

RETURN

FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN

Crossover:

Alien Syndrome

**30 JAHRE
GAME
GEAR**

Durchgezappt XL

80s Action Heroes

Speichererweiterung für Amiga 1000

Amiga Parceiro

Capcoms vergessene RPG-Reihe

Breath of Fire

Neue Game-Boy-Konsole

Retron SQ

- TAGEBUCH JO HESSE: CHRISTMAS LEMMINGS
- NEU FÜR SEGA DREAMCAST: INTREPID IZZY
- BETRIEBSSYSTEM-UPDATE: AMIGAOS 3.2
- NEU & VERPIXELT: HEIDELBERG 1693

- RETURN TO PLAY: AMSTRAD CPC
- ARCADEKLASSIKER: GORF
- REVIEW: METROID PRIME
- ASK ME ABOUT LOOM

DEUTSCHLAND
ÖSTERREICH
SCHWEIZ

€ 7,50
€ 9,50
CHF 11,90



4 190199 507506

Editorial

Alternate Reality

Am 29. Mai 1993 ging es hoch her in den Hamburger Deichtorhallen: Es war mal wieder so weit, der „Deutsche Videospielemeister“ wurde ermittelt. Ein früher eSports-Meilenstein, organisiert von den beiden deutschen Magazinen *GAMERS* und *TOTAL!*. Nach Highscore in *Tiny Toon Adventures* schaffte ich es, auch beim finalen Müll-Recyclen (*Global Gladiators*) die Nerven zu behalten und siegreich aus dem Turnier hervorzugehen. Was ein Moment! So konnte ich mich ein Jahr lang „Deutscher Videospielemeister“ nennen. Spätestens dieses grandiose Erlebnis in meiner Jugend prägte mich auf immer zum „Gamer“. Was wäre wohl in einer alternativen Realität passiert, in der ich diesen Weg der eSports-Championships weiterverfolgt hätte, statt dröge in einen „normalen“ Beruf einzusteigen...? Die Preisgelder in den eSports haben sich ja ordentlich entwickelt. Ach ja... Das ist für mich das Allerbeste an unser aller Hobby, den Computer- und Videospielen: Jede denkbare Realität kann wahr werden! In dieser *RETURN*-Ausgabe erkunden wir Fantasywelten wie in *Nox Archaist* oder *Breath of Fire*, tauchen in Science-Fiction-Settings wie in *Policenauts* oder *Metroid Prime* ein oder bleiben ganz klassisch in der Heimat, wie in *Heidelberg 1693*.

Mit *Loom*, in dem Altmeister Brian Moriarty eine der schönsten Fantasy-Realitäten der Point-and-Click-Hochzeit erschuf, wird eines der weniger bekannten Lucasfilm-Adventures gebührend gewürdigt. Dass die 80er Jahre eine ganz eigene alternative Realität darstellen, steht außer Frage, und wird durch unseren Blick auf die entsprechenden Blockbuster unterstrichen. Zu guter Letzt feiern wir das 30-Jahres-Jubiläum des Sega Game Gear, der in einer alternativen Realität – ohne Nintendo – wohl sicher den Handheld-Gaming-Thron erobert hätte.

Ich wünsche euch viel Spaß beim Erkunden all dieser alternativen Realitäten! So, und jetzt melde ich mich schnell an zum nächstmöglichen eSports-Championship. Was? So ein Ärger, die spielen ja gar keine Mega-Drive-Turniere mehr! Ich finde, das sollte sich ändern...

Christian Schiller



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 47

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

SOFTWARE

- 14 Nox Archaist (2021, Apple II)
- 18 Intrepid Izzy (2021, Dreamcast)
- 22 Battle Kindom (2021, Commodore 64)
- 26 Tiny Quest (2020, Commodore 64)
- 28 Anime-Film zum Mitspielen: Policenauts (MSX)
- 32 Kopfgeldjägerin Samus Aran auf dem GameCube: Metroid Prime
- 38 Rollenspiel mit Action-Adventure-Elementen: Parasite Eve (PlayStation)
- 42 Neues Betriebssystem für klassische Amiga-Systeme: AmigaOS 3.2
- 46 RETURN to Play: Amstrad CPC
- 48 Durchgezappt XL: 80s Action Blockbuster
- 56 Aus dem Tagebuch von Jo Hesse: Christmas Lemmings (Amiga)

NEU & VERPIXELT

- 58 Heidelberg 1693 (2021, PC)



HARDWARE

- 62 Multi-Erweiterung für Amiga 1000: Amiga Parceiro
- 64 Konsole für Game Boy / Color: Retron SQ

HINTERGRUND

- 68 Capcoms vergessene RPG-Reihe: Breath of Fire
- 76 Segas Farbdisplay-Handheld: 30 Jahre Game Gear
- 82 2 hoch N: Crunching Numbers
- 84 Lucasfilm Games Adventure mit Melodiesteuerung: Loom
- 94 Pixelkunst: Duce

LITERATUR

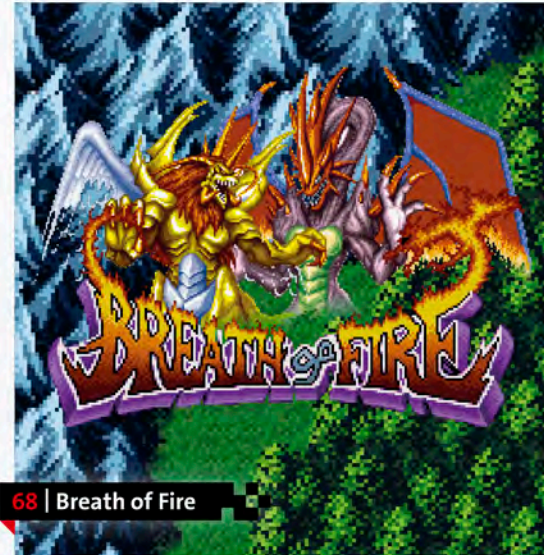
- 98 Japansoft: An Oral History
- 100 A Guide To Japanese Role-Playing Games

