weil wir auch den Stellungskrieg darstellen wollten“, gibt Bernhard Ewers zu. „Wir hatten versucht, das mit ein paar Panzern zu kompensieren, aber im Ersten Weltkrieg bestand der Großteil der Armeen aus Infanterie und Artillerie. Deshalb konnten wir nicht Einheitentypen wie zum Beispiel Transportflugzeuge einbauen.“ In anderer Hinsicht sieht er das Spiel als großen Schritt nach vorn: Die Präsentation war so gut, dass einige Lehrer das Intro im Geschichtsunterricht einsetzten, wie sich Ewers erinnert.

Durchwachsene Verkaufszahlen besiegelten das vorzeitige Ende der

Historyline-Reihe, obwohl es bei Blue Byte Ideen für weitere Ausgaben gab. „Wir hätten besser mit dem Zweiten Weltkrieg beginnen und vielleicht dann erst den Ersten Weltkrieg behandeln sollen. Es war auch einmal in der Überlegung, ein *Historyline*-Spiel zum Koreakrieg oder einem fiktiven Szenario zu machen“, erinnert sich Thomas Hertzler.

Komplexitäts-Offensive

Zurück auf fiktive Schlachtfelder der Zukunft ging es bei *Battle Isle 2*. Die 1994 veröffentlichte Fortsetzung kombinierte Planungs- und Angriffsphasen, womit auch die charakteristische Bildschirmteilung verschwand. Der Ausgang von Kämpfen wurde nun in kurzen 3D-Sequenzen gezeigt. Wetter, Versorgung und Aufklärung mussten bei der Kriegsführung berücksichtigt werden. Bei aller Komplexität enthielt *Battle Isle 2*

„nur 60 Prozent des Spiels, das ich eigentlich machen wollte“, lacht Bernhard Ewers. Für den Programmierer ist dieser Teil der persönliche Höhepunkt der Seriegeschichte: „Für mich war es ein Riesentitel, weil ich da für alles verantwortlich war. Das Team wurde viel größer, erstmals haben wir 3D-Sequenzen gemacht. *Battle Isle 2* halte ich heute noch für ein sehr komplexes Strategiespiel. Auf einer Karte mit allen Einheiten kannst du da echt Stunden für einen Zug verwenden.“

Battle Isle 3 hielt sich ein Jahr später mit spielerischen Innovationen zurück, lag dafür voll im Multimedia-Trend: Immer mehr PCs waren mit CD-ROM-Laufwerken ausgestattet, wodurch Computerspiele ihre Geschichte durch digitalisierte Videoclips erzählen konnten. Populäre Beispiele dieser Epoche waren *Wing Commander 3* und das erste *Command & Conquer* von Westwood. Doch die Filmsequenzen von *Battle Isle 3* sind (wie so viele Mitte der 90er Jahre entstandene Spiele-Videoproduktionen) wenig vorteilhaft gealtert. Aus heutiger Sicht beschmunzelt man den Laien-Charme der in schlichten Computergrafik-Umgebungen agierenden Schauspieler. Thomas Hertzler über die Fortsetzungen der *Battle Isle*-Serie: „Die Nachfolger waren natürlich sukzessive besser und umfangreicher. Später liefen sie auch auf Windows und dann

noch mit furchtbaren Videos verbalhorn, was man Mitte der 90er Jahre einfach machen musste. Auch wenn es Zutaten waren, die zum Spiel nichts beigetragen haben.“

Taktischer Kult-Flop

Umso innovativer war ein 1997 veröffentlichter Serienableger, der sich im Untertitel zwar *Battle Isle Phase 4* nannte, spielerisch aber in eine andere Richtung hing: *Incubation*. Statt ganze Armeen über Landkarten zu kommandieren, befahlte man einen kleinen Zukunfts-Soldatentrupp mit unterschiedlichen Charakteren. Mittels Aktionspunkten ging es in einer 3D-Umgebung gegen gefährliche, sehr grob Aliensinspirierte Monstren. Das Geschehen erinnerte eher an X-COM und Jagged Alliance als an die Serienvorgänger, auch wenn spätere Levels weniger Taktik- als vielmehr Denkspiel-Charakter hatten, weil man sie fast wie ein Logikpuzzle lösen musste.

