AUSGABE 55

RETURN

FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN

Game Machine's Best Hit Games

Koutetsu Yousai Strahl

Super Mario RPG

Marios Ausflüge in die japanische Rollenspielwelt

GARGOYLE'S QUEST

Die Geschichte des

Kopierschutzes

Peter Molyneux

Große Spiele - leere Worte

Crossover

Mortal Kombat 3

- DURCHGEZAPPT XL: AUF DEN HUND GEKOMMEN
- NEUE VERSION FÜR AMIGA: WONDER BOY
- LAUFWERKSALTERNATIVEN FÜR DEN CPC
- HOMECOMPUTERMUSEUM HELMOND
- RETURN TO PLAY: DREAMCAST
- MEGA MAN BATTLE NETWORK
- NEU & VERPIXELT: TINY THOR
- VEGGIES VS UNDEAD (C64)

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

www.return-magazin.de

Editorial

1990, „es wächst zusammen, was zusammengehört“, Wendejahr – mit meinen 8 Jahren kann ich dem geschichtsträchtigen Ereignis nur unzureichendes Gewicht beimessen. Auf unserer ersten innerdeutschen Reise zwischen den Grenzen von Ost- und Westdeutschland sitzen mein Bruder und ich gelangweilt im Wartebereich einer Bank. Ein Mitarbeiter begleitet uns zu seinem Arbeitsplatz, er setzt uns vor einen Monitor und tippt etwas auf seiner Tastatur. Nur Augenblicke später sehe ich uns, von Liane zu Liane durch den Dschungel schwingend, Alligatoren und Steinen ausweichen. Wie interessant diese „neue“ Welt ist.

1992, unser erster Computer, ein Commodore 128 D. ‚LOAD „*“,8,1‘ und ‚Goto 64‘ werden zu unserem Mantra. Durch Erde grabend, sammeln wir Diamanten und weichen herabfallenden Steinen aus, wir fliegen einen Doppeldecker, treiben Handel, belagern Burgen mit Katapulten, erobern Ländereien – Shoot or die! Konzentriert tippen wir stundenlang Buchstaben, Zahlen und Symbole über die Tastatur unseres Personal Computers. Wie Mönche im Skriptorium übertragen wir Texte von Büchern in digital interpretierbaren Quelltext. BASIC – meine erste, oft frustrierende, aber nicht letzte Erfahrung mit der Entwicklung von Programmen.

Heute arbeite ich als freiberuflicher Entwickler mobiler Anwendungen und lebe zusammen mit meiner Familie in den arabischen Emiraten – eine weite Distanz, sowohl zeitlich als auch räumlich. Von der Behauptung zu viel verlangt wäre, dass allein die Spiele aus meiner Kindheit mir meinen Weg eröffnet hätten, doch vermochten sie großes Interesse und Neugier für Technologie und Computer zu schaffen. Leider nur selten erlaubt mir heute noch die Zeit, in diese digitalen Retro-Spielewelten zurückzukehren, dadurch wird jede ersehnte Ausgabe der *RETURN* auch gleichzeitig zu einer Brücke aus Erinnerungen an Herkunft, zu Hause und Familie.

Lassen Sie sich auch in dieser Ausgabe von der Faszination klassischer Computer und Konsolen mitreißen: Rot oder grün? In unserer Titelgeschichte „Gargoyle’s Quest“ für den Nintendo Game Boy klären wir die unterschiedliche Darstellung in Europa und Asien sowie die Verbindung zu *Ghosts ’n Goblins*. Kontrovers wird es im Bericht „Peter Molyneux: Große Spiele – leere Worte“. *Mario RPG – RETURN* versucht sich an einem Überblick über Super Marios Ausflüge in die Welt der japanischen Rollenspiele. Für mich immer wieder spannend, unsere Kolumne über BASIC-Programmierung, diesmal geht es um Semiotik und Mnemonik. Dies und vieles mehr finden Sie in der Ausgabe 55 der *RETURN* – viel Spaß bei der Lektüre – der Orient grüßt den Okzident!

Matthias Urban-Mattke

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 55

4 Editorial

6 News

11 Termine, Veranstaltungen, Jubilare

12 Neuveröffentlichungen für klassische Spielesysteme

114 Impressum / Redaktion

115 Remix-Download

SOFTWARE

14 Veggies vs Undead (2023, Commodore 64)

16 Castle Escape (2022, ZX Spectrum, Sega Master System)

18 Wonder Boy (2023, Amiga)

20 Terrestrial (2023, C64)

22 Dango Dash (2023, Game Boy Color)

24 Lester (2023, C64)

26 Grimace's Birthday (2023, Game Boy Color)

28 Ghosts-'n-Goblins-Spin-off: Gargoyle's Quest (Game Boy)

32 RETURN to Play: Sega Dreamcast

34 Durchgezappt XL: Auf den Hund gekommen

42 Tagebuch Jo Hesse: Blood 'n Guts (Commodore 64)

NEU & VERPIXELT

44 Tiny Thor (2023, Nintendo Switch, PC)

HARDWARE

46 Laufwerk-Alternativen für Amstrad / Schneider CPC

HINTERGRUND

50 Super Mario RPG – Marios Ausflüge in die Welt der japanischen Rollenspiele

62 Die Geschichte des Kopierschutz

70 Kultreihe als taktisches Rollenspiel: Mega Man Battle Network

76 Peter Molyneux – Große Spiele - leere Worte

82 Von Zuhause in die Spielhalle: Heimversionen erobern die Arcade

90 Return unterwegs: Computer & Spielemuseum Helmond

94 Basically BASIC: Volle BASIC-Zeilen und kurze Befehle

LITERATUR

100 Morgen, morgen und wieder morgen

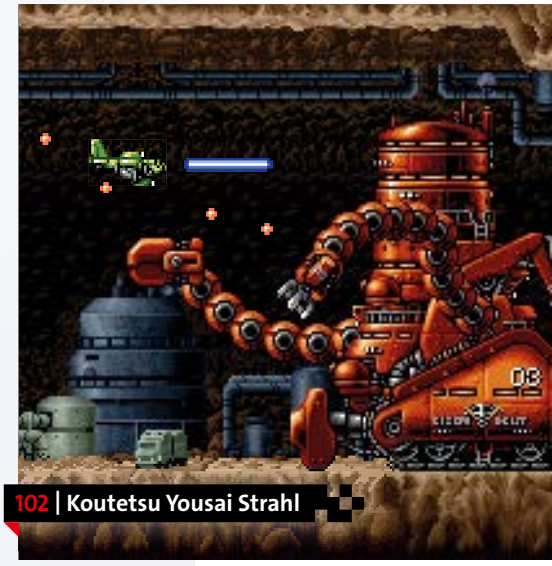
ARCADE

102 Koutetsu Yousai Strahl

106 Crossover: Mortal Kombat 3

50 | Super Mario RPG

76 | Große Spiele - leere Worte



102 | Koutetsu Yousai Strahl

106 | Crossover: Mortal Kombat 3

Nintendo hatte schon immer ein Talent dafür, die eigenen Figuren gut in verschiedensten Genres und Bereichen unterzubringen, ohne dabei den eigenen Firmencharme zu untergraben. Über die Jahre sind dabei viele kreative Ideen und Reihen entstanden, die teilweise seit Jahrzehnten begeistern.