ARCADE

- 102 Arcadeklassiker: Gorf
- 106 Crossover: Alien Syndrome



64 | Retron SQ



68 | Breath of Fire



84 | Loom



106 | Crossover: Alien Syndrome

METROID[®]

P R I M E

Im Jahr 1997 kam das Nintendo 64 auf den Markt, das zeitgleich auch die große 3D-Ära einläuten sollte. Klar, einige Spiele konnten das bereits vorher und sowohl Sonys PlayStation als auch Segas Saturn erzielten hier erste Erfolge, doch das N64 war die erste Konsole mit genügend Pferdestärken dafür unter der Haube. Das Ergebnis: Viele bereits etablierte Reihen wagten den Wechsel von 2D zu 3D. Die alte Darstellung wirkte auf einmal veraltet und war den Konsumenten nicht mehr genug.

Neben positiven Vorreitern wie *Mario 64* oder *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* gab es jedoch auch negative Beispiele: So konnten beispielsweise weder *Donkey Kong 64* noch *Castlevania* in Polygongrafik wirklich überzeugen – und Komplettausfälle wie *Bubsy 3D* sollen an dieser Stelle lieber gar nicht erst genauer erwähnt werden. Rückblickend sind

die meisten dieser Spiele eher mitelpträchtig gealtert. Das ist vor allem veralteten Steuerkonzepten, ungenauer Kameraführung und schlicht zu wenig Erfahrung mit der Technik geschuldet. Die war damals zu neu, als dass man die nötige Erfahrung bereits gehabt hätte, um sie perfekt zu nutzen. Doch um einen Nintendo-Vertreter war es – abgesehen von



■ Ihr Auftritt in *Super Smash Bros.* war Samus' einziger 3D-Ausflug auf dem Nintendo 64 – laut Nintendo liegt das daran, dass eine konkrete Idee für ein *Metroid* in 3D fehlte.

■ In der kurzen Einleitungssequenz wird man mit den Grundlagen der Steuerung vertraut gemacht, dann aber direkt ins Abenteuer entlassen – der erste Eindruck, einen Ego-shooter vor sich zu haben, wird hier direkt entkräftet.



einem Gastauftritt als spielbarer Charakter in *Super Smash Bros.* – sehr ruhig innerhalb jener Konsolengeneration: Samus Aran aus *Metroid*.

Fans der Weltraum-Kopfgeldjägerin kamen erst Anfang der 2000er auf dem Nintendo GameCube wieder auf ihre Kosten. Doch zunächst sollte die Ankündigung für große Skepsis sorgen: Nicht nur wollte der verantwortliche Entwickler Retro Studios Samus das erste Mal in eine 3D-Welt werfen, sondern das klassische Gamedesign sollte hin zu einem First Person Shooter überarbeitet werden. Mit den schlechteren Erfahrungen im Hinterkopf war die Besorgnis der Fans entsprechend groß. Nintendo





■ Mit dem Scanner lassen sich Feinde, Objekte und Umgebung erfassen. Nur so erschließt sich ein Gesamtbild der fremden Umgebung – klassische Zwischensequenzen sind sehr selten.

■ Beendet man das erste Metroid-Spiel in weniger als fünf Stunden, erkennt man, dass in der Rüstung Samus Aran, eine Frau, steckt. Das war damals ein streng gehütetes Geheimnis: In allen Texten wurde Samus als „Er“ bezeichnet.

beruhigte die Massen zwar mit dem Release von *Metroid Fusion* – dem ersten 2D-Titel nach über acht Jahren –, doch das nahm nicht alle Zweifel. Und das Ergebnis? *Metroid Prime* gilt bis heute als eines der 20 besten Spiele, die jemals entwickelt worden sind, mit einem Metacritic-Score von 97 Punkten und einer Nutzerbewertung von 8,6. Grund genug für uns, hier nochmals auf die Hintergründe dieses unerwarteten Erfolges zu schauen.

Als inhaltliche Fortsetzung schließt die Geschichte von *Metroid Prime* direkt an das Ende von *Metroid* auf dem NES an. Nachdem Samus Aran die Weltraumpiraten auf dem Planeten Zebes zurückschlagen konnte, erreicht sie ein Notsignal: Es befänden sich noch drei feindliche Fregatten im Universum. Mit der Intention, die Übeltäter ein für alle Mal dingfest zu machen, fliegt sie in ihrem Raumschiff direkt zu der Raumstation der Föderation, von der das Signal ausgeht. Dort angekommen, muss sie feststellen, dass die gesamte Besatzung bereits tot ist. Im Inneren der Station treffen wir dann schließlich auf einen riesigen Parasiten. Nachdem Samus diesem

den Garaus gemacht hat, stürzt er auf den Reaktor der Station – mit fatalen Folgen. Die Kopfgeldjägerin schafft es gerade so, aus dem Explosionsradius zu entkommen, stürzt jedoch mitsamt ihrem Schiff auf dem Planeten Talon IV ab und verliert durch einen Kurzschluss fast ihr komplettes Equipment.