Incubation wurde ein kommerzieller Flop, wird aber von seiner Fanbasis bis zum heutigen Tag kultig verehrt. Geschaffen wurde es quasi im Alleingang von Blue-Byte-Mitarbeiter Andreas Nitsche, dem Hertzler grünes Licht gegeben hatte, um seine Taktikspiel-Idee zu verwirklichen. „Ich sagte: Dann mach das, du hast hier komplette Freiheit. Mir hat *Incubation* auch sehr gut gefallen, nur war es eben etwas ganz anderes, als es der *Battle Isle*-Spieler erwartet hätte.“ Die Verantwortung für die nicht optimale Vermarktung des Spiels nimmt Hertzler, der Blue Byte nach dem Ausstieg von Mitgründer Lothar Schmitt inzwischen alleine führte, auf seine Kappe: „Das war damals noch in der Lernphase. Ich habe keinen Marketing-Abschluss und man tat in der Hinsicht eben das, was man für richtig hielt.“

Die Glanzzeit der Serie war ohnehin zu Ende. Es gab 2000 zwar noch die mit Echtzeit-Elementen angereicherte Fortsetzung *Der Andosia-Konflikt*, bei der das ganze Spielgeschehen in 3D-Grafik dargestellt wurde. Dabei handelte es sich um eine Auftragsarbeit des slowakischen Programmiereteams Cauldron. Blue Byte hatte inzwischen mit der *Siedler*-Serie ein weiteres heißes Eisen im Feuer. Dennoch verkaufte Thomas Hertzler 2001 seine Firma an Ubisoft und zog sich ein Jahrzehnt lang aus der Spielebranche zurück.

Blauer Börsen-Crash

Ausschlaggebend für das Ende als unabhängige Firma war der gescheiterte Börsengang von Blue Byte: „In den späten 90ern war das total verrückt, da wollte jeder an die Börse – und so ziemlich jeder konnte auch“, erinnert sich Hertzler. Die *Moorhuhn*-Macher ▶



» Wir waren damals ein Team von absoluten Topleuten.«

BERNHARD EWERS



» Der große Stratege von der Erde als braver Schwiegersohn-Typ: Das Intro von *Battle Isle 2* hatte noch handgezeichneten Charme. Der Multimedia-Gaul ging dann bei *Battle Isle 3* durch: Die digitalisierten Story-Videos bleiben als bizarres Kuriosum in Erinnerung.

Making Of ... BATTLE ISLE

DER TRAUM VOM ONLINE- WELTRAUM



Der Raumschiffsimulator *DarkSpace* wäre 2001 beinahe als *Battle Isle*-Titel veröffentlicht worden. Nach dem Taktikexperiment *Incubation* sollte die *Battle Isle*-Serie den Weltraum erobern: Im Juli 2000 kündigte Blue Byte das MMO *Battle Isle: DarkSpace* an, das eine Mischung aus Echtzeitstrategie und 3D-Raumschiff-Action werden sollte. Es wäre Blue Bytes erstes reines Online-Spiel gewesen. Doch aus der geplanten Veröffentlichung im 1. Quartal 2001 wurde nichts: Der neue Eigentümer Ubisoft kündigte die Verträge mit *DarkSpace*-Entwickler Palestar, weil man eine Verwässerung der *Battle Isle*-Markenidentität befürchtete. Trotz dieser Enttäuschung hat sich *DarkSpace* wacker gehalten: Das MMO wurde 2002 veröffentlicht und kann dank des Einsatzes ehrenamtlicher Helfer heute noch kostenlos gespielt werden (www.darkspace.net).