Super Mario RPG

Super Marios Ausflüge in die Welt der japanischen Rollenspiele

Im Rampenlicht steht dabei Nintendos rot gekleideter Anlagenmechaniker, der seinen Lebenslauf prall mit den verschiedensten Sportarten, Hobbys und Errungenschaften füllen kann. Seien es nun rasante Kart-Rennen, nervenaufreibende Tennis-Matches oder erbitterte Dance-Battles, Mario bewältigt alles und ist auch noch gut darin. Dabei sind das nur ein paar der Disziplinen. So ist der rote Prinzessinnenretter auch passionierter Golfer, Fußballer, Basketballer und weiß der Himmel was noch. Im Jahr 1996, dem Jahr von *Super Mario RPG*, war das allerdings noch nicht allzu selbstverständlich. Mario verließ gerade seine Jump-'n'-Run-Umgebung und begann, andere Gefilde unsicher zu machen. Klar gab es bereits verschiedenste Serien und Auftritte im Nintendo-Power-Magazin. Spielzeug-Franchising und der erste Kinofilm-Auftritt waren absolviert, doch komplette Genrewechsel waren noch eher ungewöhnlich. Zumindest nicht bewusst und lange vorgeplant, denn mit Mario gab es zu diesem Zeitpunkt bereits Lernspiele, Gastauftritte in verschiedenen Sportspielen und mit *Dr. Mario* ein eigenes Puzzle-Spiel.

Trotzdem war die Bekanntgabe eines Super-Mario-Rollenspiels eine Neuheit für die Zeit. Es war unvorstellbar, die kunterbunten, aber doch eher simpel gehaltenen Spielstorys in ein vollumfängliches Rollenspiel zu übertragen, ein Genre, das zu diesem Zeitpunkt dank der Vorarbeit von Squaresoft und den Phantasy-Star-Spielen eher mit Fantasy, Sci-Fi sowie mit tiefgreifenden, epischen Handlungen verbunden war. Diese Spiele füllten oftmals bis zu 60 Stunden an Inhalten, und die einfache Rettung einer Prinzessin, verbunden mit ein bisschen Kampf gegen Bowsers böse Schergen, hätte sich über so einen Zeitraum nicht tragen können. Vor dem Release des Mario-RPGs waren die Zweifel daher groß, doch heutzutage gilt es als eines der besten Spiele seines Genres und als eines der grandiosesten Entwickler-Cross-Overs, das jemals das Licht der Welt erblicken durfte. Warum das so ist und was darauf für Marios RPG-Karriere weiter folgt, erfahren aufmerksame Leser im Langtext.

Auftritte des italienischen Klempners in anderen Genres waren bei Ankündigung von *Super Mario RPG* noch ungewöhnlich – der Erfolg der Reihe gibt Nintendo allerdings Recht. Bis heute erscheinen regelmäßig neue Titel.

Das perfekte Einsteigerrollenspiel: Die Charaktere ließen Fans aufhorchen, durch das Action-Kommando-System in den Kämpfen und die vielen eingestreuten Minispiele blieben die Neueinsteiger motiviert.

SUPER MARIO RPG THE LEGEND OF THE SEVEN STARS

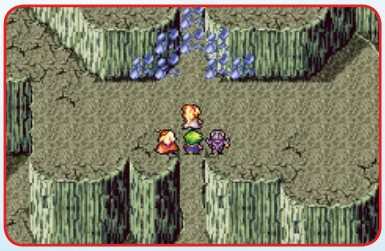
NINTENDOS ERSTE SCHRITTE INS JAPANISCHE ROLLENSPIEL

Nintendo selbst hatte zum Zeitpunkt der Entwicklung wenig bis gar keine Erfahrung mit japanischen Rollenspielen. Zwar gab es mit der Mother-Reihe bereits eine RPG-Serie im eigenen Haus, doch man entschied sich bereits in einem frühen Pitch für Square. Nicht nur arbeiteten die eng mit Nintendo zusammen, sondern konnten ein ums andere Mal mit Titeln wie *Chrono Trigger*, *Secret of Mana* oder *Final Fantasy VI* qualitativ hochwertige Rollenspiele entwickeln. Folgerichtig kam es zu einer Kooperation zwischen den beiden Entwicklerstuben.

Rollenspiele fanden außerhalb Japans nur wenige Käufer: zu komplex und wenig einsteigerfreundlich. Vielen Action-Rollenspiel-Veröffentlichungen von Nintendo lagen daher Spieleberater bei, um neuen Fans das Einsteigen zu erleichtern.

Das Projekt entstand allerdings nicht aus reiner Kreativität, sondern verfolgte ein bestimmtes Ziel. Während japanische Rollenspiele im Herkunftsland sehr gute Verkaufszahlen erzielten, sah es hier im Westen anders aus. Lokalisierungen waren bereits damals sehr kostenintensiv und mit hohem Risiko verbunden. Die USA-Version von *Final Fantasy II* (im Original *Final Fantasy IV*) für das Super Nintendo Entertainment System (SNES) sorgte beispielsweise für Verkaufszahlen, die im Hinblick auf den damit verbundenen Aufwand eher enttäuschten. Die Spiele waren zu komplex und zu anders für den damaligen westlichen Zeitgeist. Square selbst reagierte mit *Mystic Quest – Final Fantasy*. Dabei handelte es sich um ein Einstiegsrollenspiel, das das Genre bei uns salonfähig machen sollte. Sowohl in den USA als auch in Europa ging der Plan jedoch nicht wie gewünscht auf. Bei gerade einmal 400.000 verkauften Einheiten galt das Ganze als Flop. Im Jahr 1994 erschien schließlich *Final Fantasy VI* (in den USA als *Final Fantasy III*) und erzielte mit 2,5 Millionen verkauften Einheiten in Japan den bis dato größten Verkaufserfolg im Bereich Videospiele. *Super Mario World* verkaufte weltweit über 20 Millionen Einheiten und wurde sogar beliebter als Disneys Mickey Mouse. Nintendo ging es zu diesem Zeitpunkt daher finanziell großartig. Die Verkaufszahlen übertrafen inzwischen wieder die von Sega und auch das Spiele-Portfolio nahm jährlich an Qualität zu. Im Westen blieben solche Verkaufszahlen trotz all des Kritikerlobes jedoch weiterhin aus. Eine Veröffentlichung in Europa erfolgte erst sieben Jahre später auf der PlayStation 1. Trotz qualitativ hochwertiger Titel gelang es Square also nicht, im Westen Fuß zu fassen. Die Kosten waren immens, die Verkaufszahlen ließen zu wünschen übrig. Doch nun kam die Kooperation mit Nintendo ins Spiel. Square ging auf Nintendo zu und pitchte den Vorschlag eines Mario-Rollenspiels. Sie warfen ihr Knowhow für hervorragende Rollenspiele in die Waagschale und im Gegenzug erhielt man von Nintendo die Popularität des beliebtesten Videospiel-Charakters aller Zeiten – Super Mario.