Nach dieser Vorgeschichte setzt die eigentliche Handlung ein, die hauptsächlich auf Talon IV spielt und größtenteils durch „Environmental Storytelling“ vorangetrieben wird. Diesen Begriff hört man heutzutage oft im Bezug auf Titel wie *Dark Souls* und Konsorten. Wem er nichts sagt: Im Grunde bedeutet es, dass die Handlung durch die Umgebung erzählt wird. Während in anderen Spielen Schriftrollen oder ähnliche Fundstücke eingesammelt werden müssen, implementierte *Metroid Prime* eine clevere Design-Entscheidung: Neben dem ikonischen „Feuerarm“ steht Samus ein Scanner zur Verfügung. Damit lassen sich alle Objekte, Tiere, Pflanzen und auch Gegner scannen und analysieren. Das dient nicht ausschließlich dem Öffnen von Türen oder dem Bedienen von

Terminals, sondern verrät mehr über Talon IV: ein früher Gehversuch, eine glaubwürdige und lebendige Welt zu schaffen. Das wird vor allem in Flora und Fauna deutlich, die stets in Bewegung ist. Talon IV ist damit trotz seines Alters von knapp 20 Jahren sehr schön und abwechslungsreich anzuschauen. Natürlich, das Ganze ist durch die grafischen Fähigkeiten des GameCubes limitiert, doch überzeugt es mit einer sehr detaillierten Darstellung: Schaut man etwa in regnerischen Gebieten nach oben, sieht man einzelne Wassertropfen auf dem Visier und bei hohem Lichteinfall spiegelt es entsprechend – das alles sind Elemente, die zwar nicht zwingend erforderlich sind, jedoch ungemein zur Welt und Atmosphäre beitragen. ▶



Raketenwerfer

Visiere:

- > Combat Visor
- > Beam Visor
- > Thermal Visor
- > X-Ray Visor

Waffen:

- > Power Beam
- > Wave Beam
- > Ice Beam
- > Plasma Beam

Ursprünglich sollte Samus Aran ihre Reise über Talon IV in Monologen kommentieren – und die dafür vorgesehenen Audiodateien befinden sich sogar noch im Programmcode. Doch um den Spieler besser in die fremde Welt eintauchen lassen und sich mit Samus Aran identifizieren zu können, verzichtete man darauf und vertonte das Intro mit einem männlichen Sprecher, der die Einführung zu Handlung und Spielwelt gibt.

Morph Ball



Vor *Metroid Prime* war Samus, hier in *Metroid* auf dem NES, ausschließlich in 2D unterwegs.



Ganze acht Jahre nach *Super Metroid* erschien *Metroid Fusion*.

Den ganzen Bericht lesen Sie in RETURN Ausgabe 47!

**RETURN CINEMA
NOW SHOWING**

80s ACTION BLOCKBUSTER

Die 80er waren eine ebenso spannende wie prägende Dekade: Politische Ereignisse wie der Mauerfall, die Landung eines jungen Deutschen auf dem Roten Platz oder der Falklandkrieg ließen unsere Nation, die zu Beginn des Jahrzehnts noch getrennt vor den TV- und Radioempfängern saß, gebannt mitfeiern und beeinflussten nicht nur die Geschichte, sondern auch das Leben der Menschen in unserem Land.

Eine Zusammenstellung von
Hardy Heßdörfer, Martin Nagel,
Mark Wamsler und Daniel Zant

Doch die 80er waren auch bahnbrechend, wenn es um die Popkultur geht. Musikalisch gab es kein Halten und egal, ob legendäre Rockalben, der noch recht junge Rap oder gar die mutigen und kreativen elektrischen Synthie-Bands – sie alle sorgten für ein buntes, lautes und kreatives Sammelsurium an Hits, die uns in die Plattenläden trieben.

Die Filme gingen einen ähnlich mutigen Weg wie die Musik – und erst recht die Mode – und

brachten Werke hervor, die zum Teil heute so nicht mehr denk- oder machbar wären: Neben zahllosen Komödien und Thrillern war es ganz klar die Zeit der großen Actionhelden. Und während wir heutzutage noch froh über einen John Wick sein müssen und angesichts eines Mr. Diesels samt seiner immer absurder werdenden CGI-Autorennen eher müde lächeln, denken wir mit lachenden und weinenden Augen an die scheinbar aus Stahl geschmiedeten Heroen dieser Zeit zurück: Actionhelden

wie Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Jean Claude Van Damme und Bruce Willis beispielsweise. Diese Männer ließen uns nicht nur die Fitnesstempel und die Karatestudios stürmen, nein, sie brachten uns auch Filme, die unglaubliche Action und oft auch ein hohes Maß an Brutalität zeigten – was bei der damaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) regelmäßig die Elternvertreter, Geistliche und andere Verfechter der Moral reihenweise von den Stühlen kippen ließ.



Natürlich wurde auch unser liebstes Hobby von den schrillen und lauten 80ern geprägt, die – neben dem goldenen Zeitalter der Heimcomputer – auch die Videospielekonsolen ihren nur kurzzeitig gestoppten Siegeszug antreten ließen, der bis heute anhält. Während heute Jugendliche mit gelangweiltem Blick durch unzählige Smartphone-Apps wischen, denkt so mancher Leser sicherlich gerade an die Schulzeit zurück, als man sich auf dem Schulhof mit verstohlenem Blick Floppy-Disks zuschob. Oder sich nach der Schule zu Fuß oder auf dem Bonanza- oder BMX-Rad zu Schulfreunden aufmachte, um vor den C64ern, Amigas und Ataris die neuesten Spiele zu testen – und zu kopieren. Doch obwohl es solche klassischen Schulfrausgeschäfte nicht mehr gibt, ist die Liebe zu den Spielen und Helden der 80er nicht nur neu entfacht, sondern erlebt geradezu einen unglaublichen Boom.