■ Was hat das erste *Battle Isle* besser gemacht als dessen Inspirationsquelle *Nectaris*?
Nectaris lief auf der Spielkonsole PC-Engine, die extreme Beschränkungen beim RAM hatte. Mit 8 KByte konnte man nur sehr wenig Variablen im Speicher halten. Die *Nectaris*-Entwickler mussten gewisse Kompromisse eingehen, während wir uns auf Amiga und Atari ST nicht so viele Gedanken machen mussten – ein paar KByte mehr für Datenstrukturen waren da kein Thema. Dadurch konnten wir den Einheiten mehr Eigenschaften verleihen und die Karten großzügiger gestalten.

■ Die Aufteilung der Runden bei *Battle Isle 1* und *Historyline* war umstritten. War sie zu unrealistisch?
Das war eher eine Sache der Kommunikation. Bei einer Simulation der Bundeswehr weiß der General oder Gruppenleiter ja auch nicht genau, was seine Einheiten in jedem Moment gerade machen. Wenn der sagt „2. Panzerdivision, ihr fahrt jetzt mal da rüber“, dann kommt vielleicht nur die Hälfte an, weil die Division zwischen durch von Tieffliegern angegriffen wurde. Wenn man das entsprechend verpackt hätte, wäre das Spielprinzip vielleicht noch deutlicher übergekommen. Aber du hast recht, viele Spieler mochten dieses Prinzip nicht, und in *Battle Isle 2* haben wir es deshalb anders gemacht.

■ 2012 hast du die neue Spielefirma Stratotainment gegründet, nachdem du eine lange Branchen-Auszeit genommen hattest? Richtig, nach dem Verkauf von Blue Byte an Ubisoft war's erst einmal genug für mich. Die zwei Jahre davor mit dem Aufwand für den geplanten Börsengang waren sehr stressreich und die ganze Sache verlief sehr enttäuschend. Die Ideen sind mir nie ausgegangen; es gibt noch ein paar Dinge, die ich irgendwann gerne machen möchte. Aber 2001 hatte ich von der Spielebranche erst einmal genug.



Thomas Hertzler gründete Blue Byte 1988 zusammen mit Lothar Schmitt und ist der Erfinder der Battle Isle-Serie.

■ Bedauerst du es, dass die *Battle Isle*-Reihe so lange nicht fortgesetzt wurde? Wenn ich Blue Byte weiter geführt hätte, wäre *Battle Isle* nie aufgegeben worden. Aber es war Ubisofts Entscheidung, nach meinem Verkauf zu sagen: „Mit *Battle Isle* machen wir nichts mehr.“ Wir hatten früher damit viel experimentiert und das ist auch teilweise in die Hose gegangen. Wenn man eine solche Marke weiter entwickelt, dann änderst du entweder nicht genug oder du änderst zu viel.

■ Wie würde ein neues *Battle Isle* heutzutage aussehen, wäre der Spielablauf immer noch rundenbasiert? Ich denke schon – rundenbasiert müsste sein, sonst wäre es kein *Battle Isle* mehr. Da gäbe es viele Methoden, es interessant zu machen und der heutigen Zeit anzupassen.

► von Phenomedia hatten diesen Schritt 1999 vollzogen. In jahrelanger Arbeit bereitete nun Hertzler zusammen mit einer Frankfurter Bank die Blue Byte AG vor. Dazu mussten die Bilanzbücher der Firmen umgeschrieben und potenzielle Anleger beeindruckt werden – zum Beispiel mit einem teuren Stand auf der E3-Messe in den USA, der alleine eine halbe Million Mark kostete.