Während Rollenspiele in Japan sehr gute Verkaufszahlen erzielten, sah es hier im Westen anders aus. Die Kooperation von Square mit Nintendo sollte dies ändern.



DIE ENTWICKLUNG – MAGIE ODER FEUERBLUME?

Bei der ersten Konzeptvorstellung wurde Mario auf dem Rücken eines Pferdes mit Kurzschwert und Cape gecastet. Das passte gut zu dem eher mittelalterlichen Fantasy-Setting eines *Final Fantasy*. Doch das überzeugte Shigeru Miyamoto, der die Spieleentwicklung bei Nintendo überwachte, nicht. Denn Mario hat nie mit Schwertern gekämpft oder Pferde geritten, neben seiner Sprungkraft waren Feuerblumen und ein klassischer Hammer seine traditionellen Waffen. In der Folge setzten sich beide Parteien zusammen und arbeiteten ein kreatives neues Konzept aus, woraufhin im Sommer 1994 die Entwicklung begann. Nintendo bestand darauf, eng daran mitzuwirken, damit das Resultat nicht zu weit von den eigenen Wünschen und Vorstellungen abwich. Als leitende Entwickler entschied sich Square intern für Yoshihiko Maekawa und Chihiro Fujioka. Letzterer arbeitete zuvor am missglückten *Mystic Quest*, konnte seine gewonnene Erfahrung jedoch hier einbringen. Miyamoto unterstützte das Team rund um die beiden mit Vorschlägen zu Spielelementen und der Entwicklung der Story. Seine wichtigsten Punkte waren hierbei, die Identität von Mario und seiner Welt zu bewahren und dabei das Spiel spannend und unterhaltsam zu halten.

Final Fantasy II fand hierzulande wenig Zuspruch – es brauchte erst einen Einsteigertitel, um die Neugierde der Fans zu wecken.

■ EIN BERICHT VON FLORIAN FROMMHERZ

DIE GESCHICHTE DES KOPIERSCHUTZES

SEIT ES HEIMCOMPUTER GIBT, DIE DIE FÄHIGKEIT BESITZEN, DATENTRÄGER WIE FLOPPY ODER TAPE ZU SCHREIBEN UND NICHT NUR ABZUSPIELEN, GEHT DIE ANGST VOR COPYRIGHTVERLETZUNGEN UM. SOFTWARESCHMIEDEN UND HERSTELLER SIND SEITHER BEMÜHT, IHRE PROGRAMME VOR KOPIEN UND DAMIT UMSATZEINBUßEN ZU SCHÜTZEN. HATTE DER SLOGAN „DON'T COPY THAT FLOPPY" DOCH NICHT GEWIRKT?

DIE ANFÄNGE DES KOPIERSCHUTZES

Adventure – ein Spiel aus der Frühzeit der Computerspiele. Gleichzeitig auch eins der ersten Spiele, das mit einem Kopierschutz versehen wurde.

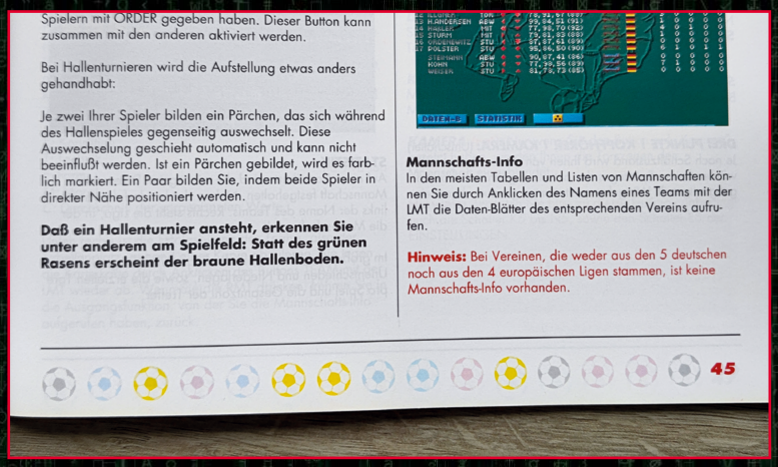
Adventure wurde wegen der schnelleren Zugriffszeit auf Disketten verkauft. Da diese leichter zu kopieren waren, musste man das Spiel schützen.

Die Geschichte des Kopierschutzes von Software geht so weit zurück wie die Geschichte von Computerspielen und Software auf Heimcomputern selbst. Mit dem Einzug von Amiga, Atari ST und IBM PC mit DOS stieg auch die nicht original lizenzierte Software, die in kopierter und teils modifizierter Form – unter Umgehung des Kopierschutzes – über Bulletin Boards verteilt wurde.

Eines der ersten Computerspiele mit Kopierschutz ist *Adventure*. Das Programm wurde 1979 als Port des Textadventures *Colossal Cave Adventure* für TRS-80, Apple II und IBM PC entwickelt. In *Adventure* wagen Abenteurer die textbasierte Höhlenerkundung. Geschichte und Erkundung finden über Textausgabe und Zwei-Wort-Kommandos statt, die ein Parser interpretiert. Die Hardwareanforderungen waren bescheiden: 32K RAM und ein 5 ¼-Zoll-Diskettenlaufwerk. Erstaunlich war die Veröffentlichung auf Diskette, Tapelaufwerke waren noch deutlich weiter verbreitet. Ursache war die Programmierung: Die Diskette bot den Vorteil eines kürzeren, flexibleren Zugriffes auch auf Nachladesequenzen, wohingegen ein Tape mühselig an die richtige Stelle gespult werden musste. Weil Disketten im Vergleich zu Tapes einfacher zu kopieren waren, scheint es nur logisch, dass das Kopieren der Diskette erschwert werden musste: Der Entwickler hatte bei der Nummerierung der Spuren auf der Diskette getrickst, indem er die Standardnummerierung aufgegeben und deutlich höhere Nummern rückwärts zählend verwendet hat. Konventionelle Diskettenlaufwerke können dies zwar erkennen und korrekt lesen, Backup- und Kopierprogramme erwarteten aber, dass die Spurnummern sequenziell und korrekt nummeriert sind. Sie scheiterten beim Kopiervorgang oder korrigieren die falschen Spurinformationen mit einer Fehlermeldung, dass die Quelldiskette korrupt sei: Der Kopiervorgang schlägt fehl.

