

RETURN

FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN

Probefahrt: gefällig?
Test Drive

In 80 Schlägen um die Welt:

STREET FIGHTER II

Kein Ton am Commodore 64:

**Ersatz für
den SID**

M.U.L.E.

Ein Maultier
wird 40

Durchgezappt XL:

**Spiele für
die Katz'**

廈門肉食公司



ARCADEKLASSIKER: GUN FRONTIER
LIFE ON MARS (SEGA MEGA DRIVE)
ZU BESUCH BEI INSERT COINS E. V.
DIE ZEHN GEBOTE VON BASIC

CROSSOVER: CONGO BONGO
RETURN TO PLAY: ATARI 2600
DIE-DREI-???-ADVENTURES
AQUABYSS (AMIGA)

DEUTSCHLAND € 9,00
EUROPA € 11,00
WELT € 11,00



Editorial

Spiele sollen Spaß machen – über diesen Umstand dürften wir uns alle einig sein. Nur was man genau unter dem Wort „Spaß“ versteht, darüber gehen die Ansichten dann deutlich auseinander. Für manche ist es tatsächlich der Anspruch, eine wirkliche Herausforderung zu bestehen und fast schon unfair schwierige Titel durchzuspielen – ganz gemäß der alten Formel: Einfach zu lernen, schwer zu meistern. Für eben jene dürften die heutigen Zeiten ein wahres Fest sein, mit all den Soulslike-Titeln und Rouge-Derivaten. Wirklich schön an der Entwicklung ist nur, dass viele Spiele die Umsetzung dieser Bauprinzipien verinnerlichen, ohne dies klar auszuweisen: Da ist ein knuffig-niedliches Action-Adventure plötzlich so brettthart, dass man einfach nicht über den ersten Level hinauskommt. Frustration pur – und echt ärgerlich, da man den Titel ja mit gutem Geld gekauft hat.

Ich selbst habe nie zu diesem Spieler-Typus gehört. Für mich war Spaß immer das Gefühl, gut unterhalten zu werden, eine stimmige Geschichte erzählt zu bekommen und dabei den Fortschritt in der Spielwelt zu erleben. Nicht umsonst waren daher bereits in meiner Einstiegszeit mit dem C64 die Peeks & Pokes meine besten Freunde, die mir – per Final Cartridge eingegeben – unendliche Leben oder endlose Energie bescherten; so gehen eben die Geschmäcker auseinander.

In unserer aktuellen Ausgabe hingegen dürfte wieder für jeden Geschmack etwas dabei sein: Etwa der neue Game-Boy-Titel *Shapeshifter 2*, der das alte Bauprinzip der Choose-Your-Own-Story-Books adaptiert und auf zwei Cartridges daherkommt. Oder die ausführlich vorgestellten Die-drei-???-Adventures, bei denen es eben nicht auf blitzschnelles Reagieren ankommt. Für eine echte Gaudi vor dem Rechner sorgt auch *Muddy Racers* – das aber primär in der Multiplayer-Variante, bei der man hämisch seine Freunde von der Rennstrecke rempeln kann. Selbst der neue Bullet-Hell-Shooter *Vampire Survivors* weiß definitiv zu begeistern und weniger zu frustrieren – das liegt aber eher an der interessanten Abwandlung der Mechanik. Für echten Anspruch in einer spannenden Unterwasserwelt sorgt hingegen *Aquabyss* mit seinen Wirtschafts-Sim-Anleihen. Echte Tierfreunde kommen zudem in unserem Durchgezappt-XL-Artikel rund um „Spiele für die Katz“ auf ihre Kosten.

Ich wünsche viel Vergnügen beim Lesen der aktuellen Ausgabe!