Diese neu entbrannte Liebe macht nicht nur fundierte Fachpublikationen wie dieses Magazin möglich, nein, sie birgt auch neuen Nährstoff für jene Helden, die wir in unseren Kindheits- und Jugendtagen in den lauten, bunten und wilden 80ern kennen und lieben gelernt haben. Während auf der Kinoleinwand und in den Streamingdienst-Produktionen die Heroen meist zahm und oft auch langweilig daherkommen, treten ihre gepixelten Pendanten im Vergleich mutiger und gar radikaler auf: So steuern wir vor dem 4K-TV oder stilecht auf dem Röhrenfernseher muskelgestählte Kerle und knapp bekleidete Heroinnen samt riesiger Waffen durch wunderschön gepixelte Actioninfernos.

Die 80er waren etwas Besonderes; dieser Umstand ist dem Großteil unserer Leser bewusst, denn sie haben sie erlebt. Umso erfreulicher ist es, dass heute vieles zurückkehrt, was diese Dekade so einzigartig für uns gemacht hat: Mode, Musik, Plattenspieler und natürlich unsere geliebten Oldschool-Actionhelden. Sind wir doch mal ehrlich: Wir sind reifer, nachdenklicher und manche von uns sogar erwachsener geworden. Aber ab und zu mit beidhändig feuernenden Pixelwaffen und coolen One-Linern durch ein überschaubares Actiongame zu hüpfen, bringt nicht nur schöne Erinnerungen, sondern beweist auch, dass der wilde und kreative Geist immer noch in und mit uns spukt. In diesem Sinne: Hasta la vista, Baby!

1985 **RAMBO** MSX

I 982 schlug die Verfilmung des Buches *First Blood* in den Kinos ein und zeigte einen desillusionierten Veteranen, der nicht nur unter den Traumata des Vietnamkrieges leidet, sondern auch mit Ausgrenzung und Feindseligkeiten der Gesellschaft zu kämpfen hat. Obwohl im ganzen Film nur ein Mensch zu Tode kommt, reichte es den Codern von CCS, um John Rambo in Top-Down-Perspektive gegen Horden von Gegnern kämpfen zu lassen. Zu unaufdringlichem Dudelsound ballert und rätselt sich der User durch umblätternde Screens und sammelt verschiedene Waffen und Gadgets auf.



1986 **RAMBO FIRST BLOOD PART 2: THE VIDEOGAME** Master System



Der immense Erfolg des Kinofilms machte nicht nur Sylvester Stallone zu einem Superstar, sondern beflügelte auch die Softwareentwickler, John Rambo wieder in den Einsatz zu schicken. Dieses Mal durfte auch auf dem Master System geballert werden und als Vorbild diente das sichtlich erfolgreiche Actionspiel *Commando* von Capcom. Kurioserweise war das Spiel zu Beginn ursprünglich gar nicht als Rambo-Versoftung gedacht und so wurde es unter verschiedenen Titeln vermarktet. Ein Indiz dafür ist beispielsweise der zweite Charakter mit dem Namen Zane, der im Zweispielersmodus von einem anderen Spieler gesteuert werden kann. Während

der Titel in Japan unter dem Namen *Ashura* vertrieben wurde, fanden ihn europäische Sega-Fans als *Secret Commando* in den Regalen. Die Welle der angesagten Kriegsspiele im Stil von *Commando* und *Who Dares Wins* brandete über Heimcomputer und Konsolen und so fand der Titel trotz mittelmäßiger Kritiken bei vielen Sega-Fans großen Anklang. Auf den Heimcomputern sicherten sich Ocean und Mindscape die Rechte und während auf C64, CPC und Spectrum ein weiterer *Commando*-Klon dargeboten wurde, fand die Action der Apple-, DOS- und Mac-Benutzer nur in deren Köpfen statt – sie tippten und rätselten sich durch ein Textadventure.

Den ganzen Bericht lesen Sie in RETURN Ausgabe 47!



CAPCOMS RPG-REIHE AUS EINER ANDEREN ZEIT?

Die 90er Jahre lassen grundsätzlich jedes Rollenspielerherz höher schlagen. Vor allem japanische Rollenspiele (JRPGs) haben in diesen Jahren eine große Menge an Aufmerksamkeit dazugewonnen. Dieser Umstand lässt sich Entwickler Squaresoft zu einem erheblichen Teil zuschreiben – denn der erzielte durch die Final-Fantasy-Reihe oder auch *Chrono Trigger* sehr große Erfolge, sowohl kommerziell als auch unter Kritikern. Fast war es schon selbstverständlich, dass viele der großen Firmen auf den Zug aufspringen wollten: Konami schickte *Suikoden* ins Rennen, Namco die „Tales-of“-Reihe und Capcom wusste sich mit *Breath of Fire* zu helfen. Letztere Reihe wollen wir uns diesmal genauer anschauen.

1993 ließ Capcom den ersten Teil auf die Welt los, wobei – das stimmt nicht ganz. Denn zunächst erschien *Breath of Fire* ausschließlich in Japan, ohne dass eine Veröffentlichung im Westen auch nur angedacht war. Das war zu jener Zeit nicht ungewöhnlich und eine beachtliche Menge an japani-

schen Rollenspielen blieb dem heimischen Markt vorbehalten. Diese konnten im Westen oft erst Jahre später – nur dank verschiedenster Fan-Übersetzungen durch des Japanischen nicht immer besonders mächtigen Menschen – gespielt werden. Ironischerweise wurde das Spiel nicht von Capcom publiziert, vielmehr interessierte sich Genre-Pri-

mus Squaresoft sehr für das Projekt und dessen Veröffentlichung. Ebenfalls spielte das wachsende Interesse an JRPGs in Summe eine nicht unbedeutende Rolle. Schließlich kam es 1994 zur Veröffentlichung in Nordamerika; in Europa sollten die Fans erst 2001 in den Genuss des Titels kommen. Doch worum geht es überhaupt bei der „Feueratem“-Reihe?