Im gleichen Zeitraum entwickelten andere Hersteller für Tapes und Disketten ähnliche Schutzmechanismen. Dabei sind Neuveröffentlichungen für beliebte Plattformen wie dem Apple II schon damals Ziele von Kopierern gewesen – ein Beispiel für ein kopiergeschütztes Spiel ist *Microchess 2.0*.

Im Laufe der Zeit entstanden verschiedene Kopierschutzmechanismen. Einige, wie im Titel *Adventure*, verändern das logische oder physische Medienlayout so, dass Laufwerke in Heimanwendergeräten dasselbe Layout beim Kopiervorgang nicht nachstellen können. Teilweise prüft die Software noch, ob das Layout intakt ist und schließt dann das Programm oder macht das Beenden unmöglich. Andere Schutzmechanismen sind Informationen, die beim Start oder während des Betriebs abgefragt werden – dazu zählen die bekannten Codewheels, Informationen aus dem Handbuch bzw. einem Beiheft, oder sogar eigens gefertigte optische Geräte, die Bildschirmausgaben entziffern. Andere Schutzstrategien fordern einen statischen Lizenzschlüssel bei der Installation oder dem ersten Start, moderne Software sogar die Registrierung oder Aktivierung über das Telefon oder Internet. Einige wenige Hersteller setzten auf Hardware-Dongles, die beim Einsatz der Software eingesteckt oder verbunden werden mussten. Entwickler entschieden sich entsprechend der Plattform, auf der die Software geschützt werden sollte, für die jeweils geeigneten Maßnahmen. Da gerade Amiga, Atari ST und DOS beliebte Plattformen und gleichzeitig auch erste Ziele von motivierten Crackern waren, existieren besonders viele Varianten für diese Systeme. Tauchen wir nun in die Welt der Schutzmechanismen für Computerspiele ein.



Spielern mit ORDER gegeben haben. Dieser Button kann zusammen mit den anderen aktiviert werden.

Bei Hallenturnieren wird die Aufstellung etwas anders gehandhabt:

Je zwei Ihrer Spieler bilden ein Pärchen, das sich während des Hallenspieles gegenseitig auswechselt. Diese Auswechselung geschieht automatisch und kann nicht beeinflußt werden. Ist ein Pärchen gebildet, wird es farblich markiert. Ein Paar bilden Sie, indem beide Spieler in direkter Nähe positioniert werden.

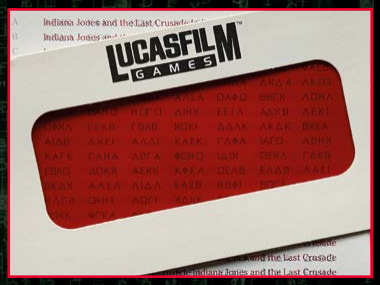
Daß ein Hallenturnier ansteht, erkennen Sie unter anderem am Spielfeld: Statt des grünen Rasens erscheint der braune Hallenboden.

Mannschafts-Info
In den meisten Tabellen und Listen von Mannschaften können Sie durch Anklicken des Namens eines Teams mit der LMT die Daten-Blätter des entsprechenden Vereins aufrufen.

Hinweis: Bei Vereinen, die weder aus den 5 deutschen noch aus den 4 europäischen Ligen stammen, ist keine Mannschafts-Info vorhanden.

45

Bei *Bundesliga Manager Hattrick* verlangte der Kopierschutz das Abtippen von farbigen Fußbällen – diese waren im beiliegenden Handbuch bewusst nur sehr blass abgedruckt, um physische Kopien zu erschweren.



Wer sich über die Codes unterhalten wollte, musste zuweilen eigene Namen für die Symbole erfinden.

OFFLINE PROTECTION: HANDBUCH, CODEWHEEL UND CO.

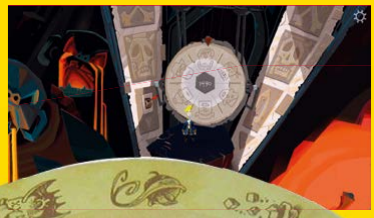
Wer in den späten 1980ern bis in die frühen 2000er Computerspiele kaufte, erstand oft mehr als nur die Software: Die Mehrheit war in liebevoll gestalteten Bigbox-Kartonverpackungen eingehüllt, die neben dem Titel auf Datenträgern andere Beigaben wie Handbuch, Registrationskarte, Werbung für andere Veröffentlichungen des Herstellers und manchmal Gimmicks wie Aufkleber oder Poster enthielten. So bot es sich an, neben den üblichen Beigaben, entweder separate Codehefte oder Flyer mit Kopierschutzinformationen oder das meist üppig gestaltete Handbuch als Teil der Kopierschutzbestrebungen zu nutzen. Die Schutzinformationen bestanden dabei oft aus Zeichen, Buchstaben oder farbigen Symbolen, die in einer Vielzahl von Kombinationen abgedruckt mitgeliefert wurden. Diese wurden beim Start oder periodisch während des Spielfortschritts abgefragt und auf Korrektheit geprüft. Bei *Bundesliga Manager Hattrick* für Amiga etwa sind am unteren Rand des Handbuchs farbige Fußbälle abgedruckt. Jede Seite zeigt neben der Seitenzahl eine beliebige Kombination roter, gelber, blauer, grüner und weißer Bälle. Startet die Sportsimulation die Kopierschutzsequenz, muss der Spieler anhand einer Seiten- und Ballnummer die richtigen Farben angeben. Loom liefert im „Buch der Sprüche“ Codes für die Kopierschutzabfrage mit. Die Codes sind so abgedruckt, dass sie nur mit einer Rotbrille, die ebenfalls beigelegt war, gut lesbar wurden. Da um 1990 bereits Farbkopierer existierten, sollte der Farbfilter physische Kopien des Code- oder Handbuchs erschweren. Der Rotfilter war eine Möglichkeit – anderswo wurden Codesymbole sehr blass abgedruckt, oder waren in einem geringen Kontrast abgebildet, wie schwarze Symbole auf braunem Hintergrund. Die Auswahl war ausgefuchst: Selten wurden „klassische“ Symbole wie Viereck, Dreieck, Karo, Pik, Buchstaben- oder Zahlenkombinationen ausgewählt. Vielmehr sollten komplexe Zeichen zusätzlich erschweren, dass ein kurzes Telefongespräch oder eine Pausenhofunterhaltung genutzt werden könnten, um unlizenziert zu spielen.