Sebastian Felzmann

RETURN IM NETZ

Alle Informationen zur *RETURN* und den Remix-Download zur Ausgabe finden Sie unter: return-magazin.de

Infos aus der Community, wöchentliche News und vieles mehr im sozialen Netzwerk: facebook.com/return.magazin



Inhalt

Ausgabe 53

- 4 Editorial
- 6 News
- 11 Termine, Veranstaltungen, Jubilare
- 12 Neuveröffentlichungen für klassische Spieleysteme
- 114 Impressum / Redaktion
- 115 Remix-Download

SOFTWARE

- 14 Life on Mars (2022, Sega Mega Drive)
- 18 Muddy Racers (2022, C64)
- 20 Wycheweald (2022, ZX Spectrum)
- 22 Aquabyss (2022 Amiga)
- 30 Hyperdrive (2022, Amstrad CPC)
- 32 Supercooked! (2022, Super Nintendo)
- 34 The Shapeshifter 2 (2022, Game Boy)
- 36 Sword of Vermilion (Klassiker, Sega Mega Drive)
- 40 Durchgezappt XL: Spiele für die Katz'
- 48 RETURN to Play: Atari VCS 2600

NEU & VERPIXELT

- 52 Vampire Survivors (2022, Windows, Mac OS X)

HARDWARE

- 54 Ersatz für den SID

HINTERGRUND

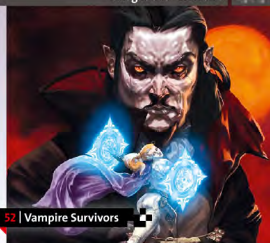
- 58 Street Fighter II
- 64 M.U.L.E. – Ein Kulthit wird 40
- 78 Test Drive
- 84 Die drei ???-Adventures
- 88 Zu Besuch bei Insert Coins e. V.
- 94 Die 10 Gebote von BASIC

LITERATUR

- 98 I'm Too Young To Die: The Ultimate Guide to First-Person Shooters 1992 – 2002

ARCADE

- 100 Gun Frontier
- 104 Crossover: Congo Bongo



52 | Vampire Survivors



64 | M.U.L.E.



84 | Die drei ???-Adventures



100 | Gun Frontier

AQUABYSS

NEUES
2022
SPIEL

DIE AMIGA 37 WAR IM JAHR 2022 NICHT NUR EIN LEBENSZEICHEN FÜR DIE VITALITÄT DER AMIGA-COMMUNITY IN SUMME, SONDERN ZUGLEICH AUCH DER VERÖFFENTLICHUNGSZEITPUNKT EINES BIS DAHIN MEHR ALS SIEBEN JAHRE IN ENTWICKLUNG BEFINDLICHEN AMIGA-SPIELS: TAUCHEN SIE MIT DER RETURN AB IN DIE WELT VON AQUABYSS!

Die Idee kam Entwickler Piotr Kuchno bereits 2002, doch wirklich begonnen wurde die Entwicklung erst im Oktober 2015. Besonderer Wert wurde auf die Geheimhaltung des Projektes gelegt. So fanden sich auf keiner der einschlägigen Seiten Informationen, lediglich im *Amiga Joker* 1/2019, einer Sonderausgabe für die Amiga 34 in Neuss, gab es eine kleine News zu lesen – ohne dabei allerdings viel zu verraten.

Umso größer war das Erstaunen auf der Amiga 37 in Mönchengladbach im Oktober 2022, als *Aquabyss* als limitierte Diskettenversion dort zum Verkauf angeboten wurde. Auf der befand sich nicht der Titel selbst, sondern ein Installer, der das 15 Megabyte große Programm vom Installationsserver auf den

heimischen Amiga herunterlädt: Um das Spiel von Diskette installieren zu können, ist eine Netzwerkverbindung notwendig.

Um gleich vorab alle Ängste zu beseitigen: Ja, es ist auch möglich, *Aquabyss* ganz normal offline zu spielen. Dazu ist es lediglich notwendig, eine LHA-Datei vom Server der Aged Code Studios herunterzuladen, auf den Amiga zu übertragen und dort zu entpacken. Der Titel kann dann ohne weitere Installation gestartet werden.

Der Zugriff auf den Downloadserver ist mithilfe einer ID und eines passenden Schlüssels möglich. Jeder Käufer von *Aquabyss* bekommt persönliche Zugangsdaten, womit er sich zudem später auch im Spiel authentifizieren kann.