Breath of Fire

1993

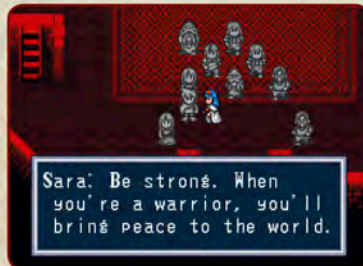


Der Spieler schlüpft in die Rolle von Ryu – einem der letzten Überlebenden des White-Dragon-Clans. Durch seine ererbten Gene ist es ihm möglich, sich in einen Drachen zu verwandeln. Diese Kräfte und verschiedene Gefährten helfen ihm bei der Suche nach seiner Schwester, die von dem Dark-Dragon-Clan entführt worden ist. Der ist eine militaristische Gruppierung, die einst für die Beinahe-Auslöschung von Ryus Clan verantwortlich war. Man sieht, die Geschichte ist in einem simplen „Gut-gegen-Böse“-Schema gehalten, das mehr zweckdienlichen Gründen folgt, als tiefgründige philosophische Fragen zu verhandeln. Trotzdem bietet bereits der erste Ableger der Reihe sympathische Charaktere und eine solide – wenn auch simple – Geschichte.

Für das allgemeine Gamedesign zeichnet Yoshinori Kawano verantwortlich, heute vor allem bekannt als Designer und Produzent der ersten beiden Dead-Rising-Titel samt dazugehörigen Erweiterungen. Auch war er an *Megaman* beteiligt. Die Produktion gab Capcom in die Hände von Takuro Fujiwara, der sich mit der Ghosts-'n-Goblins-Reihe bereits einen Namen machen konnte – und von diesen Erfahrungen profitierte das fertige Spiel: Die Welt ist auch aus heutiger Sicht noch sehr schön gestaltet und weiß mit kreativen Gegnerdesigns zu überzeugen. Zwar bleiben auch weniger spannende Gegnerideen wie Schleime nicht außen vor, doch gerade die Verwandlung zum Drachen war ein interessanter Kniff, der sich fortan durch die Reihe ziehen sollte.

Wiederveröffentlichungen

Breath of Fire wurde Ende 2001 in Europa für den GBA mit neuen Zwischensequenzen und Charakterporträts wiederveröffentlicht. Als zusätzliches Feature können die Spieler ein Verbindungskabel verwenden und Gegenstände aus ihrem Inventar austauschen. Die Wiederveröffentlichung wurde dezent verbessert – bemängelt werden muss hier nur die Soundqualität. Das Original wurde auch auf dem SNES Online der Nintendo Switch veröffentlicht.



Sara: Be strong. When you're a warrior, you'll bring peace to the world.



Der erste Teil der Breath-of-Fire-Reihe macht nicht viel anders, dafür aber viel richtig: Es bleibt ein solides Rollenspiel, das sich seine Anhängerschaft durchaus verdient hat. Eine Fortsetzung war recht schnell beschlossene Sache.

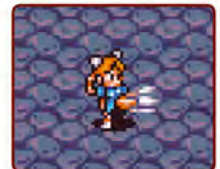
Das Kampfsystem wirkt durch die isometrische Sicht ebenfalls deutlich rasanter und kann mit einer guten Präsentation überzeugen. Das liegt vor allem daran, dass die Perspektive für – zumindest zur damaligen Zeit – ungewöhnliche Kamerawinkel sorgt. Dadurch wirken Kämpfe etwa in Gängen deutlich nachvollziehbarer. Ansonsten ist nicht viel mehr über das Kampfsystem von *Breath of Fire* zu sagen, außer, dass es hervorragend funktioniert – abgesehen von den Drachenkräften hat es jedoch wenig besondere Merkmale.

Gleiches gilt auch für den Soundtrack: Er funktioniert gut und beinhaltet viele melancholische Klänge – auch

das wird sich wie ein Leitmotiv durch die nächsten Ableger der Reihe ziehen: Eine klare Abwechslung gegenüber den schnellen und hektischen Melodien anderer Rollenspiele.

Insgesamt lässt sich *Breath of Fire* als solides Rollenspiel werten, das zwar nicht besonders viel anders macht, sich seine Anhängerschaft aber trotzdem zu Recht verdient hat. Das beweisen auch die Verkaufszahlen, die weit über Capcoms Erwartungen lagen. Mit einem höheren Budget ausgestattet wurde Fujiwaras Team daher erneut beauftragt: Es sollte eine Fortsetzung geben, und diesmal wollte Capcom selbst die Veröffentlichung übernehmen.

☐ Während der Kämpfe schaltet das Spiel in eine isometrische Perspektive – mit einigen für diese Zeit durchaus ungewöhnlichen Kameraperspektiven.

**Easter Eggs**

Mit Yoshinori Kawano und Takuro Fujiwara haben zwei Designer an *Breath of Fire* mitgewirkt, die eher für ihre Arbeiten an der Ghost-and-Goblins- sowie der Street-Fighter- und der Megaman-Serie bekannt sind. Insofern überrascht es nicht, dass beispielsweise Chun-Li aus *Street Fighter* einen kleinen Auftritt im Spiel hat. Chun-Li hat auch einen Auftritt während des Abspanns, wenn der Spieler das BrokenSD ausgerüstet hat und den Endboss in der Agni-Drachenform besiegt. Auch Arthur aus *Ghosts 'n Goblins* hat einen Gastauftritt in mehreren Porträts im Spiel. Als weiteres Easter Egg findet man ziemlich früh im Spiel eine Stadt namens Romero. Diese Stadt wird in der Nacht von Zombies überrannt. Der Name Romero ist eine Hommage an George A. Romero, der den Kult-Zombiefilm *Night of the Living Dead* sowie die drei Fortsetzungen *Dawn of the Dead*, *Day of the Dead* und *Land of the Dead* schuf.