Doch dann implodierte der Dot-Com-Boom und die Bank blies den Börsengang ab. „Die ganze Umstellung war sehr, sehr kostspielig gewesen und nun fragten wir uns: Was machen wir jetzt? Kämpfen wir uns weiter durch?“, resümiert Hertzler. „Wir hatten einige innovative Ideen, was den Online-Bereich anging, aber das war teilweise noch zu früh. Der Einzelhandel war [in den USA] sehr teuer und dominierend, man konnte noch nicht so einfach auf Online setzen wie heute mit Steam.“ Blue Byte plante die Veröffentlichung des Weltraum-Online-Spiels *Battle Isle: DarkSpace*, aber 2001 nahm Hertzler schließlich ein Kaufangebot seines alten Geschäftspartners Ubisoft an.

Erneute Mobilmachung

Ubisoft hat seit dem Blue-Byte-Erwerb zwar die *Siedler*-Serie weitergeführt, aber *Battle Isle* nicht mehr angefasst. Thomas Hertzler nahm sich eine längere Spiele-Auszeit und betrieb eine Luftfahrt-Dienstleistungsfirma im US-Bundesstaat Arizona: „Als Tango One Aviation haben wir uns um Wartung, Avionik und Betankung gekümmert. Das ging vom kleinen Sportflieger bis

zum interkontinentalen Privat-Jet, wir hatten auch das Militär als Kunden. Zeitweilig hatten wir 16 AH-64 und UH-64 Longbows auf der Rampe“, erinnert sich Hertzler. Heutzutage tummelt er sich im texanischen Austin, wo seine neue Firma Stratotainment im Mobilspiele-Bereich tätig ist. Da Ubisoft die *Battle Isle*-Trademarks nicht erneuerte, hat Hertzler sich diese Marke inzwischen gesichert. Wer aber wann und wie ein neues *Battle Isle*-Spiel entwickeln könnte, war zu Redaktionsschluss noch unklar.

Programmierer Bernhard Ewers hatte Blue Byte nach *Battle Isle 2* verlassen und war in verschiedene Spieleprojekte eingebunden. So wollte er schon 1996 ein Cyberpunk-MMO programmieren: „Damals kam ISDN gerade mal auf, wir ritten noch auf 48K-Modems rum – und ich wollte Massively Multiplayer!“ Er entwickelte zum Beispiel auch das Strategiespiel *Dunkle Manöver*, programmierte den Multiplayer-Modus von *Sacred* und beschäftigt sich derzeit mit neuen Mobilspielen.

Es gibt noch viele Strategieschlachten zu schlagen, aber die Erinnerungen an die Entwicklung von *Battle Isle* haben für Ewers einen ganz besonderen Stellenwert: „Bis 1994 war Blue Byte für mich der schönste Platz auf dem Planeten, es war für mich die Erfüllung eines Traums. Ich hatte Leute um mich herum, die genauso bescheuert waren wie ich: Den ganzen Tag nur am Computer sitzen und nichts anderes wollen, als Spiele zu programmieren oder zu spielen.“

» Zeitgemäße 3D-Grafik und Echtzeit-Elemente waren die Merkmale des *Andosia-Konflikts*. Das bislang letzte offizielle *Battle Isle*-Spiel erschien 2000.



» *Incubation* wird thematisch zwar zur *Battle Isle*-Serie gezählt, spielt sich aber gänzlich anders: Minigruppen-Taktik und dezente Rollenspielelemente.



Erweitern Sie Ihren Horizont!



Jetzt im Handel
erhältlich!

Oder bestellen Sie
gleich unter:
[www.emedia.de!](http://www.emedia.de)



Teil 2: Die zweite Dekade

MADE IN GERMANY

Die 1990er Jahre

LEBEN IN DER NISCHE

Jenseits der Konsolen-Prominenz und des PC-Mainstreams wursteln im Nach-Wende-Deutschland kreative Individualisten und Mini-Teams, die sich in keine Schublade und keine Vermarktungsschiene pressen lassen. Ein Unikat ist die Murrel-Rollerei *Oxyd*, die der Heidelberger Meinolf Schneider Ende der 80er Jahre auf dem Atari ST erfindet, siehe Bild unten. Mit der Maus löst man Memory- und Meditationsaufgaben: *Oxyd* ist grafisch ungewöhnlich (schwarz und weiß, damit alle ST-Besitzer ihre Freude daran haben), spielerisch ein „Casual Game“ (lange bevor es diesen Begriff gibt) und bleibt trotz Windows- und Mac-Ports über 15 Jahre fast unverändert. Erst 2002 gibt die Minifirma Dogleware das Spiel auf.

Was für Meinolf Schneider der Atari ST, ist für Rüdiger Rinscheid und seine „German Design Group“ der C64, dem GDG bis in die 90er Jahre die Treue hält. GDG ist der letzte Profi-Entwickler für den 8-Bit-Computer und mit stark von Brett- und Tabletop-Simulationen beeinflussten RPG-Strategie-Hybriden auch kreativ eine eigenwillige Erscheinung. Die GDG-Geschichte endet mit dem ersten fremdvermarkteten Spiel, *Magic of Endoria* für Sunflowers. Ein CoSim-Liebhaber ist auch der langjährige Rainbow-Arts-Produzent Teut Weidemann, der 1998 das Studio Wings zur Realisierung von Software gründet, von der andere Deutsche die Finger lassen: Zusammen mit Ex-Amiga-Programmierer Heiko Schröder produziert der Sohn eines Bundeswehroffiziers militärische Simulationen, Kriegsspiele mit Anspruch an Authentizität und Realismus. Wings entwickelt *Panzer Elite* für Psygnosis, dann verschreibt Weidemann die GmbH an Jowood und inszeniert mit dem verbügten *Söldner: Secret Wars* 3D-Krieg zu Fuß.



Eutin
Software 2000
1987 – 2001

Hamburg

Gütersloh
Ascaron
1989 – 2009

Gütersloh
Magic Byte
1987 – 1999

Mülheim a.d.Ruhr
Blue Byte
1988 (2001 übernommen)

Düsseldorf
Rainbow Arts
1985 – 1995

Aachen
Ikarion
1993 – 2001

Köln

Frankfurt
CDV
1994 – 2010

Heusenstamm
Sunflowers
1993 – 2007

Frankfurt
Neon Studios
1993 – 2005

Frankfurt

Mannheim
Topware AG
1995 – 2001

Albstadt
Attic
1989 – 2001

München
Ravensburger Interactive
1993 – 2005

München



» Geschichte wird gemacht: Wiedervereinigung und Nachwende-Zeit feiern Hersteller mit nationaler Aufbaustrategie oder persiflieren den Politbetrieb: Rechts Ralph Stocks Wahlkampf-Manager Hurra Deutschland.



Berlin

Während Sega, Nintendo und Sony den Videospiegelmarkt reformieren, verdrängen DOS und Windows die Commodore-Computer. Für deutsche Produzenten wird der PC zur bevorzugten Plattform; den Sprung in die Konsolenzukunft schaffen dagegen nur wenige. Im 2. Teil der **Retro Gamer**-Serie berichtet **Winnie Forster** aus dem Jahrzehnt, in dem sich deutsche Hersteller auf den Weltmarkt wagen – dem IPO folgt nicht selten ein Absturz.

Anfang der 90er Jahre haben 16-Bit-Computer und -Konsolen die 8-Bit-Generation abgelöst. Der PC ist bei Computer-Spielern groß im Kommen, auf dem Konsolensektor gelten Mega Drive und Super NES als State of the Art. Als Speichermedium der Zukunft wird die CD-ROM gehandelt. Man munkelt vom baldigen Markteintritt des Elektronik-Riesen Sony.

Nach rund 200 Originalspielen bis Ende 1990 geht die deutsche Szene selbstbewusst ins neue Jahrzehnt und zeigt sich international gut vernetzt: 3D-Profi Jürgen Friedrichs arbeitet für den englischen Atari-Partner Domark, Guido Henkel beliefert die kanadischen RPG-Profis Sir-Tech. Blue Byte hat mit Ubisoft einen starken Partner für den Weltmarkt, Rainbow Arts finanziert Spiele aus Frankreich und England.

Erstmals investieren auch japanische Majors in die deutsche Development-Branche: Unter der Leitung der ehemaligen Sharp-Partner Axel Bialke und Andreas von

Gliszczynski eröffnet Traditionshersteller Hudson eine Niederlassung in Hamburg, die nicht vermarkten, sondern lokal entwickeln soll. So entsteht 1992 ein Vier-Spieler-*Bomberman* für den Amiga, dem Kingsoft – nach guter alter Sitte – einen Klon namens *Bug Bomber*

hinterherschickt, akustisch gepimpt von Chris Hülsbeck.

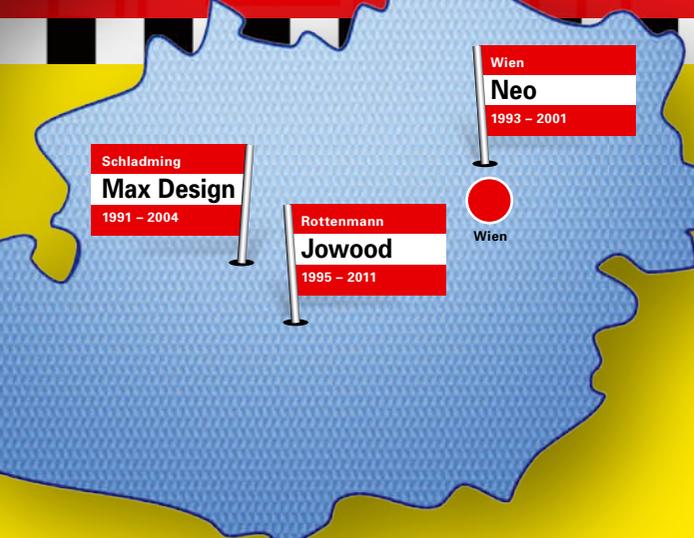
Kölner Köhner im Exil

Am erfolgreichsten bewegt sich ein kleines Team aus Köln auf dem internationalen Parkett – wir begegneten ihm bereits in der

» Nach hochgelobten DSA-Rollenspielen gibt Guido Henkel sein schwäbisches Studio auf und zieht nach Kalifornien. In Interplays RPG-Abteilung arbeitet er an *Planescape: Torment* mit.



» Peter Thierolf, Frank Matzke und Chris Hülsbeck starten optimistisch in die 90er Jahre. Auch wenn Kaiko rasch zerfällt, macht jeder der drei Karriere in der Spielebranche.



Unsere nördlichste Spielefirma ist ein Kind der 80er Jahre und startet mit Puzzles und Adventures für C64-, Amiga- und ST-Heimcomputer (teils unter dem Label Magic Soft). In den 90ern wird Software 2000 zum reinen PC-Publisher, der sich auf Wirtschafts- und Sport-Simulationen spezialisiert und mit dem *Bundesliga Manager* eine lang laufende Serie etabliert. Zunehmende Konkurrenz auf dem Sim- und Manager-Sektor (den Software 2000 auch mit einem *F1 Manager* sowie der *Pizza Connection* bedient) und die vielen Bugs des *Bundesliga Manager 97* bringen das Familienunternehmen ins Schlingern, schaden dem Ruf und vergraulen viele Fans.

Mit den Big-Budget-Produktionen der angloamerikanischen Industrie kann Software 2000 nie mithalten, sondern liefert 15 Jahre lang sparsame Kost. Dazu gehören ab 1998 Windows-Umsetzungen der TV-Serie *GZSZ* sowie das Denkspiel *Swing*, das – eine Ausnahme im Software-2000-Programm – auf Playstation und Game Boy portiert wird. Während die Mitarbeiter W. Krahe, J. Onnen und A. Niedermeier die *Bundesliga*-Serie zu anderen Firmen entführen, meldet Software 2000 Anfang 2002 Konkurs an – Game over in Eutin.