Abgesehen von einer Randnotiz im *Amiga Joker* 1/2019 wurde während der Entwicklungszeit nichts preisgegeben.





Damit man sich in der offenen Welt nicht vollkommen verloren fühlt, findet man die Hintergründe als liebevoll gezeichneten Comic im beiliegenden Handbuch. Zusätzlich führt ein Tutorial in die Steuerung und die Geschichte ein.



Doch wirklich zur Hochform läuft Aquabys erst mit einer aktiven Internetverbindung auf. Im Hauptmenü kann über die Optionen die gewünschte Netzwerkfunktionalität ausgewählt werden: Soll lediglich der Online-Chat verfügbar sein, auf Updates beim Starten geprüft werden oder darf doch die volle Netzwerkunterstützung aktiviert werden?

Der Titel befindet sich nämlich aktuell in einem aktiven Fortentwicklungsprozess und erhält immer weitere Updates: So kommt es immer wieder zu kleineren Bugfixes, Anpassungen und Ausbesserungen von Übersetzungsfehlern. *Aquabys* bleibt so auf dem neuesten Stand, ohne dass der Benutzer dabei selbst Hand anlegen muss. Für alle, die ihren Amiga nicht am Netzwerk betreiben, besteht immer noch die Möglichkeit, das jeweils aktualisierte Paket neu vom Server herunterzuladen.

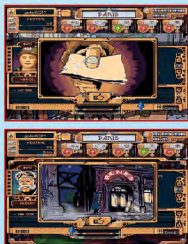
Bereits im Hauptmenü finden sich unterschiedlichste Einstellungsmöglichkeiten, beispielsweise für die Online-Optionen – der Chat mit erfahrenen Spielern kann sich durchaus als nützlich erweisen. Unter dem Punkt „New Game“ findet sich die Möglichkeit, der Story zu folgen oder im Sandbox-Modus ein freies Spiel zu starten.

ZUR HOCHFORM LÄUFT AQUABYS MIT EINER INTERNET-VERBINDUNG AUF: SOLL DER ONLINE-CHAT VERFÜGBAR SEIN, AUF UPDATES BEIM STARTEN GEPRÜFT WERDEN ODER DARF DIE VOLLE NETZWERKUNTERSTÜTZUNG AKTIVIERT WERDEN?

Sind der Amiga mit dem Internet verbunden und die Netzwerkoption aktiviert, steht auch der bereits erwähnte Chat zur Verfügung. Der bietet die Möglichkeit, mit anderen, gerade aktiven Spielern von *Aquabys* in Kontakt zu treten und sich Tipps und Tricks oder Infos zu holen. Die ebenfalls verfügbare Bestenliste zeigt eine Liste aller Spieler, die sich zumindest einmal mit dem Netzwerk verbunden haben, sowie deren aktuelle Erfahrungspunkte, den erreichten Level, ihr Vermögen, das aktuelle Boot und auch, wie viele Städte bereits entdeckt wurden.

Jetzt wurde lang und breit über Netzwerkfunktionalität und Installation berichtet, doch um was für einen Titel es sich handelt und worum es in diesem Titel überhaupt geht, erzählen. Also, schnallen Sie sich an – denn es geht zurück in das Jahr 1821.

Wir befinden uns mit der Bahn auf dem Weg von Paris zum Haus unseres Onkels an der Küste Frankreichs, wie schon so viele Sommer zuvor. Dieses Mal jedoch ist alles anders – denn es ist das erste Mal, dass unser Alter Ego die Reise ohne seine Mutter antreten muss, die kurz zuvor verstorben ist. Außerdem: Per Telegramm hat uns Onkel Jules aufgefordert, alles stehen und liegen zu lassen und zu ihm zu



kommen, es gehe um ein großes Geheimnis. Am Bahnsteig angekommen, konnten wir unseren Onkel nicht entdecken – eigenartig, er war sonst immer hier, um uns abzuholen. Nach einem kurzen Fußmarsch am Haus angekommen, finden wir nur einen Zettel an der Tür, mit der Bitte, zur Anlegestelle hinter dem Haus zu kommen. Dort werden wir nicht von Onkel Jules begrüßt, sondern von dessen Freund, Kapitän Albert, der uns mit dem U-Boot „Krabbe“ nach Paris mitnimmt – tatsächlich einer Stadt unter der Meeresoberfläche und damit der Beginn einer Reise mit weit mehr als 20.000 Meilen unter dem Meer.