Das Codewheel war fester Bestandteil vieler Verpackungsinhalte – und wurde in *Return to Monkey Island* sogar mit einem eigenen Rätsel gewürdigt.

DAS CODEWHEEL

Die wohl beliebteste Kopierschutzvariante.

Etwas interessanter und wohl die beliebteste Kopierschutzvariante ist die Gattung „Codewheel“, wie sie aus *Monkey Island*, *Starflight* oder *Neuromancer* bekannt ist. Die Coderäder bestehen aus mindestens zwei Scheiben, die übereinander gelegt und gedreht in Aussparungen ihre Codes darstellen. Das Programm selbst gibt den Hinweis, in welche Stellung die beiden Scheiben gebracht werden müssen. Besonders beliebt sind die Codewheels, da sie, neben ihrer Rolle als Kopierschutz, auch etwas für die Haptik tun und der Spieler etwas Handfestes zum Ausprobieren, Drehen und Kniffeln hat. Codewheels waren zudem etwas schwieriger zu duplizieren – man musste tatsächlich die Scheiben auseinanderbauen, einzeln kopieren, die Aussparungen nachschneiden und alles wieder zusammensetzen. Nicht unmöglich – aber diejenigen unter uns, die mit den Datenträgern, Boxen und Manuals vorsichtig umgegangen sind, wollten ihre Codewheels nur ungern zerlegen und potentiell beschädigen, nur damit der Freund aus dem Sportverein das Spiel auch nutzen konnte.



Original Mega Man | Mega Man X | Mega Man Legends | New Mega Man

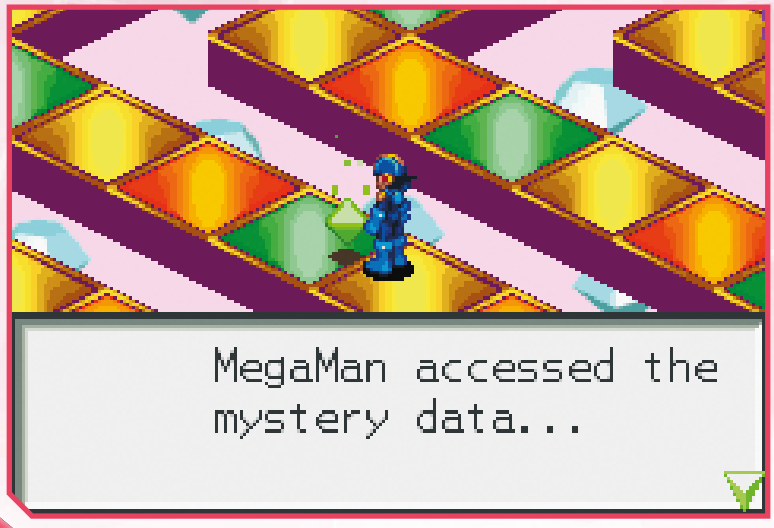
Mega Man Battle Network

Der Anfang der 2000er Jahre war für viele traditionelle Entwicklerschmieden eine interessante Zeit. Viele erfolgreiche klassische Reihen sahen sich mit der Herausforderung konfrontiert, zur Jahrtausendwende Innovation und neuen Wind zu bieten, denn die Konsolen wurden leistungsfähiger und die Kundschaft anspruchsvoller. Das sorgte zwar für zeitlose Meisterwerke wie *Resident Evil 4* oder *Metroid Prime*, aber ließ auch einige alte Reihen im Staub zurück. Eines dieser Franchises war *Mega Man*.

Der Jahrtausendwechsel war nicht die beste Zeit für den blauen Bomber. *Mega Man X6* erhielt wegen seiner veralteten Spielelemente eher durchwachsene Kritiken, während *Mega Man Legends 2* mit sehr schwachen Verkaufszahlen kämpfte. Beides machte für Capcom deutlich, dass die Reihe einen neuen und modernen Anstrich benötigte. Während das Team rund um Keiji Inafune – dem Serienschöpfer – bereits an *Mega Man Zero* arbeitete, entschied man sich intern für eine weitere Serie – *Mega Man Battle Network* oder *Rockman.exe* in Japan.

Die neue Mega-Man-Videospielserie hatte zwei deutliche Einflüsse. Zum einen gewann das Internet über die Jahrtausendwende zunehmend an Popularität. Es etablierte sich sehr schnell als ein spannendes Umfeld für Geschichten. Der zeitlose Anime-Klassiker *Serial Experiments Lain* verdeutlicht das nochmals. Auch in Videospielen wurde der Gebrauch des Internets, oder auch oftmals die Interpretation einer von Sci-Fi inspirierten Internetlandschaft, immer interessanter. *Mega Man* arbeitete dabei schon immer mit einem sehr futuristischen Konzept, was gerade durch die komplexe Hintergrundgeschichte des Mega-Man-Universums deutlich wird. Der Sprung ins Internet war entsprechend eine plausible Idee.

Für den nächsten großen Einfluss – online erwerbbare Zusatzinhalte im Stile von *Pokémon* – ist es wichtig zu verstehen, wie die Welt des *Mega Man Battle Network* funktioniert. Das Internet hat einen neuen Standard erreicht. Nahezu alles, von Kommuni-



Das Internet in der Welt von *Mega Man Battle Network* – manche Teile sind, wie auch bei uns, extrem bunt und überladen. Es passt allerdings gut zum Charme des Spiels. Ausflüge in kleinere Bereiche lohnen durchaus, es gibt oft versteckte mysteriöse Daten zu finden.

Nach einem Kampf erhält der Spieler meist einen Battle Chip oder einen Zenny, die Währung in vielen Capcom-Spielen. Battle Chips gab es auch real zu kaufen.

Die Anime-Serie *Rockman.exe* bringt es auf fünf Staffeln mit insgesamt über 200 Folgen. Lediglich die erste Staffel erschien in synchronisierter Fassung unter dem Titel *MegaMan NT Warrior* bei RTL2.