☑ Dem Spiel lag eine Weltkarte und eine Auflistung vieler Gegner inklusive Angabe verschiedener rollenspieltypischer Werte wie Lebensenergie und Stärke bei.

Den ganzen Bericht lesen Sie in RETURN Ausgabe 47!

30 JAHRE

SEGA

GAME GEAR

Vor 30 Jahren erschien mit Segas Game Gear eine Handheld-Konsole, die mit Nintendos Game Boy rivalisieren sollte. Doch trotz farbigem Bildschirm, Hintergrundbeleuchtung, besserem Sound und seiner großen Spielevielfalt schaffte er es nie, den Erfolg des Game Boy zu übertrumpfen.

Nintendo eröffnete Anfang 1989 mit dem Game Boy den Markt für modultbasierte portable Spielkonsolen spektakulär erfolgreich: Buchstäblich die ganze Welt wurde mit dem Tetris-Fieber infiziert. Am phänomenalen Erfolg des Game Boy hatte sicher die Genialität seines Schöpfers, Gunpei Yokoi, den größten Anteil. Denn Yokoi verstand es, die

Entwicklung der Hardware auf das für Gamer wichtigste Feature zu reduzieren: die Laufzeit. Durch Verzicht auf einen Farbbildschirm konnten die Batterien oder Akkus sehr lange durchhalten – ein „Killer-Feature“, an dem sich alle anderen konkurrierenden Handhelds vor Erscheinen der PlayStation Portable aus dem Hause Sony die Zähne ausbissen.

Die Tetris-Variante *Columns* lag jedem Game Gear in Deutschland bei. Anders als bei *Tetris* stehen hier nicht Formen, sondern Farben im Vordergrund. So lassen sich die einzelnen Columns (was übersetzt „Säulen“ bedeutet), bestehend aus jeweils drei farbigen Juwelen, nicht drehen, sondern die Reihenfolge der Juwelen verändern.

Ebenfalls Anteil am durchschlagenden Erfolg des Game Boy hatte die mit erheblichem Pech gesegnete Konkurrenz: Die amerikanische Firma Epyx, mit ehemaligen Amiga-Inc.-Mitarbeitern ausgestattet, schaffte es nicht, ihren deutlich früher konzipierten, technisch deutlich leistungsfähigeren und gar schon seit 1987 fertig entwickelten Farbbildschirm-Handheld Lynx vor Nintendo in die Produktion und damit auf den Markt zu bringen.



**GO
SEGA
30 JAHRE
GAME GEAR**



R.J. Mical mit einem ersten Prototypen des Atari Lynx, damals noch unter dem Codenamen „Handy“ – auch die Form war noch eine andere.

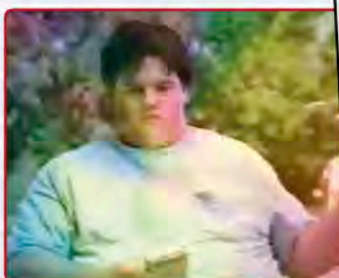
Auch der alte Platzhirsch Sega wollte dem neuen Markt nicht fernbleiben, verstolperte jedoch den Einstieg ebenso spektakulär wie Nintendo erfolgreich war: Bereits 1988 bot Epyx die fertige Lynx-Hardware Sega an – doch man lehnte ab und entschied, selbst einen Handheld zu entwickeln. So startete erst 1989 „Project Mercury“, das schon ab Oktober 1990 (Japan, USA) den Sega Game Gear auf den Markt brachte – Rekordzeit für eine Konsolenentwicklung. Damit war die „Zeit bis zur Markteinführung“ der alles entscheidende Faktor, sowohl hinsichtlich der zu verwendenden Hard- als auch Software wollte man nicht final das Nachsehen haben. Die schon verfügbare 16-Bit-Plattform des Mega Drive konnte noch nicht kostengünstig für einen Handheld miniaturisiert werden – dies brauchte noch weitere rund vier Jahre und sollte andere Produkte (Sega Mega Jet und Sega Nomad) hervorbringen. Also fiel die Wahl auf die vorhandene Master-System-Hardware: Diese bildet im Kern die Plattform des Game Gear, im Detail wurden nur kleinere Anpassungen, teils auch leichte Verbesserungen, umgesetzt. Nachteilig ist die im Vergleich zum Master System reduzierte Bildschirmauflösung zu vermerken, die aufgrund der damals noch recht neuen LCD-Technologie einen Preis-/Leistungskompromiss bei dieser teuersten Komponente der Konsole darstellte. Als kleines Trostpflaster erhielt der Game Gear eine größere Farbpalette (4096 statt 64 Farben) sowie Stereo- statt Mono-Sound.

Die fast unveränderte Wiederverwertung des Master System stellte den größten Vorteil bei der schnellen Vermarktung des Game



Gear dar: Eine bereits bekannte und zudem etablierte Hardwarebasis ermöglicht es den Entwicklern, auch bei der Software für den Launch schnell voranzukommen. Vorhandene Master-System-Titel mussten oft nur minimal angepasst werden. Begleitend zum Marktstart konnte gleich eine ganze Fülle an Games angeboten werden – ganz im Gegensatz zur Konkurrenz mit den jeweiligen Neuschöpfungen, für die von Grund auf neu programmiert werden musste (Game Boy, Lynx).