Die Welt von *Aquabys* lässt den geneigten Spieler bzw. Spielerin eintauchen in eine Steampunk-Szenarie, die sich von den Geschichten des berühmten Autors Jules Verne inspirieren ließ: Nicht von ungefähr heißen der Onkel Jules und die Währung unter Wasser Vernes.





STREET FIGHTER II

Anfang der 1990er hatte die Spielhalle ihre einstige Zugkraft größtenteils eingebüßt: Neben den Heimcomputern standen nun auch Spielkonsolen in den heimischen Wohnzimmern - wer in geselliger Runde hochklassige Spiele erleben wollte, konnte dies nunmehr auch zuhause. Die Erinnerungen an echte Aushängeschilder wie *Asteroids*, *Pac-Man* oder *Donkey Kong* drohten immer mehr zu verblassen, ein neuer Smash-Hit schien in weiter Ferne. Doch 1991 schlug der ersehnte Heilsbringer ein, wie ein voll aufgeladener Sonic-Boom: *Street Fighter II: The World Warrior!*

Dabei hätte man damals wohl nicht unbedingt darauf gesetzt, dass ein Nachfolger des 1987er *Street Fighter* ein solch großer Erfolg werden würde: Der erste Ableger war im Grunde ein schnörkelloses Prügelspiel im Stile der Klassiker *Karate Champ* und *Yi Ar Kang Fu*, bot jedoch mit Hadōken (Feuerball), Shōryūken (Dragon-Punch) und Tatumaki Senpūkyaku (Hurricane-Kick) geheime Spezialattacken. Diese werden durch geschickte Bewegungs- und Button-

eingaben ausgelöst und mit deren Hilfe gilt es, die Lebensenergie des Gegners nach dem Best-of-3-Prinzip vor Ablauf des Timers im besten Fall auf Null zu reduzieren - ein Konzept, das man einige Jahre später in nahezu jedem 1-gegen-1-Kampf-Titel wiederfand.

Zudem versuchte Entwickler Capcom, den Automaten durch ein besonderes Gimmick aus der Masse hervorstechen zu lassen: Er wurde mit zwei faustgroßen Gummipads ausgestattet, auf welche die Akteure tatsächlich einschlagen mussten, um Schläge und Tritte auszulösen,

Feuerball, Dragon-Punch oder Hurricane-Kick - *Street Fighter* war eigentlich kein besonders innovatives Prügelspiel, hob sich aber durch spezielle Schläge aus der Masse hervor.





die abhängig von der eingesetzten Kraft schwächer oder stärker ausfielen. Eine Idee, die vielleicht auf dem Papier besser aussah, als in der Praxis; später folgte eine Version des Automaten mit sechs Buttons statt Pads – und das zu einer Zeit, als die meisten Automaten maximal drei Buttons verwendeten.

Im noch ungeordneten 2-Spieler-Modus tritt der Held Ryu im weißen Karate-Gi gegen seinen rotbekittelten Kollegen Ken an, um festzulegen, wer von ihnen auf einer weltumspannenden Reise gegen diverse Kontrahenten antreten sollte, um am Ende den Muay-Thai-Kämpfer Sagat zu besiegen und sich fortan „bester Kämpfer der Welt“ nennen zu dürfen. Dem Kanon nach besiegt Ryu Sagat am Ende mit einem Shōryūken und verpasst ihm so seine markante Brustwunde.

Die ursprüngliche Schlagpad-Variante blieb mit gut 1000 verkauften Einheiten hinter Capcoms Erwartungen zurück, die Version mit der klassischeren Eingabevariante fand jedoch regen Anklang – auch, weil sich neben Beat-'em-ups und Shootern eine Nische in den Spielhallen auftrat.

Der Arcade-Automat von *Street Fighter* hatte statt Buttons Gummipads, auf die der Spieler einschlagen musste – und fand wegen der unkonventionellen Steuerung nur wenige Fans. Besser verkaufte sich das Cabinet mit sechs normalen Buttons.



Neben der PC-Engine-Version, die aus rechtlichen Gründen in *Fighting Street* umbenannt werden musste, ist auch die C64-Version (unten) eine Besonderheit: Die Konvertierung wurde – versuchsweise von zwei verschiedenen Firmen programmiert. Die Datasette enthält beide Versionen.



Die erfolgreiche *Street-Fighter*-Serie hat bis heute mehr als 500.000 Arcade-Cabinets verkauft und dabei mehr als eine Milliarde Dollar eingenommen. Weltweit wurden mehr als 100 Lizenzverträge abgeschlossen.

Die Umsetzungen für die diversen Heimsysteme konnten dagegen keinen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Hervorzuheben ist, dass die Umsetzung für Hudsons PC-Engine in *Fighting Street* umbenannt wurde. Zwar hatte man sich die Lizenz von Capcom eingeholt, das Namensrecht bezog sich aber nur auf die Arcadeversion, abseits davon waren die Rechte am Namen *Street Fighter* dem Vernehmen Beat-'em-up nach an einen Spieleladen vergeben. Im Verlauf erwarb Capcom jedoch auch noch diese Lizenz, um sich weitere Namenswirrungen zu ersparen.

Designer Takashi Nishiyama hatte im Vorfeld bereits das stark vom Bruce-Lee-Film *Game of Death* inspirierte *Kung-Fu Master* geschaffen, das 1984 das Beat-'em-up-Genre

begründete. Er blieb Capcom noch eine Weile erhalten, wanderte dann jedoch zu SNK ab, wo er mit *Fatal Fury* seine eigene Version eines *Street-Fighter*-Nachfolgers kreierte. Auch bei Capcom gab es rasch Ideen für einen Nachfolger, für den man Konzeptzeichnungen mit acht Charakteren erschuf. Zu einem großen Turnier sollten Kampfsportler aus aller Herren Länder zusammenkommen, um sich miteinander zu messen. Das offenkundige Vorbild ist abermals ein Bruce-Lee-Klassiker: *Der Mann mit der Todeskralle*. Dieser ersten Version – an der unter anderem ein junger Herr namens Akira Yasuda arbeitete – wurde 1988 eine Knappheit an Memory-Chips zum Verhängnis: Das Spiel wäre somit schlichtweg zu teuer geworden und wanderte erstmal in die Besenkammer.

ERSTE CHARAKTERENTWÜRFE



Die ersten Konzeptzeichnungen für den *Street-Fighter*-Nachfolger weisen schon Ähnlichkeiten mit dem fertigen Spiel auf: Neben einem Wrestler und einem indisch anmutenden Herrn erkennt man auch deutlich eine junge Dame, die Chun Li verblüffend ähnlich sieht.

M.U.L.E.

Schon RETURN-Ausgabe #7 würdigte diesen frühen Meilenstein der Spielegeschichte gebührend mit einem detaillierten Blick auf den Ablauf der ursprünglichen, von Ozark Softscape entwickelten Atari- und C64-Versionen. *M.U.L.E.* ist ein Wirtschaftssimulations- und Strategiespiel, bei dem die Akteure als Siedler auf dem Planeten Trata Ressourcen abbauen, handeln und ihre Kolonie erweitern. Ziel ist es, durch geschickte Entscheidungen und effektiven Ressourceneinsatz der "First Founder" zu werden, aber auch insgesamt die wohlhabendste und erforschendste Kolonie aufzubauen.

4
FOUR
PLAYER
GAME

Four Player Game – lange, bevor Nintendo mit Titeln wie *Mario Kart* oder *Street Fighter* auf Couch Gaming setzte, wurde das Computerspiel als familiäres, soziales Ereignis bereits von *M.U.L.E.* etabliert.

In diesem Hintergrundbericht widmen wir uns nun anlässlich des 40. Geburtstags der Entstehungsgeschichte von *M.U.L.E.* Dabei blicken wir in Berichten und Interviews mit Beteiligten hinter die Kulissen der Entwicklung. Außerdem stellen wir Ihnen neben allen ursprünglichen Varianten sowohl die offiziell lizenzierten Remakes als auch die „Klone“ vor, die so exzellente Titel unweigerlich nach sich ziehen. Der Test des brandneu zum Jubiläumsjahr erscheinenden *M.U.L.E. Online* schließt die Geburtsstagsfeierlichkeiten ab.

DIE FROHEN 1980ER – JAHRE

Ein unscheinbares Haus in der Nähe des Lake Broadmoor in Little Rock, Arkansas, USA, ist der Ursprung von *M.U.L.E.*: der Firmensitz der von Dan Bunten, Bill Bunten, Alan Watson und Jim Rushing 1982 gegründeten Spielefirma Ozark Softscape. Aufgrund Dan Buntens vorheriger Entwicklung *Cartels & Cutthroats* nahm der Gründer von Electronic Arts (EA), Trip Hawkins, Ozark Softscape unter seine Fittiche. Nach etwa sechs Monaten Entwicklungszeit von Ende 1982

bis Anfang 1983 wurde *M.U.L.E.* eines der ersten veröffentlichten Spiele von EA. Am 23. Mai 1983 lag es für Atari 400/800 in den Verkaufsregalen, die C64-Version folgte im November desselben Jahres nach weiteren drei Monaten Entwicklungszeit.

M.U.L.E. etablierte das Genre des „Couch Gaming“: das Computerspiel als familiäres, soziales Ereignis. Hauptinspiration dafür waren die Familienspieleabende in der Jugendzeit der Entwickler. Die Atari-Heimcomputer mit ihren schon ab Werk vorhandenen vier Joysticksports waren ideal geeignet, ein solches Brettspiel-Flair auf den Computer zu transferieren. Doch 1983 war die überwältigende Mehrheit der Computergames auf ein Einzelerlebnis ausgelegt – erst in den 1990ern wurde das „Couch Gaming“ zunehmend verbreiteter, beispielsweise durch *Bomberman* oder *Super Mario Kart*.

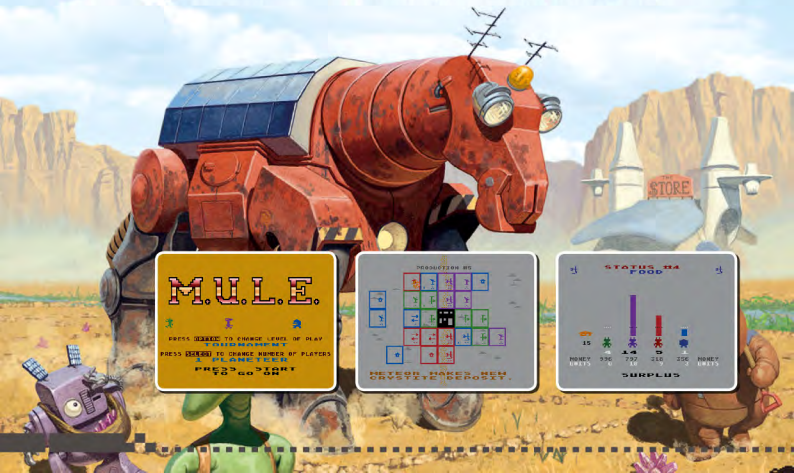
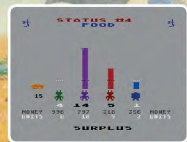
M.U.L.E.

PRESS [ENTER] TO CHANGE LEVELS OF PLAY
PRESS [ENTER] TO CHANGE NUMBER OF PLAYERS
PRESS [ENTER] TO CHANGE
PRESS [ENTER] TO CHANGE

PRODUCTION HQ

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

BUYER FARMER MINER
CITYSTREET DEPOT





Der Ursprung von M.U.L.E., die Zentrale von Ozark Software 1983.

1997er-Pläne für eine Neuauflage im beginnenden Onlinezeitalter, M.U.L.E.: Planet Prospector, konnte sie aufgrund ihrer Lungenkreberkrankung und ihres dadurch bedingt viel zu frühen Todes 1998 leider auch nicht mehr verwirklichen.

Es bleibt zu hoffen, dass das 2023 neu erschienene M.U.L.E. Online nicht das Ende der Geschichte von M.U.L.E. ist und wir auch in Zukunft noch über Neuigkeiten berichten können. Der Klassiker hat es verdient, nicht mit den Spielern der ersten Generation in Vergessenheit zu geraten. Vielmehr sollten Danis damalige Ideen für die Zukunft des Spiels nicht nur im Original, sondern auch mit würdigen Remakes an künftige Generationen weitergegeben werden.

Nun begeben wir uns zusammen auf eine chronologische Reise durch die 40-jährige Welt des Ausnahmetitels. Passend zur Chronologie lassen wir in unseren Interviews Zeitzeugen und aktuelle Protagonisten des M.U.L.E.-Verhältnisses zu Wort kommen. Wir danken unseren Interviewpartnern für die Zeit sowie für die freundliche Bereitstellung von Bildmaterial zur Unterstützung dieses Artikels. Los geht's in 1983 mit den ursprünglichen Varianten für Atari und C64.

U or allem Nintendo erkannte den Trend und stattete Mitte der 1990er erstmals wieder eine Konsole, das N64, mit vier Joysticksports aus. Segas Dreamcast genoss ebenfalls dieses Privileg – mittels eines Atari-Emulators stellt die Dreamcast auch heutzutage noch eine gute Plattform dar, um das originale M.U.L.E. zu genießen. Erst in den 2000ern wurde mit dem „Casual Gaming“ der Nintendo Wii und natürlich mit dem Zeitalter des Online-Gamings diese Vision auch zum Alltag in der Spieleindustrie; hier war M.U.L.E. seiner Zeit somit weit voraus und insofern tatsächlich visionär.

Obwohl M.U.L.E. dank der von Jim Rushing entwickelten und für die damalige Zeit erstaunlich guten KI auch allein gespielt werden kann, entfaltet es seine Magie erst mit vier menschlichen Mitspielern. Aus der Dynamik der Geschehnisse auf dem Bildschirm während der Kolonisierung des Planeten Irata entsteht immer auch eine Dynamik zwischen den menschlichen Protagonisten vor dem Bildschirm: „Bitte bitte verkaufe mir noch etwas Energie!“ – „Können wir nicht diese beiden Landparzellen tauschen?“ – „Links unten ist der Wampus! Nein, rechts oben!“ Genau solche menschlichen Interaktionen herauszukitzeln war die Vision der

Ich freue mich, dass die Leute immer noch Spaß und Freude an diesem Titel haben. Es war das erste Multiplayer-Spiel, das in der Auktion gleichzeitig spielen in Echtzeit ermöglichte.

ALAN WATSON

Designer für M.U.L.E., allen voran Dan Bunten: „Auf dem Totenbett wünscht man sich nicht, dass man mehr Zeit allein am Computer verbracht hätte.“ M.U.L.E.-Turniere mit vier menschlichen Spielern genießen daher Kultstatus. Auch 40 Jahre nach Erscheinen des Titels gibt es weltweit weiterhin viele aktive solcher privaten Turnierrunden, bei Kuchen- oder Grillparties, wie man durch regelmäßige Postings in den M.U.L.E.-Communities der sozialen Medien lernen kann.

Natürlich erschienen in diesem langen Zeitraum auch Umsetzungen, die zwar teils nahe an das Original rankamen, es aber nie erreichten. Dans bzw. später Danis (siehe dazu die Infobox) eigene Pläne zur Erneuerung von M.U.L.E. erblickten leider nie das Licht der Welt. *Deluxe M.U.L.E.* für den Atari ST und Amiga scheiterte erst 1987, dann nochmals 1990. *Son of M.U.L.E.* für das Sega Mega Drive konnte 1993 aufgrund der Differenzen zwischen Dani und dem Publisher EA nicht realisiert werden. Danis



Das Spiel wurde durch den Roman *Time Enough for Love* des Schriftstellers Robert A. Heinlein inspiriert. Das Buch beschreibt unter anderem Kolonisten, die gentechnisch veränderte Maultiere benutzen.

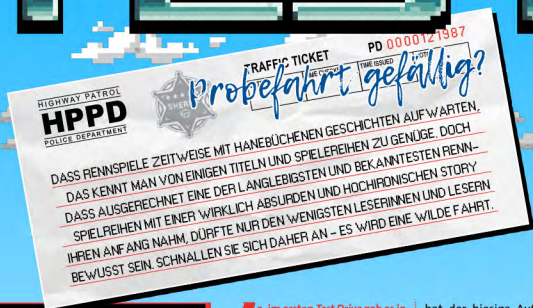
DAN BUNTEN DANIELLE BUNTEN BERRY



Dan Bunten unterzog sich 1992 einer geschlechtsangleichenden Operation und änderte ihren Namen in Danielle. In diesem Hintergrundbericht referenzieren wir passend zur zeitlichen Einordnung der einzelnen Teilberichte entweder Dan oder Dani(elle). Wir glauben, dies wäre so in Danielles Sinn gewesen, basierend auf dem entsprechenden Zeitzeugenbericht in Sid Meiers Memoiren.



Nintendo machte den Anfang, Sega zog nach: Bevor Online-Gaming populär wurde, war Couch-Gaming weit verbreitet. Der Startschuss dafür wurde weit vorher von M.U.L.E. gesetzt.



Von der Polizei sollte man sich nicht erwischen lassen – ein Zusammenstoß mit den Gesetzeshütern beendet das Rennen sofort.

Ja, im ersten *Test Drive* gab es in der Tat einen plausiblen Grund – zumindest laut des zugehörigen Handbuchs –, wieso wir einen schicken Sportwagen von A nach B manövrieren und uns dabei von der Polizei nicht erwischen lassen wollen. Und zwar lautet dieser wie folgt: Als Software-Entwickler, der nun seine erste Million verdient hatte – ironisch sein konnten sie, die Entwickler von *Test Drive* – ist es nun möglich, den lang gehegten Traum, endlich einen eigenen Sportwagen fahren zu dürfen, umzusetzen. Laut Handbuch

hat der hiesige Autohändler ein Näschchen für Menschen mit Geld und stellt bereitwillig seinen Fuhrpark für eine Probefahrt zur Verfügung, im Englischen „Test Drive“ genannt.

Die Auswahl besteht aus fünf edlen Karossen, deren individuelle Eigenschaften bei der Auswahl dargestellt werden, damit man die richtige Wahl trifft. Denn diese Anzeigen waren nicht bloß optisches Beiwerk, um alles wie aus einem Guss wirken zu lassen – die Autos fühlen sich beim Fahren tatsächlich individuell an.

JETZT

RETURN

ABONNIEREN!

**VIER AUSGABEN
FÜR NUR 32 EURO!**

**KEINE AUSGABE MEHR VERPASSEN:
JETZT RETURN-ABO ABSCHLIESSEN!**

**RETURN-ABO IM ONLINESHOP:
RETURN-MAGAZIN.DE/PRODUKT/RETURN-ABO**



**RETURN-ABO
VERSCHENKEN?**

**BEI DER BESTELLUNG DIESER FELD AUSFÜLLEN:
„LIEFERUNG AN EINE ANDERE ADRESSE SENDEN“**

RETURN-MAGAZIN – AB SOFORT NUR NOCH IM DIREKTVERTRIEB ERHÄLTlich!