Das interessante Konzept der Reihe löste einen kurzen Hype aus: Es gab PETs und Battle Chips im freien Handel, einen Anime, Figuren und verschiedene Möglichkeiten, die Spielwelt mit weiteren Medien zu erweitern.

kation bis hin zum Handel, fokussiert sich auf das WWW. Um sich mit der virtuellen Realität zu verbinden und diese neue Welt zu erforschen, greifen die Bewohner dieser alternativen Realität auf sogenannte PETs (Personal Exploration Terminals) zurück. In jedem dieser PETs befindet sich ein NetNavi. Das sind persönliche Assistenten, die das Alter Ego zum Nutzer im Netzwerk darstellen. Diese sind KI-gesteuert und können auf Befehl, aber auch eigenständig agieren. Die digitalen Stellvertreter gehen im Netz einkaufen, führen Wartungen durch, analysieren die aktuelle Marktlage oder dienen als unterstützende Kraft im Alltag. Da es sich hier aber immer noch um einen Mega-Man-Titel handelt, steht natürlich nicht der Überblick des DAX-Index' im Fokus, sondern ein in dieser Spielwelt wichtiger Aspekt – die NetNavi-Kämpfe. Sie unterscheiden sich in zwei Kategorien. Zum einen dienen die persönlichen Assistenten als Virenbekämpfer in der digitalen Welt, aber es werden auch auf sportlicher Ebene Kämpfe ausgetragen. Das kann von rein freundschaftlichen Hinterhof-Sparrings bis hin zu großen Turnieren führen. Während Navis oftmals eine eigene Waffe besitzen, können die Fähigkeiten durch Battle Chips erweitert werden. Das resultiert im Gebrauch von Schwertern, größeren Kanonen oder flächendeckenden Veränderungen des Kampffeldes.

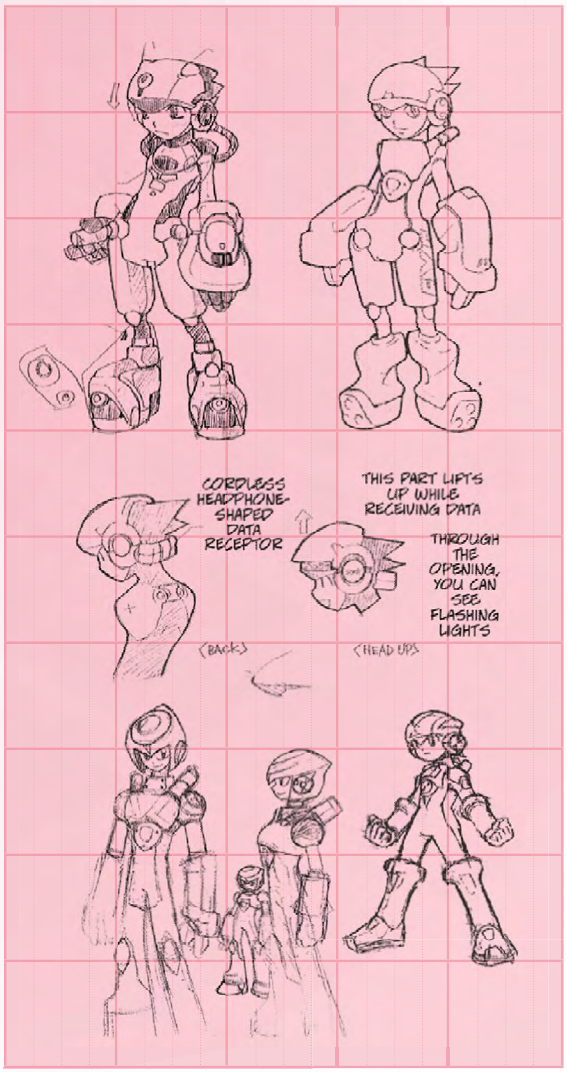
Dieses Grundkonzept sorgte dafür, dass sich *Mega Man Battle Network* in einen aufblühenden 2000er-Jahre-Trend einreihte. Plötzlich gab es die PETs samt Battle Chips im freien Handel zu kaufen, es gab einen Anime, zahlreiche Figuren und verschiedene Möglichkeiten, die Spielwelt mit weiteren Medien zu erweitern. Die Marketing-Gestaltung erinnert nicht nur an die Taschenmonster von Gamefreak, sondern sie dienten auch als klare Inspiration.

In der Anfangsphase ging das Design des neuen Mega Man in eine andere Richtung: Er sollte eine ähnliche Gestalt haben wie der Protagonist, lediglich ausgeprägtere Extremitäten. Im Verlauf der Entwicklung wurde er immer mehr zu einem eigenständigen Charakter.

Das mag den Anschein erwecken, dass die Reihe eine eher seelenlose Marketing-Schiene von Capcom sei, doch der Schein trügt. Während der erste Teil eine willkommene Abwechslung zur bis dahin klassischen Mega-Man-Erfahrung ist, besticht die Reihe ab dem zweiten Teil mit einer ungewöhnlich hohen Komplexität, die auch 20 Jahre später noch ihre Fans in den Bann zieht.

Während Keiji Inafune sich nach der Fertigstellung von *Mega Man X5* seinem Herzensprojekt *Mega Man Zero* widmete, wurde Capcoms Production Team 2 mit der Entwicklung von *Battle Network* beauftragt, nachdem ein sich in Entwicklung befindliches Horrorspiel aufgegeben wurde. Elemente aus diesem Projekt befinden sich noch in ihrem ersten Titel, *Onimusha* – doch das ist eine andere Geschichte.

Charakterdesign

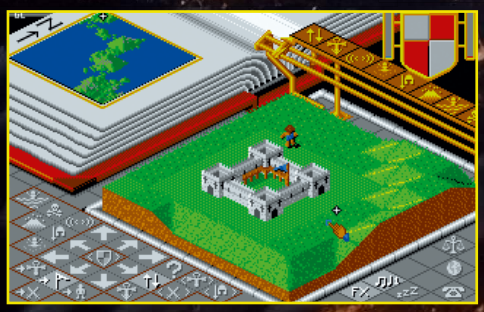


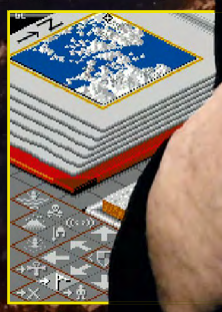
Peter Molyneux
Große Spiele – leere Worte

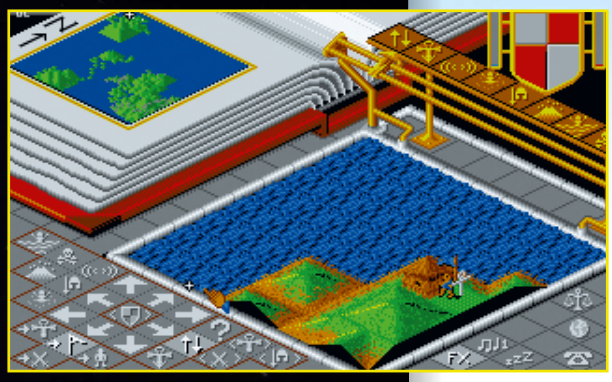
Peter Molyneux zählt sicherlich zu den bekanntesten Spieleschöpfern aller Zeiten. Ebenso eindeutig ist er aber ein unverbesserlicher Phrasendrescher und Windbeutel, der im Laufe der Jahre vollmundig wildeste Ankündigungen machte, die sich im Nachhinein meist als lauwarme Luft entpuppten. So verbindet man seinen Namen heute nicht nur mit unsterblichen Meilensteinen wie *Populous*, *Theme Park* oder *Dungeon Keeper*, sondern auch mit ebenso großen Enttäuschungen und … Lügen. Die Demontage des Peter Molyneux ist ein langsamer, schleichender und vor allem sehr schmerzhafter Prozess.

Dabei waren die Anfänge noch sehr bodenständig: Molyneux wurde 1959 in Guildford, südwestlich von London geboren, zu seinen Hobbys zählten schon früh Computer und Softwareentwicklung. Ab 1982, als Software noch größtenteils auf Kassetten vertrieben wurde, handelte er mit Floppy Disks und versuchte, dieses Geschäft mit Spielen anzukurbeln. Dabei schuf er eigener Aussage nach seinen ersten selbst programmierten Titel: die textbasierte Business-Simulation *The Entrepreneur*. Schon diese Information ist mit einer gewissen Vorsicht zu genießen. Es finden sich weder Kopien noch sonstige Dokumentation abseits von Molyneux' Erzählung, die darin gipfelt, dass er, eine Flut an Bestellungen erwartend, einen größeren Briefkasten gekauft habe – um am Ende nur zwei Bestellungen zu erhalten (beide mutmaßlich von Peters Mutter).

In der Folge gründete er gemeinsam mit Les Edgar Taurus Impex Limited. Laut Molyneux vornehmlich, um gebackene Bohnen in den Mittleren Osten zu exportieren, ein Blick in den Eintrag des britischen Handelsregisters offenbart jedoch eine Eintragung als Firma für IT-Dienstleistungen. Die große Stunde schlug, als der Global-Player Commodore die kleine Bohnen-Truppe Taurus mit Torus verwechselte, einer Firma, die angeblich Netzwerksoftware herstellte.



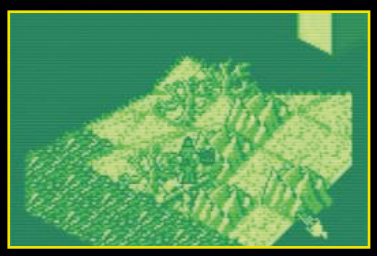


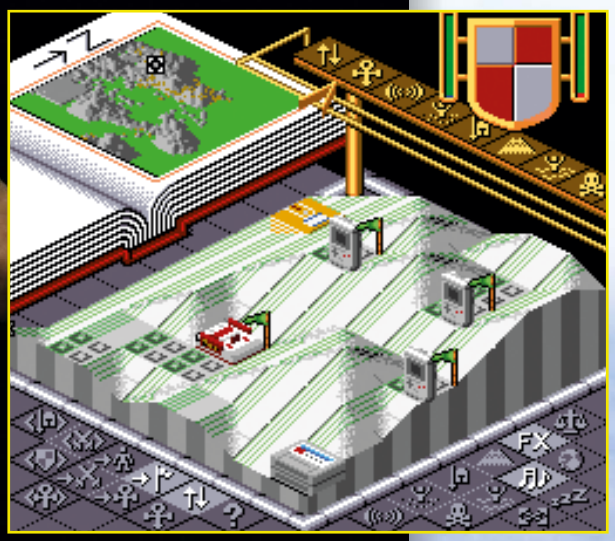


Wie stimmig diese Geschichte ist, ist umstritten: Les Edgar gab an, Torus wäre eine Firma gewesen, die Kanalinspektionen via Videokamera anbot, wirklich handfeste Informationen sind wiederum nicht auffindbar.

Man bot Molyneux zehn brandneue Amiga-Systeme an, wenn er ein Netzwerkprogramm liefern würde. Peter sah sich also an einem Scheidepunkt: weiterhin ehrbarer Hülsenfrucht-Händler oder Software-Spitzbub. Molyneux entschied sich für Letzteres, lieferte eine Software und gründete mit dem erwirtschafteten Geld 1987 (abermals mit Les Edgar) ein neues Spielestudio – Bullfrog Productions.

Deren erster, dafür erdrutschartiger Erfolg war die Göttersimulation *Populous* von 1989, die sich über vier Millionen Mal verkaufte.





Ein kurioser Vorfall, der in der Medienberichterstattung erwähnt wurde, betraf einen Versuch von Molyneux, die Verdrängung von Wasser beim Hinzufügen von Blöcken zum Weltmodell zu untersuchen, was daran scheiterte, dass Lego nicht wasserdicht war und somit eine „Überschwemmung" verursachte, die „von weiteren Experimenten abhielt".

Das erfolgreiche *Populous* erschien für unzählige Systeme. Auch Konsolen wie das Master System oder das SNES (unten) wurden mit Konvertierungen bedacht. Etwas überambitioniert war sicherlich die Version für den Game Boy (links).

Molyneux musste zugeben, dass die Versuche, *Populous* mit Lego zu testen und das Gameplay auszubalancieren, scheiterten. Es lieferte aber eine gute Geschichte für die Medien, um das Spiel im Voraus bekannt zu machen.

Als die englische Spielepresse damals zum Firmenbesuch in Guildford vorbeikam, präsentierte das Bullfrog-Team eine aus Legosteinen gebaute Landschaft, die angeblich beim Design zum Einsatz gekommen sei. Glenn Corpes, Co-Designer von *Populous*, ließ aber verlauten, Molyneux habe einen Mitarbeiter in einen nahegelegenen Spielzeugladen geschickt, um eine Basis für eine gute Geschichte zu haben. Kleine Flunkereien, die niemandem wehtun? Eine kleine Feelgood-Geschichte, die ein Produkt bei der Kundschaft besser dastehen lässt? Man ist durchaus noch verleitet, sich auf Bullfrogs Seite zu stellen, und so hielt auch die Fanbase der Firma und ihrem immer besser in Szene gesetzten Stardesigner weiterhin die Treue und ermöglichte seinen weiteren Aufstieg.

In einer Populous-II-Preview im englischen Magazin *The One for Amiga Games* (Juli 1991) wird berichtet, dass es „sehr wahrscheinlich" sei, dass man seine Städte in die Städtebau-Simulation *Sim City* exportieren könne. Nun klingt die Aussicht, zwei grundverschiedene Titel miteinander verbinden zu können, schon ebenso fantastisch wie unrealistisch, wenn man bedenkt, dass *Sim City* und *Populous II* in keinerlei Bezug zueinander stehen: Abgesehen von den spielerischen Unterschieden stammen beide Werke von völlig unterschiedlichen Studios und erschienen bei individuellen Publishern. Eine Realisierung war also denkbar unwahrscheinlich. Dies ist ein sehr frühes Beispiel einer vermeintlich toll klingenden, aber kaum umsetzbaren und somit letztendlich unsinnigen Idee. Im Zusammenhang ist wichtig zu ergänzen, dass dieser Artikel auf einem Gespräch mit Peter Molyneux basiert, ihn jedoch nicht direkt zitiert. Es liegt also lediglich die Vermutung nahe, dass hier eine Aussage von ihm herangezogen wurde, der Beweis fehlt jedoch.

Für den Syndicate-Nachfolger *Syndicate Wars* aus dem Jahr 1996 wurde ausgelobt, dass man auf dem PC abgespielte DVD-Filme live auf Anzeigetafeln ansehen könne – zu einer Zeit, als die allerwenigsten Heimcomputer über ein entsprechendes Laufwerk verfügten. Ein toll klingendes Feature, keine Frage, aber fern von jeglicher Realität.

Unabhängig von diesen Spekulationen und Übertreibungen lieferte Bullfrog aber durchweg hochklassige Spiele ab: *Populous* und dessen Nachfolger, *Syndicate*, *Theme Park*, *Magic Carpet*, *Theme Hospital*, *Dungeon Keeper*. Die Qualität war unbestritten, und für die Presse war der extrovertierte Peter Molyneux ein gern geladener Gesprächspartner, der stets eine gute Story lieferte und der es im Umkehrschluss liebte, sich und seine Ideen zu präsentieren.

MORTAL KOMBAT 3

Wie heißt es doch so schön: Aller guten Dinge sind drei! Nach unseren Crossovers von *Mortal Kombat* in *RETURN #43* und *Mortal Kombat II* in *RETURN #48* folgt nun der dritte Streich.

Während oben genannter Spruch eigentliche Gültigkeit hat, wenn etwas beim ersten oder zweiten Streich noch nicht ganz funktioniert, verhält es sich im Falle der ersten beiden *Mortal Kombat* anders. *Mortal Kombat 3* ähnelt eher dem, was bei Filmfortsetzungen passiert: Es folgt auf zwei gute Teile ein dritter, der nicht mehr ganz mithalten kann und Abnutzungserscheinungen aufweist. Ganz so schlimm steht es um *Mortal Kombat 3* zwar nicht, aber er ist von der Mortal-Kombat-2D-Trilogie derjenige Teil, der am wenigsten positiv in Erinnerung geblieben ist. Während der erste Teil was Neues darstellte und der zweite Teil die Formel des Erstlings erfolgreich fortführte, waren die Erwartungshaltungen entsprechend hoch. Midway versuchte, sinnvolle Ergänzungen einzubauen, damit sich der dritte Teil neben seiner Vertrautheit auch irgendwie neu anfühlt. Neu ist auch das Setting des dritten *Mortal Kombat*. Aufgrund eines Storykniffs verlegen die Entwickler den Großteil der Kampfhandlungen auf unsere Erde. Wie das? Vor 10000 Jahren lebte eine Königin namens Sindel in der

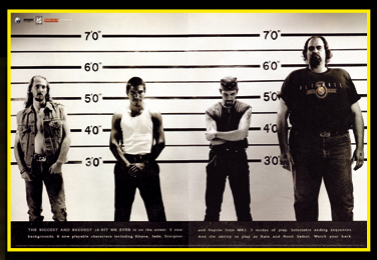
Technisch hat sich der Titel, auch mit seinen Vorgängern verglichen, weiterentwickelt – in *Mortal Kombat 3* machen sich trotz aller Bemühungen deutlich spürbare Abnutzungserscheinungen bemerkbar.

Outerworld, die jedoch überraschend früh verstarb. Die Schattenpriester von Shao Kahn und Shang Tsung ermöglichten eine Wiedergeburt von Sindels Geist. Jedoch nicht in der Außenwelt, sondern auf der Erde. Und scheinbar reicht das aus, um ein Tor durch die Dimensionen zu öffnen und es einfach zu durchschreiten, was Shao Kahn auch tat, um seine Königin zurückzugewinnen und damit auch das Schicksal der Erde zu besiegeln. Das Erdenreich wird ebenfalls zu einer Art Außenwelt und das Böse beansprucht fast alle Seelen für sich. Welch Glück, dass es Seelen gibt, die sich der Herrscher nicht aneignen kann. Diese Seelen gehören glücklicherweise Martial-Arts-Spezialisten, die wir zum größten Teil schon aus den vorhergehenden Teilen kennen. Sie werden das Schicksal der Erde hoffentlich wieder zum Positiven wenden. Anscheinend genug Storyballast, um daraus einen dritten Teil wahr werden zu lassen.

Der geneigte Mortal-Kombat-Fan kann aus 15 spielbaren Charakteren wählen. An der Steuerung hat sich nicht viel verändert. Es ist jetzt allerdings möglich, mit einer Lauftaste noch schneller auf den Gegner zuzulaufen, um ihm seine verdienten Watschen zu geben. Neu hinzugekommen sind auch die sogenannten Multi-Level-Playfields. Das bedeutet, dass es in manchen Arenen nun möglich war, das Stockwerk zu wechseln, indem man z. B. seinen Gegner mit einem Uppercut in eine höhere Etage katapultierte.

Es ist im dritten *Mortal Kombat* auch möglich, seinen Weg aus einem von drei möglichen Kampfbäumen zu wählen, die als Novice, Warrior und Master bezeichnet werden und die entsprechende Dauer des Turniers, vulgo die Anzahl der möglichen Kämpfe, bedeuten.

Wie auch schon zuvor bei den Vorgänger wurde die Umsetzung von *Mortal Kombat 3* mit durchaus schrägen Anzeigen beworben.



Mortal-Kombat-3-Cabinets sind heute nur noch selten zu finden: Kurz nach Veröffentlichung erschien *Ultimate Mortal Kombat 3* – Arcade-Betreiber, die den dritten Teil gekauft hatten, bekamen Upgrade-Kits, mit denen sie aus ihrem Mortal-Kombat-3-Cabinet ein Ultimate-Mortal-Kombat-3-Cabinet machen konnten.

Zu den berüchtigten Mortal-Kombat-üblichen Fatalities am Ende eines Kampfes gesellen sich die auch aus dem zweiten Prügler bekannten Friendships und Babalities als Alternative hinzu.

Technisch hat sich der Titel, auch mit seinen Vorgängern verglichen, weiterentwickelt. Am Bildschirm tut sich mehr, die Musik und Soundeffekte sind erhaben wie eh und je, die Präsentation war sowieso immer eine Stärke der Serie. Wer schon die ersten beiden Mortal-Kombat-Teile mochte, wird auch hier sicher seinen ungezwungenen Spaß finden. *-dz*

JETZT RETURN ABONNIEREN!

VIER AUSGABEN
FÜR NUR **32 EURO!**

KEINE AUSGABE MEHR VERPASSEN:
JETZT ABONNEMENT ABSCHLIESSEN!

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

RETURN-ABO VERSCHENKEN?

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

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