Nach der für übliche Konsolentestungszyklen rasend schnellen Entwicklung und Produktion verpatzte Sega jedoch die Markteinführung: Die erfolgte erst mit deutlicher Verspätung zum Nintendo Game Boy und sogar zum Atari Lynx. In Europa erschien die Konsole im April 1991 – zwar nur sieben Monate später als Nintendos Handheld, das wichtige Weihnachtsgeschäft 1990 war damit dennoch verpasst.



Im begleitenden Marketing wurden – natürlich – der Farbbildschirm und die besseren Leistungsdaten im Vergleich zum Game Boy in den Vordergrund gestellt. Über die damalige Werbekampagne kann man aus heutiger Sicht kaum schmunzeln, sondern muss sich eher fragen, was Segas Marketingabteilung sich dabei gedacht haben mag: Die amerikanische Kampagne behandelte Nintendo-Fans derartig herablassend (dick, dumm), dass der Bogen der in den USA verbreiteten vergleichenden Werbung deutlich überspannt wurde. Auch das in der deutschen Werbung dargestellte Frauenbild („Groupie-Dummchen“) sowie die Hervorhebung des TV-Tuners als „Killer-Feature“ nötigt heutzutage nur noch Kopfschütteln ab. ▶



Mit dem Master Gear Converter können Master-System-Spiele mobil genossen werden. Das ist nicht für alle Titel empfehlenswert: Besonders bei textlastigen Spielen wird die Schrift auf dem kleinen Display mit geringer Auflösung recht unleserlich. Zum Master Gear Converter empfiehlt sich ggf. noch das Master Link Kabel, mit dem man einen zweiten Controller anschließen kann.



Das im Werbespot präsentierte Frauenbild war schon damals bestenfalls fragwürdig.

„Wenn du farbenblind wärst und einen IQ von weniger als zwölf hättest, würde es dich nicht interessieren, welchen Handheld du hast.“ – mit solchen oder ähnlich provokanten Werbeaussagen versuchte Sega, bei Fans zu punkten.

If you were colorblind and had an I.Q. less than twelve then you wouldn't care which portable you had.

Den ganzen Bericht lesen Sie in RETURN Ausgabe 47!



■ EIN BERICHT VON CHRISTIAN KEICHEL

1986 SCHAUTE DER JAPANISCHE AUTOMATENHERSTELLER SEGA IN DIE USA, UM SICH ZU INSPIRIEREN. DENN DORT HATTE SICH DAS ARCADE-URGESTEIN ATARI IM JAHR ZUVOR MIT *GAUNTLET* NEU ERFUNDEN (SIEHE *RETURN* #41). DER ERFOLG DES ARCADE-DUNGEON-CRAWLERS FÜR VIER SPIELER HATTE BRANCHENWEIT AUFMERKSAMKEIT ERREGT – UND RAGTE BESONDERS HERVOR. DA DER FINANZIELLE HÖHENFLUG DER ARCADE-INDUSTRIE MIT DEM JAHR 1983 EIN JÄHES ENDE GEFUNDEN HATTE, IN FOLGE SUCHTEN DIE SPIELEHERSTELLER NACH NEUEN SPIELIDEEN UND AUTOMATENKONZEPTEN, DIE DABEI HELFEN SOLLTEN, DIE CENT- UND YEN-MÜNZEN WIEDER SO SCHNELL IN DIE GELDEINWURFSCHLITZE DER MASCHINEN PRASSELN ZU LASSEN, WIE ANFANG DER 1980ER JAHRE.

Schon bei den ersten Testeinsätzen von *Gauntlet* hatten Atari-Mitarbeiter über die Anwesenheit von Mitarbeitern des Konkurrenten Sega berichtet und der 1986 erschienene Vier-Spieler-Sidescroller *Quartet* ist sicherlich als Versuch zu sehen, das Mehrspieler-Prinzip von *Gauntlet* zu kopieren. Inhaltlich wesentlich stärker an *Gauntlet* orientierte sich Sega mit *Alien Syndrome*, das ebenfalls im Jahr 1986 entstand, aber erst 1987 veröffentlicht wurde.

In *Alien Syndrome* müssen ein oder zwei Akteure die Besatzungsmitglieder auf insgesamt sieben verschiedenen Raumschiffen aus den Klauen der Außerirdischen befreien und das den Ausgang bewachende Boss-Alien besiegen, bevor ein zu Beginn des Levels gestarteter Zeitzähler das Schiff in

umherschwirrende Atome verwandelt. Die Gänge der Raumschiffe sind bevölkert von Horden bössartiger Alien-Kreaturen, die nur darauf aus sind, dem Spieler den Garaus zu machen. Dieser wiederum kann sich auf ein großes Arsenal an Waffen stützen, die überall im Level verteilt sind: Laser, Flammenwerfer, Granatwerfer und eine Feuerballkanone können neben der normalen Pistole aufgesammelt und eingesetzt werden. Grundsätzlich sind alle Waffen gleich stark, selbst ein Treffer mit der Pistole lässt lästige Aliens zerplatzen, aber Reichweite und Schussfrequenz sind unterschiedlich: Jede Waffe hat eigene Vor- und Nachteile, sodass man sich entscheiden muss, auf welche Weise am besten gegen die außerirdische Bedrohung vorzugehen ist. Das gilt auch für die Bosskämpfe, die sich mit

▼ Der Zwei-Spieler-Automat machte durch einen großen und von innen beleuchteten Alien-Kopf an der Oberseite bereits von Weitem auf sich aufmerksam.

unterschiedlichen Waffen sehr verschieden gestalten. Zu guter Letzt gibt es noch zwei aufsammelbare Drohnen: Diese folgen dem Spieler und halten ihm, in Form von Schilden, begrenzt den Rücken frei.





Aliens, Flammenwerfer und pausenlose Action: Das alles verweist auf die zweite Inspirationsquelle Segas, nämlich den Film *Aliens*. Als der 1986 ins Kino kam, wurde er schnell einer der einflussreichsten Actionfilme der 80er. Während Teil 1 aus dem Jahr 1979 ein düsterer Horrorfilm ist, beeindruckt die späte Fortsetzung mit einem Tempo und einer Brutalität, die wie ein Konzentrat aller Actionfilme der 1980er Jahre wirkt. *Aliens* legte nicht nur das Fundament für das Aliens-Franchise, indem er den ersten Teil in ein größeres Universum einband, der Film begründete auch das Genre des Military-SF-Films und rief eine Unmenge an Nachahmern hervor. Für das Medium Film war *Aliens* ähnlich einflussreich, wie im Jahr zuvor *Gauntlet* für das Arcadespiel.

Die Arcade-Hardware, auf der Sega zu diesem Zeitpunkt entwickelte, hört auf den Namen System 2. Die Plattform basiert auf zwei Z80-Prozessoren (einer ist für die Unterstützung des Soundchips zuständig) und einem sega-eigenen Videochip. Diese Hardware war seit 1983 im Einsatz (zunächst noch unter dem Namen System 1 und ein wenig leistungsschwächer), die Titel ließen sich sehr gut auf Segas SG-1000 und später auf das Master System portieren. Offenbar auch unter dem Eindruck von Ataris von Grund auf neu konzipierter Gauntlet-Hardware entschloss sich Sega, für kommende Titel das neue System 16 zu entwickeln. Später wurde das in abgespeckter Version die Basis für das Mega Drive. Für das System 16 verwendete Sega einen Motorola-68000-Nachbau von Hitachi, der mit 10 MHz ungewöhnlich

TECHNISCH KONNTEN DIE BIS HEUTE LEIDER UNBEKANNTEN ENTWICKLER AUS DEM VOLLEN SCHÖPFEN. DAS RESULTIERT IN DETAILREICHEN GRAFIKEN AUF UNTERSCHIEDLICHEN EBENEN. DIE DEM VON OBEN DARGESTELLTEN LABYRINTH UNFASSBAR VIEL PLASTIZITÄT VERLEIHEN.

hoch taktete. Für den Sound setzten sie erneut auf einen Z80, der dieses Mal auf einen FM-Soundchip mit acht Stimmen und einen NEC-Sprach-Synthesizer-Chip aufpassen musste. Letzterer brachte einer ganzen Reihe von System-16-Spielen das Sprechen bei.

Die grafischen Fähigkeiten der System-16-Hardware schlugen in der Folge alles auf dem Markt befindliche und erst 1989 konnte SNK mit dem Neo Geo eine leistungsfähigere Hardware veröffentlichen. Das System 16 kann Grafik von Haus aus in mehreren übereinander legbaren Ebenen darstellen, wobei jede Ebene größer als der Bildschirm sein kann. Es gibt zwei Hintergrundebenen, eine Text- und eine Spriteebene. Auf diese Weise kann zum Beispiel ohne Aufwand Parallax-Scrolling realisiert werden. Bis zu 128 Sprites können ohne Tricks gleichzeitig dargestellt werden und die 4.096 gleichzeitig anzeigbaren Farben können aus einer Palette von 32.768 möglichen frei gewählt werden. Mehrere hundert Kilobyte RAM erlauben es, eine große Menge an Daten gleichzeitig im Speicher zu hal-

■ Auf den Bildern leider nicht erkennbar ist das Scrolling in verschiedenen Ebenen – insbesondere der Gang über das Gitter auf der linken Seite und der Weg über die frei hängenden Brücken rechts sind durchaus sehenswert.



■ Der erste Endgegner, Asophy, ist eine Art Aushängeschild des Spiels – der Grund liegt sicherlich darin, dass das Design des Bosses unmissverständlich klar macht, was den Spieler erwartet.

ten, sodass einzelne Level in System-16-Spielen gleichermaßen groß und detailliert ausfallen, wobei die hohe Anzahl an gleichzeitig darstellbaren Farben die Titel immer sehr leuchtend und bunt erscheinen lässt. Alle an der Entwicklung von *Alien Syndrome* Beteiligten (deren Namen Sega bis heute leider nie veröffentlicht hat) konnten also aus dem Vollen schöpfen.

Alien Syndrome zeigt das Geschehen, genau wie *Gauntlet*, aus der Vogelperspektive. Doch während *Gauntlet* seine Verliese bis auf Boden und Mauern relativ detailarm darstellt, protzen die Raumschiffe hier mit kleinen Details und sehen bis in den hintersten Winkel hinein einzigartig aus: Da gibt es Kontrollräume mit Bildschirmen, auf denen weißes Rauschen flimmert, Labore mit technischem Gerät oder Räume, in denen die Astronauten zu friedlicheren Zeiten die Weltraumreise im Kälteschlaf überbrücken. Da der Spieler um den Levelausgang zu öffnen eine bestimmte Zahl an Gefangenen befreien muss, kommt er nicht umhin, das gesamte Schiff zu durchstreifen. ▶



Den ganzen Bericht lesen Sie in RETURN Ausgabe 47!

WISSEN, WAS IN DER WELT DER COMPUTER UND KONSOLEN VON DAMALS HEUTE NOCH GEHT.



**116 SEITEN.
8-BIT BIS 32-BIT.
AUCH IM HANDEL.**

RETURN
FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN