

Lenhardt

Leseprobe



50 COMPUTER- UND VIDEOSPIEL-KLASSIKER

ALTERNATE REALITY: THE CITY • AUTODUEL • BALANCE OF POWER • THE BARD'S TALE • BEACH HEAD II • BORROWED TIME • BOUNDER • CAULDRON • COMMANDO • CRAZY COMETS • DÉJÀ VU • THE EIDOLON • F-15 STRIKE EAGLE • FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD • THE GOONIES • GRIBBLY'S DAY OUT • HACKER • HEART OF AFRICA • HYPER SPORTS • JET • KENNEDY APPROACH • KING'S QUEST II • KORONIS RIFT • LAW OF THE WEST • LITTLE COMPUTER PEOPLE • MAIL ORDER MONSTERS • MASTER OF MAGIC • MASTER OF THE LAMPS • MERCENARY – ESCAPE FROM TARG • A MIND FOREVER VOYAGING • PARADROID • PHANTASIE • RACING DESTRUCTION SET • RAMBO: FIRST BLOOD PART II • ROCK'N BOLT • SHADOWFIRE • SILENT SERVICE • SUMMER GAMES II • SUPER HUEY UH-IX • SUPER PIPELINE II • TAU CETI • THING ON A SPRING • TIME BANDIT • ULTIMA IV • WAY OF THE EXPLODING FIST • WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO? • WHO DARES WINS II • WINTER GAMES • WISHBRINGER • YIE AR KUNG-FU

Inhalt des vollständigen Buchs

Vorwort: Mein 1985

Die wichtigsten Spiele 1985

Alternate Reality: The City

Autoduel

Balance of Power

The Bard's Tale

Beach Head II: The Dictator Strikes Back

Borrowed Time

Bounder

Where in the World is Carmen Sandiego?

Cauldron (Hexenküche)

Commando (Space Invasion)

Crazy Comets

Déjà Vu

The Eidolon

F-15 Strike Eagle

Frankie Goes to Hollywood

The Goonies

Gremlins – The Adventure

Gribbly's Day Out

Hacker

Heart of Africa

Hyper Sports

Jet

Kennedy Approach

King's Quest II

Koronis Rift

Law of the West

Little Computer People

Mail Order Monsters

Master of Magic
Master of the Lamps
Mercenary – Escape from Targ
A Mind Forever Voyaging
Paradroid
Phantasie
Racing Destruction Set
Rambo: First Blood Part II
Rock n’ Bolt
Shadowfire
Silent Service
Summer Games II
Super Huey UH-IX
Super Pipeline II
Tau Ceti
Thing on a Spring
Time Bandit
Ultima IV: Quest of the Avatar
Way of the Exploding Fist
Who Dares Wins II
Winter Games
Wishbringer
Yie Ar Kung-Fu
Interview: Jahresgespräch mit Andrew Braybrook
Weitergehende Lektüre
Nachwort / Danksagungen
Impressum / Über den Autor

Willkommen zur Leseprobe von »Lenhardts Spielejahr 1985«

Diese Demoversion soll dem geneigten Leser einen Eindruck davon verschaffen, was im vollständigen Werk auf ihn zukommt. Den Löwenanteil nehmen die 50 Spielvorstellungen ein, aber los geht es mit einer Einleitung. Warum dauerte das so elend lange, den Nachfolger zu »Lenhardts Spielejahr 1984« zu veröffentlichen? Was hat der Autor im Jahr 1985 beruflich getrieben? Schnuppern wir doch mal rein:

Vorwort: Mein 1985

Im zweiten Jahr seiner Redakteurslaufbahn verfolgt der Autor den Traum vom eigenen Spielmagazin. Ein Sonderheft wäre ja kein schlechter Anfang. Die neuen Traumcomputer Amiga und Atari ST sind im Anmarsch, doch vorerst dominiert der C64 das Spielgeschehen.

Tja, kaum vergehen acht Jahre, ist auch schon mein zweites Jahrgangsbuch fertig. Die Arbeiten an diesem Werk begannen 2015 direkt nach Vollendung von *Lenhardts Spielejahr 1984*, doch dann kamen ein, zwei Dinge dazwischen. Eine wichtige Erkenntnis: Um sich den Lebensunterhalt als Buchautor zu sichern, ist dieses spezielle Themengebiet vielleicht doch etwas zu speziell. Sprich: Die Verkaufseinnahmen wurden dankbar registriert, standen aber in keinem optimalen Verhältnis zum Zeitaufwand. Angesichts des bedrohlichen Kontostands bemühte ich mich vermehrt um Artikelaufträge, doch mit wachsender Auslastung schwanden die eBook-Energien.

So lag das angefangene 1985-Buch jahrelang auf Eis. Zum Wegschmeißen zu schade, aber eine Gelegenheit zum großen Weitermachaufrufen drängte sich nicht auf. Bis 2020 kam, Covid die Reportage-Möglichkeiten

einschränkte und ich die Gelegenheit ergriff, verstärkt im Übersetzungsbereich zu arbeiten. Da gab es dann zwischen einzelnen Projekten immer wieder etwas Luft und Lust für das Schreiben eigener Texte – zum Beispiel Betrachtungen zu Spielen des Jahrgangs 1985. So wurden die Lücken im Plan allmählich gefüllt. Einen Grundstock der naheliegenden Top-Titel hatte ich bereits 2015 angefangen, doch gerade das Nachforschen in der Liga der weniger prominenten, weniger offensichtlichen Altspiele war spaßig und aufschlussreich. So feilte ich bis tief ins Jahr 2022 hinein an der Liste der 50 Titel, die einer Berücksichtigung würdig sind. Und weil ich dabei einen fast vergessen und einen anderen schon beschrieben hatte, sind es streng genommen 51 Vorstellungen geworden. Niemand ist perfekt.

So viel zur langen Pause zwischen Lenhardts Spielejahren 1984 und 1985. Inhaltlich ist ein Jahr vergangen, in der Realwelt waren's derer acht. Wenn ich in dem Tempo weitermache, erscheint der 1986-Band dann ... vermutlich immer noch vor dem sechsten *Game of Thrones*-Roman, aber man weiß ja nie. Jedenfalls herzlichen Dank an all die treuen Seelen, die bei dieser zweiten Exkursion in die Computerspiele-Vergangenheit wieder dabei sind. Und auch die beginnt mit ein paar Zeilen zu meinem beruflichen Werdegang, bevor wir uns den einzelnen Spielen widmen.

Am Ende des 1984-Vorworts hatte ich die Praktikantenphase beim Verlag Markt & Technik überstanden. Ich wurde Jungredakteur bei *Happy-Computer*, trotz überschaubarer Technikkennntnisse und einer gewissen Verständnislosigkeit, was die Freuden von Programmiersprachen betrifft. Doch wohlmeinende Vorgesetzte hatten mein reges Interesse an Spielthemen registriert, die etwas ungestüme Schreibe wurde auch toleriert. Wonach strebt der junge Mann nun, der diesen ersten Gipfel erklommen und einen Arbeitsplatz in einer (vorerst) zukunftssicheren Branche ergattert hat? Nach einem eigenen Spieleheft natürlich!

Bis zur ersten Phase der *Power Play* ist es noch ein paar Jahre hin, aber die Vorstufe dieses Magazins waren die Spiele-Sonderhefte, die Kollege Boris Schneider und ich für Markt & Technik machen durften. Die Betonung liegt auf „durften“, denn wir waren ganz scharf darauf, ohne Überstundenvergütung rund 100 Seiten extra abzuliefern. Das musste neben unseren üblichen Aufgaben in den Redaktionen von *Happy-Computer* bzw. *64'er* geschehen, weshalb auch Abendstunden und Wochenenden in Beschlag genommen wurden. Freiwillige Selbstaussbeutung, aber auch großartige Selbstverwirklichung – Boris hatte es in einem Rückblickgespräch mal so zusammengefasst: „Die Motivation war einfach, das zu machen, was man selber gerne lesen würde. Unser Bauchgefühl war: Da muss es doch mehr Leute wie uns geben, die das haben wollen – und wir hatten halt die Möglichkeit, es zu machen. Wenn man erfolgreich ist, ergibt sich außerdem diese positive Feedback-Schleife, dass man dafür auch 60 oder 80 Stunden die Woche gerne in die Arbeit geht.“

Im November 1985 erscheint das Werk als *Happy-Computer Sonderheft 3/1985*, es ist mein persönliches Jahres-Highlight. Inhaltlich bietet es eine Übersicht der damaligen Heimcomputer-Spielelandschaft, quasi das Heft zum Diskettenkasten. Die einzelnen Artikel haben weder Wertungen noch Meinungskästen, solche Elemente folgen in späteren Spiele-Sonderheften. Ob wir die überhaupt machen dürfen, ist erst einmal unklar. Da Sonderhefte mehrere Monate an den Kiosken liegen, dauert die Ermittlung der Verkaufszahlen länger. Irgendwann im ersten Halbjahr 1986 bestätigen sich die optimistischen Prognosen und wir können einen Nachfolger planen ...

Der Aufwind für Spielthemen wird schon in den Monaten vor der Sonderheft-Produktion deutlich. Ab Ausgabe 3/1985 unseres Mutterschiffs *Happy-Computer* werden die im hinteren Heftdrittel verstauten Spieletests auffälliger gestaltet. Blau-weiße Streifen am oberen Seitenrand weisen nun auf diesen Bereich hin, wenn er auch nicht so prominent auf dem Titel erwähnt wird wie der „große Commodore-Sonderteil“ – den ordnet die Chefredaktion aufgrund schwächelnder *Happy*-Verkaufszahlen an. Die

Dominanz des C64 auf dem deutschen Heimcomputer-Markt wird 1985 immer stärker, entsprechend prächtig entwickelt sich unser Schwesternmagazin *64'er*. Der alte „Alle Computer sind gleich“-Ansatz der *Happy*-Redaktion wirkt dagegen nicht mehr zeitgemäß. Mehr Seiten mit Commodore-Themen (von „Alarmanlage selbstgebaut: Nie wieder Angst“ bis zu vielen, vielen Listings) sind für den wirtschaftliche Erfolg wichtiger als Abhandlungen über Spectrum-Zusatztastaturen und MSX-Drucker.

Die blau-weiße Periode ist für uns eine willkommene Gelegenheit, eigene Rubriken innerhalb des Spieleteils zu entwickeln und zarte „Heft im Heft“-Gefühle zu hegen. Petra Wängler kümmert sich um das Spieletipps-Eldorado „Hallo Freaks“, dessen Beliebtheit bald zu täglichen Leserpost-Wäschekörben führt. Und für Crossmedia-Themen mit Mainstream-Charme gibt es mehr Platz im engen Redaktionsplan. *Ghostbusters* ist ja nicht nur ein aktueller Kinohit, dessen Titelmelodie die Charts stürmt, sondern auch ein C64-Spiel von David Crane (siehe mein 1984-Buch). Deshalb darf ich mich zu diesem Thema gleich auf drei Seiten austoben. So gibt es im Magazin zwischen Kleinanzeigen und DFÜ-Grundlagen etwas Glanz und Glamour, Filmfotos stehen Seite an Seite mit Spiel-Screenshots.

In der Vollversion dieses Buchs geht es mit Betrachtungen zu Magazinen und Redaktionserlebnissen weiter. Doch uns zieht es jetzt zu den Spielen. Wie wurden die wichtigsten Jahrgangsvertreter ermittelt? Und welche Titel sind knapp außerhalb der Top 50 gestrandet? Schauen wir doch mal auf der nächsten Seite rein.

Die wichtigsten Spiele 1985

Neue Genre-Meilensteine, kühne Open-World-Experimente und abgedrehte Spielideen, untermalt von irrwitzigen Chiptune-Musikstücken der C64-Klangkünstler: 1985 war ein Spitzenjahrgang. Die Auswahl der 50 wichtigsten Spiele war nicht leicht, wie dieser Einblick in den Nominierungsvorgang zeigt.

Falls ein Heimcomputer-Fan einen Geschenkgutschein für eine Zeitreise bekommt, empfehle ich einen Besuch im Sommer 1985. Da standen nicht nur die 8-Bit-Modelle Commodore 64, Schneider CPC und Sinclair Spectrum in voller Blüte, es brach auch die 16-Bit-Zukunft an. Kurz nach dem Atari ST kam in den USA auch der Commodore Amiga 1000 auf den Markt, noch für horrenden Preise, aber in höchstem Maße faszinierend. Grafische Benutzeroberfläche, Maussteuerung und 68000er-Rechenkraft versprachen ganz neue Spielmöglichkeiten, doch es sollte ein Weilchen dauern, bis diese Hoffnungen erfüllt wurden. Zunächst war man auf ST und Amiga für jede dahergelaufene Umsetzung dankbar, oft bunter und schneller, aber nicht unbedingt spielerisch besser als die 8-Bit-Ware.

Auch wenn uns die Langlebigkeit des C64-Marktes in den nächsten Jahren noch überraschen sollte, schien es klar, wo der Spielmarkt langfristig hinsteuert. Die Branchenmeldung, dass Nintendos 8-Bit-Spielkonsole Famicom im Herbst 1985 auch auf dem amerikanischen Markt erscheint, wurde eher belächelt. Da kam sie als „Nintendo Entertainment System“ in den Verkauf und es schien schwer vorstellbar, dass sich die westliche Welt nach dem Atari-Crash noch einmal für Spielkonsolen begeistern würde. Im nächsten Jahrbuch werden wir uns intensiver mit dem NES beschäftigen, denn erst 1986 kam die Konsole in Europa auf dem Markt.

Man hat es ja nicht leicht mit den genauen Jahreszuordnungen, wie ich bei der Befolgung meiner Berücksichtigungsregeln immer wieder merke. In der 1984-Edition tappte ich bei einem Beispiel prompt in die Falle. Da erklärte

ich, dass nicht das Jahr eines Spielhallendebüts ausschlaggebend ist, sondern die Veröffentlichung der ersten Heimcomputer-Versionen: „*Marble Madness*, dessen US-Automatendebüt mit Dezember 1984 veranschlagt wird, ist also ein Fall für das 1985-Buch.“ Denkste, denn die schöne Amiga-Version von Electronic Arts kam tatsächlich erst Mitte 1986 heraus. Schade, auf diesen Artikel hatte ich mich schon gefreut, aber es gibt ja immer ein nächstes Mal.

Noch kniffliger als die Jahreszuordnung war wieder einmal die Auswahl der 50 „wichtigsten“ Computerspiele. Die Kriterien sind dieselben wie im Vorgängerbuch: War das Spiel für die damalige Zeit fortgeschritten gut, wie haben sich seine Qualitäten über die Jahrzehnte gehalten? Hat es etwas besonders Innovatives, Geniales, irgendwie Interessantes gemacht und zur Evolution eines Genres beigetragen? Wie war die Auswirkung auf den Konsumentenmarkt, insbesondere den deutschen – in welchem Ausmaße wurde das Spiel gekauft, kopiert, geliebt, diskutiert?

Mein erster Arbeitsschritt besteht darin, dass ich in einer Tabelle alle Spieleveröffentlichungen eines Jahrgangs festhalte, die zumindest noch vage im Gedächtnis geblieben sind. Besagtes Gedächtnis ist dabei auf Stützen in Form alter Magazintests angewiesen, der *Happy-Computer*-Jahrgang 1985 war ebenso hilfreich wie zeitgenössische Online-Archive, insbesondere Kultboy.com, Kultmags.com und Mobygames.com. Da sind schnell rund hundert Titel zusammen, die ich dann mit einer Art Wichtigkeitsbauchgefühl-Wertung aus heutiger Sicht versee (mein Bauch ist aufs 100-%-System geeicht) und die Tabelle entsprechend sortiere. Im Laufe der Zeit feile ich immer wieder an diesen Wertungen, wenn ich mich intensiver mit einzelnen Titeln beschäftige. So entsteht bald eine Art Rangliste: Die Top 25 bekommen ausführlichere Artikel, die nächsten 25 Spiele werden jeweils mit kürzeren Texten bedacht. Einige „knapp daneben“-Anwärter würdige ich gleich noch mit ein paar persönlichen Zeilen, aber das war's im Prinzip. Hier für Interessierte ein Screenshot der Tabellenspitze kurz vor Buchvollendung.

1	GAME	GRADE	PUBLISHER	GENRE
2	Paradroid	91	Hewson	Action
3	Ultima IV	90	Origin	RPG
4	Bard's Tale, The	89	Interplay	RPG
5	Silent Service	88	MicroProse	Simulation
6	Summer Games II	85	Epyx	Sport
7	Winter Games	83	Epyx	Sport
8	Mercenary – Escape from Targ	82	Novagen	Action-Adv.

(Ein Ausschnitt aus dem Redaktionsplan für dieses Buch: Die Spitzengruppe meiner Jahrgangs-Rangliste.)

Die Artikel der 50 Spiele sind im fertigen Buch in alphabetischer Reihenfolge sortiert, weil es das Nachschlagen erleichtert und meine interne Punktwertung nur eine subjektive Orientierungshilfe ist. Aber wie schon beim 1984-Buch möchte ich meine Kandidaten für die Medaillenränge nicht verschweigen. Da landete *Elite* vor *Boulder Dash* und *Summer Games*, mein Spiel des Jahres 1985 ist die C64-Actionperle *Paradroid*, gefolgt von den Rollenspiel-Schergewichten *Ultima IV* und *The Bard's Tale*. Es war ein höchst abwechslungsreicher Jahrgang, wie ihr auf den folgenden Seiten sehen werdet.

Doch bei allen über die Jahre hinweg gehüteten Spreadsheet-Listen lässt es sich nicht vermeiden, dass man einen Titel übersieht oder zunächst falsch einschätzt. Ich würde mich nicht unbedingt als Experten für Flugsimulationen bezeichnen, und so dümpelte der Helikopter-Pionier *Super Huey* bis kurz vor Schluss außerhalb der Top 50. Doch dann sah ich mir die damaligen Tests näher an, las ein interessantes Interview und drehte selbst ein paar Runden. Klarer Fall: Diese Simulation ist besser und wichtiger als zum Beispiel das *Gremlins*-Adventure, auch wenn dessen Text schon geschrieben war. So stieg *Super Huey* auf den letzten Drücker noch in die Berücksichtigungsränge auf, und da ich fertige Texte ungerne wegwerfe, hat sich *Gremlins* als 51. Spielvorstellung eingeschlichen.

Es war ein langes Ringen, aber irgendwann ist Schluss, sonst wird die Liste ja nie fertig. Besonders spannend ist der Aufstiegskampf kurz vor

Saisonende, wenn die verbleibenden Spiele aus der engeren Wahl um die letzten der 50 Plätze ringen. Die Sitzengebliebenen sind nicht die größten Klassiker, aber doch interessante Spiele, die zumindest in Erinnerung geblieben und eine Erwähnung wert sind. Wer so knapp scheitert, verdient zumindest ein Ablehnungsschreiben, das Trost spenden und Verständnis wecken soll. In diesem Sinne ...

Lieber *Daley Thompson*,

nie würde es uns einfallen, dich zum „Dabeisein ist alles“-Running-Gag zu degradieren, nachdem du in deiner aktiven Laufbahn Zehnkampf-Medaillen gesammelt hast wie andere Leute Briefmarken. Aber wie schon im 1984-Buch hast du die Finalrunde der 50 Jahrgangsbesten knapp verpasst, auch wenn *Daley Thompson's Supertest* amüsante Disziplinen wie Tauziehen und Elfmeterschießen bietet. Getestet wurde aber vor allem unsere Ausdauer beim frenetischen Joystick-Gerüttel, und das ist in einem Jahr mit gleich zwei Epyx-*Games*-Veröffentlichungen etwas wenig. Im direkten Vergleich der Arcade-orientierten Multidisziplin-Sportspiele hat *Hyper Sports* die Nase vorne, und damit wäre das Podest auch schon voll. Hätte sich Ocean mit der Grafik der C64-Umsetzung mehr Mühe gegeben, müsste die Jury länger beraten, aber so ist der Fall relativ klar.

Lieber *Barry McGuigan*, lieber *Frank Bruno*,

in der roten Ecke: das irische Federgewicht Barry McGuigan! In der blauen Ecke: das englische Schwergewicht Frank Bruno! Doch auf Heimcomputern herrschen umgekehrte Verhältnisse, da wirkt das von Bruno autorisierte Spiel wie ein leichtgewichtiger Klon des Automaten *Punch-Out!!*. Die Grafikperspektive ist ganz beeindruckend, doch die vertrackte Steuerung ein unschöner Tiefschlag; das abgekupferte Konzept hält sich mit neuen Ideen zurück. Sieger nach Punkten ist eindeutig Barry McGuigan, dessen Boxspiel mit Charaktereditor, Trainingsprogramm, Karrieremodus und Weltrangliste wie eine Simulation wirkt. Dazu gehört

auch ein eher gemächlicher Schlagabtausch im Ring, bis man sich zum Titelkampf mit dem Namenspaten vorgeboxt hat. Barry McGuigan hat die Top 50 denkbar knapp verfehlt, bei Frank Bruno war's schon ein größeres Luftloch.

Liebes *Don't Buy This*,

du bist so wunderbar bescheuert, dass du gepriesen werden musst, aber unter Qualitätsgesichtspunkten kann man dich in keine Bestenliste der Welt mogeln. Bei dir handelt es sich um einen käuflichen Insidergag des Billigspiel-Labels von Firebird, einem Publisher, den man sonst mit ehrwürdigen Titeln wie *Elite* in Verbindung brachte. Nur für den Spectrum erschien diese rund 10 Mark teure Sammlung von fünf Spielen, die so mies seien, dass man sie besser nicht kaufen sollte. Unter dem eindeutigen Titel heißt es „Fünf der schlechtesten Spiele aller Zeiten“, darunter wird das Firmenlogo auf den Kopf gestellt. Und damit sich ja niemand arglistig getäuscht fühlt und zum Verbraucherschutz rennt, heißt es auf der Packungsrückseite auch noch: „Wir haben dich gewarnt!“.

Hier hat nicht etwa jemand mit Absicht Trash programmiert, alle fünf Spiele wurden Firebird von hoffnungsvollen Programmierern zur Veröffentlichung angeboten. Wer mal als Redakteur bei einer Computerzeitschrift Listing-Einsendungen bearbeitet hat, kann den Schmerz der Programmprüfer gut nachempfinden. Die auserkorenen Titel *Race Ace*, *Weasel Willy* und *Fruit Machine* sind dann auch recht dürftig, aber das Hundedoppel *Fido 1/2* ist nicht gänzlich ohne Charme – es gibt nicht viele Actionspiele, in denen man Maulwürfe mit dem Schwanz totwedeln kann.

In der Vollversion dieses Buchs werden noch einige weitere „knapp daneben“-Titel mit mehr oder weniger aufmunternden Worten gewürdigt. Aber jetzt zu den Spielen, die es in die Top 50 geschafft haben. Die oberen

25 werden mit längeren Betrachtungen bedacht, die anderen Veröffentlichungen mit etwas kürzeren Texten. Nachfolgend jeweils zwei Beispiele für diese beiden Varianten.

The Bard's Tale

Kleinkarierte Dungeon-Welt



Rollenspiel von Interplay

Hauptentwickler: Michael Cranford, Brian Fargo, Rebecca (Bill) Heineman, David Lowery

Apple II (Amiga, Atari ST, C64, PC)

Mit Karopapier, „MAFL“ und einem Barden-Lied auf den Lippen lernte Generation C64 die Freuden des Rollenspiel-Genres kennen. Interplay kuferte geschickt bei *Wizardry* und *D&D* ab, um den ersten Massenmarkt-tauglichen Dungeon Crawler zu zaubern.

Viele verloren bei *The Bard's Tale* ihre Rollenspiel-Unschuld, experimentierten erstmals mit Aufbau und Zusammenspiel einer ganzen Heldengruppe, der sogenannten Party. Man bestaunte dezent animierte Monsterbildchen und versank in perspektivisch dargestellten Labyrinthen voller Drehfelder, Dunkelzonen und Türen, deren magische Mündler Antworten auf bohrende Fragen verlangten. Dabei dudelte der vielzitierte Barde eines von sechs Liedern, um den Überlebenskampf zu erleichtern.

The Bard's Tale lehrte uns Tugenden wie Geduld, Hartnäckigkeit und das Hinarbeiten auf längerfristige Ziele. Wir rollten unermüdlich

Charakterattribute aus, bis die begehrten Zusatzzahlen erschienen. Wir tolerierten die Frustration der ersten Stunden, in denen unsere neuen Helden von übermächtigen Barbaren und Spinnen massakriert wurden. Wir kartographierten von Hand jeden Schritt in den Dungeons und füllten die Seiten unserer Karopapierblöcke mit Strichen, um die Umrisse von Wänden zu markieren. Mitte der Achtziger war Auto-Mapping noch ein abstraktes Konzept, das irgendwo in der Zukunft auf uns wartete.

The Bard's Tale war hübsch, komplex, motivierend und nicht zuletzt auch gut geklaut. Dem deutschen Durchschnittsspieler kam's dennoch wie eine Offenbarung vor, denn Vorbild *Wizardry* war ursprünglich nur für den in Europa wenig verbreiteten Apple II erhältlich. Und während in den USA das Tabletop-Rollenspiel *Dungeons & Dragons (D&D)* fester Bestandteil der männlichen Pubertät war, galten deutsche Fantasy-Fans in dieser Hinsicht als relativ unbeleckt. Auch Interplay-Gründer Brian Fargo spielte gerne *D&D*, ebenso wie sein High-School-Freund Michael Cranford, der sich inzwischen als Programmierer versuchte. Aus der Liebe zu Hit Points und Charakterlevels erwuchs eine Projektidee, die man erfolgreich Electronic Arts schmackhaft machte: „Einer meiner ersten Pitches für *The Bard's Tale* lautete: ‚Lasst uns so etwas wie *Wizardry* in Farbe machen und es auch auf den Commodore bringen‘“, erinnerte sich Fargo, „*Wizardry* war auf dem Apple II eine große Nummer, aber nicht für den C64 erhältlich. Es hatte weder Musik noch Sound und nur sehr eingeschränkte Animation. Unser Konzept sah vor, dass auf dem Bildschirm immer irgendetwas in Bewegung sein würde. Zum Beispiel Zaubereffekte wie das blinkende Auge oder die animierte Fackel.“

Der Ablauf von *The Bard's Tale* ist straff und ergebnisorientiert: Monster besiegen, Beute einsammeln und Level-Beförderungen einheimen. Dabei werden alle Genre-typischen Register gezogen, um den Spieler zu motivieren. Scheitern wird als Herausforderung begriffen, denn die eigenen Spielfiguren lassen sich immer stärker machen, wenn man genug Durchhaltevermögen beweist: Nur noch ein Versuch, noch ein Level, die

nächste Belohnungskarotte ist stets sichtbar. Was später so gut bei *Baldur's Gate* oder *Diablo* funktionierte, konnte man in seinen suchterregenden Grundzügen schon beim 8-Bit-Barden erleben.

Aus heutiger Sicht mag die Bedienung von *The Bard's Tale* umständlich erscheinen, zum Beispiel der Einsatz von Zaubersprüchen durch Tippen von Buchstabencodes. Vom ruppigen Schwierigkeitsgrad zu Beginn ganz zu schweigen: Schon vor der Gildenheim-Haustür kann das zarte Stufe-1-Personal in einen Zufallskampf stolpern, dessen Gegner einige Kragennummern zu groß sind. Dennoch wirkt *The Bard's Tale* zugänglicher als die zeitgenössische Rollenspiel-Konkurrenz, der Spielablauf ist leichter begreifbar als der Ethik-Leistungskurs eines *Ultima IV*.

Das Barden-eigene Runden-Kampfsystem ist simpel und robust. Angreifen, verteidigen, zaubern oder Gegenstand benutzen; für jeden Charakter wählt man eine Aktion, bevor auf Tastendruck der Schlagabtausch startet. Der Kampfverlauf wird dann in bedächtig scrollenden Textzeilen beschrieben. Jeder Dungeon-Abstecher gerät zum Nervenkitzel, da wir es zurück zur Abenteurergilde schaffen müssen, um den Spielstand zu speichern. Wer auf dem Rückweg in eine Monstergruppe zu viel rennt, kann den Fortschritt von mehreren Stunden verlieren – eine seinerzeit zumutbare Härte. So levelt man sich langsam mit Geduld und Spucke nach oben, schult seine magiekundigen Charaktere um, stattet das Personal mit besserem Equipment aus und entdeckt allmählich die Geheimnisse der monsterbefallenen Stadt Skara Brae.

The Bard's Tale entpuppte sich als Überraschungshit, der flugs zur Trilogie ausgebaut wurde, bei der sich Bedienung und Spielprinzip nicht groß änderten. Doch der verflixte vierte Teil ließ trotz mehrmaliger Anläufe jahrzehntelang auf sich warten. Dabei wollte Interplay schon 1989 ein weiteres Barden-Rollenspiel veröffentlichen. Doch das Studio bekam zu spüren, dass Electronic Arts die Markenrechte gehörten: Weil die Verhandlungen über den Vertrieb zukünftiger Interplay-Titel nicht wie

gewünscht liefen, zickte EA mit der *Bard's-Tale*-Lizenz herum. Deshalb erschien das neue Interplay-Fantasy-Rollenspiel letztendlich als *Dragon Wars*, zur Namensänderung kam es erst drei Monate vor der Veröffentlichung.

Lange blieben die Feuerhörner stumm und die Bardenkehlen trocken. Brian Fargo brachte 2004 zwar ein satirisches Action-Rollenspiel namens *The Bard's Tale* heraus, doch das hatte nichts mit der alten Serie gemeinsam. Erst im Januar 2015 verkündete er, dass sein Studio inXile alle Rechte beisammen habe, um *The Bard's Tale IV: Barrows Deep* zu produzieren. Dieser Titel erschien im September 2018 und wurde recht wohlwollend besprochen, doch trotz Party-Rundenkämpfen ist vom Flair der Vorgänger wenig zu spüren. Die wurden im selben Jahr als *The Bard's Tale Trilogy* wiederveröffentlicht, inklusive neuer Annehmlichkeiten wie Automapping. Für Puristen, die sich ohne raschelndes Karopapier im Dungeon nur halb so wohl fühlen, gibt es immer noch den Legacy-Modus.

HINTERGRUND

»Ich liebte *Wizardry* und verbrachte in meinem Apartment in Berkeley viele Stunden damit. Als Programmierer waren mir die Grenzen des Spiels ziemlich klar (die hauptsächlich daran lagen, dass es in Pascal auf einem Computer mit 48 KByte Speicher programmiert wurde). Ich hatte bereits damit begonnen, Computerspiele in Assemblersprache zu entwickeln. Mir kam der Gedanke, dass ich ein viel größeres, grafisch aufwendigeres, speichereffizienteres und detaillierteres Spiel als *Wizardry* machen könnte.

Ich war die meiste Zeit meines Lebens auch ein Künstler, Autor und begeisterter Leser von Fantasy-Romanen. Ich hatte vorher schon zahlreiche D&D-Dungeons erschaffen und illustriert (für meine Freunde, nichts davon wurde jemals veröffentlicht). ... Meine Vorstellung war, anstelle von *Wizardrys* Drahtgitter-Korridoren eingerahmte Animationen von texturierten Wänden zu verwenden, die sich auf dich zubewegen (ein Pseudo-3D-Effekt). Ich wollte eine Welt, die echter aussieht als die von

Wizardry. Ich wollte auch, dass Magie eine größere Rolle spielt. Hack and Slash fand ich nicht so interessant.«

Michael Cranford (Quelle: rpgcodex.net)

»[Interplay-Chef] Brian Fargo hatte einen High-School-Kumpel namens Michael Cranford, und wir spielten damals alle *Wizardry*. Bei Interplay war jeder der Ansicht, dass wir einen *Wizardry*-Killer machen sollten. Das Projekt wurde an Cranford gegeben, damit er loslegt und *Tales of the Unknown* schreibt – das war der Name des Spiels. *The Bard's Tale* war als Untertitel gedacht und die Fortsetzungen hätten *The Arch-Mage's Tale* und dann *The Thief's Tale* heißen sollen. Aber der Hauptname sollte ursprünglich *Tales of the Unknown* bleiben.

Als *Bard's Tale* fast fertig war, hatte Cranford die Diskette mit der endgültigen Version. Er kam ins Interplay-Büro und hielt die Diskette als Geisel. Cranford verlangte von Brian, dass dieser einen Vertrag unterschreibt, der die Konditionen der Abmachung zwischen ihm und Interplay ändert – ansonsten würde er die Diskette nicht übergeben. Wir brauchten das Geld, also unterschrieb Brian, Cranford rückte die Diskette raus und das Spiel wurde veröffentlicht. Zum Glück machte es eine Menge Kohle für Interplay.«

Rebecca (Bill) Heineman (Quelle: gamasutra.com)

HISTORISCHE PRESSE-ZITATE

»Wer (wie ich) Adventures mag, aber Rollenspiele immer sehr argwöhnisch betrachtet hat, dem wird mit *The Bard's Tale* der Rollenspiel-Einstieg sehr leicht gemacht. ... Die stimmungsvollen animierten Bilder schlagen so manches Grafik-Adventure um Längen. Da stört es nicht, dass auch auf dem C64 nur einstimmige Piepsmelodien zu hören sind. ... *The Bard's Tale* hat auch eine kleine Schwäche: Ich persönlich fand es am Anfang sehr schwer. Hat man dann allerdings seine Charaktere um einen Level verbessert, geht das Spiel recht flott voran und man benötigt nicht mehr

Jahre, sondern „nur noch“ einige Monate zur Lösung. *The Bard's Tale* bietet alles in allem eine ganze Menge Spiel fürs Geld!«

(Boris Schneider in Happy-Computer Sonderheft 11)

NEUBETRACHTUNG

»Es dauert ein paar Minuten, aber dann bewege ich mich wieder durch die alte Nachbarschaft, als wären keine drei Jahrzehnte vergangen: Trumpet Street auf und ab, rechts um die Ecke zu Garths Ausrüstungsladen und links geht's zum Tempel runter, um die Ecke und Sinister Street folgen. Das ist die Stammstrecke, die man mit einer neuen *Bard's-Tale*-Party abklappert, um den beschwerlichen Weg von Level 1 auf Level 2 zu überstehen. Habe ich einen der Zufallskämpfe überlebt und genug Gold beisammen, lassen sich die fragilen Charaktere im Tempel heilen. Jeder kleine Fortschritt ist so kostbar, dass man immer wieder ins Gildenwohnheim zurückkehrt, um zu speichern.

Als ich erstmals die Straßen von Skara Brae entlangwandelte und via Weinkeller dessen Dungeons erforschte, war das schon ziemlich überwältigend. Damals belegte ich den Apple IIc in der Redaktion *Happy-Computer* für viele Stunden, denn die heimische Heldentaten erlaubende C64-Version erschien erst Monate später. Mühsam war der Einstieg, aber motivierend. Schließlich wollten wir erleben, welche Fallen, Feinde und Finessen uns in den anderen Labyrinth-Schauplätzen erwarteten. Jeder Level-Aufstieg, jeder neue Zauberspruch war ein Triumph – eine süße Belohnung, die zum Weitermachen animierte. Auf dem Amiga hatte ich's dann erneut gespielt, alleine wegen verbesserter Grafik und digitalisierter Sounds (der Heilungschor im Tempel beeindruckte schwer).

Das simpel gestrickte Kampfsystem ist ebenso stark gealtert wie die damals so gepriesene Präsentation, wenngleich die keck animierten Monsterbildchen einen gewissen Charme bewahrt haben. Das Eintippen von Zauberspruch-Codes wirkt besonders umständlich, aber die ARFIs und

WOHLs prägen sich bald wieder im Gedächtnis ein. Bei der Wiederbegegnung wird der Dungeon Crawl erst mal zur Qual, weil sich alles doch recht umständlich spielt. Aber wer die Zähne zusammenbeißt, der spürt allmählich, wie sich die alten Motivationstriebe wieder regen.«

(Heinrich Lenhardt, 3/2015)

Law of the West

Zwölf Uhr mittags



Dialog-Adventure von Accolade

Hauptentwickler: Alan Miller, Mimi Doggett, Ed Bogas

C64 (Apple II, NES)

Manchmal muss der geschwätzige Gesetzeshüter auch zum Colt greifen, aber die meisten Punkte erntet er durch rhetorische Treffsicherheit. Alan Millers Joystick-Western beeindruckt mit hübscher Grafik und einem innovativen Dialogsystem.

Findet der Spieler die richtigen Worte, kann er das Gespräch in eine bestimmte Richtung lenken und die weitere Handlung beeinflussen: Kaum ein ehrbares Adventure oder Rollenspiel kommt heutzutage ohne Dialogsystem aus, doch 1985 war die Menüwahl zwischen vorgefertigten Antworten noch etwas Ungewöhnliches. Zum Vorreiter wurde eines der ersten Spiele einer neuen Firma namens Accolade, das Mitgründer Alan Miller erdacht hatte: „In *Law of the West* versuche ich mehrere neue Konzepte“, schrieb er in der Anleitung, „Die Verwendung eines sehr großen Charakters, der dich im Spiel repräsentiert. Die Erschaffung verschiedener

Charaktere mit eigenständigen Persönlichkeiten. Und die Verwendung von Multiple-Choice-Antworten statt einer getippten Texteingabe.“

Unser Arbeitstag als Sheriff der Westernstadt Gold Gulch besteht aus elf Begegnungen mit Bewohnern und Besuchern, die nicht unbedingt friedliche Absichten hegen. Pro Person gibt es drei Gesprächsrunden, in denen wir zwischen jeweils vier Antwortmöglichkeiten wählen. Als fünfte Option bleibt immer das Ziehen des Revolvers durch Joystickdruck nach oben. Dann erscheint ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm, mit dem man auf das Gegenüber schießen kann. Aber beim Zielen nicht trödeln, denn angesichts einer gezückten Waffe ballert so mancher Gesprächspartner flugs zurück. Wir können uns auch den Smalltalk ersparen und jede Begegnung mit einer Kugel beginnen, aber wer alles niederknallt, wird mit einer miesen Endwertung bestraft.

Um am Ende möglichst viele Punkte zu erhalten, sind vor allem Diplomatie und Fingerspitzengefühl gefragt. Wenn Bank oder Bahnhof überfallen werden, müssen blaue Bohnen fliegen, aber andere Konflikte lassen sich durch geschickte Wortwahl abwenden. Zu freundlich darf man dabei auch nicht sein: Wenn offenkundige Tunichtgute feixend davonspazieren, gehen wertvolle Autoritätspunkte verloren. Unser schneidiger Sheriff wird auch für Verabredungen mit der Damenwelt belohnt, was bei der Mitarbeiterbeurteilung aber nicht so stark ins Gewicht fällt wie vereitelte Banküberfälle.

Es macht zunächst viel Spaß, die verschiedenen Verästelungen bei der Dialogwahl auszuprobieren und den bestmöglichen Verlauf eines Gesprächs herauszufinden. Wer freundlich und kompetent auftritt, erfährt wichtige Hinweise zu geplanten Schandtaten böser Buben. Großen Anteil an der Westernstimmung hat die aufwendige Präsentation. Den eigenen Charakter sehen wir angeschnitten von hinten. Die Spielfigur ist so groß, dass sie die Grenzen des Bildschirms überragt, wodurch Details wie die über dem Revolvergriff lauernernde Hand ins Auge stechen. Deutlich kleiner sind die

Sprites der anderen Charaktere, die durch liebevolle Animationen und flotte Dialogzeilen zum Leben erweckt werden. Die paar Sekunden, in denen eine Figur wieder gemütlich vom Bildschirm tritt, können ganz schön nervenaufreibend sein: Mancher Schurke macht je nach Dialogverlauf eine überraschende Drehung, um sich mit einer Kugel zu verabschieden.

Die High-Noon-Perspektive ist stimmig und erlaubt genug Fadenkreuzspielraum bei den Schießereien. Zwar gibt es nur vier verschiedene Schauplätze, dafür sind die Hintergrundbilder sehr detailliert. Der Grafikaufwand sorgt für gewisse Wartepausen, nach jeder Begegnung wird erst einmal nachgeladen. Eine Speicherfunktion gibt es nicht: Schießt ein Schurke schneller, beißt unser Sheriff ins Gras und muss wieder von vorne beginnen. Es sei denn, er ist bereits dem Arzt begegnet und hatte mit dem ein konstruktives Gespräch. Dann stehen die Chancen gut, dass man mit dem Befund „Nur eine Fleischwunde“ schnell bandagiert wird und weitermachen darf.

Mit seiner tollen Aufmachung und dem originellen Spielablauf konnte *Law of the West* viel Eindruck schinden, aber die Motivation hielt nicht lange vor. „Ein Spitzentitel, der auf Dauer leider etwas langweilig wird“ schrieb ich damals in *Happy-Computer*, und auch das Wiedersehen war ein eher kurzes Vergnügen. Nach einer Weile kennt man halt die meisten Dialogverläufe und die Reihenfolge der Charakterauftritte bleibt gleich. Mehr Zufallselemente wären toll gewesen, oder gar die Möglichkeit, die Sheriffkarriere am nächsten Arbeitstag fortzusetzen. Doch Alan Miller hatte mit den Limitationen von Speicher- und Diskettenplatz zu kämpfen. Ein angedachtes System, bei dem die Charaktere auch auf vorherige Entscheidungen des Sheriffs reagieren, konnte im Rahmen der C64-Möglichkeiten nicht realisiert werden. Dennoch bezeichnete Miller *Law of the West* als das „[interessanteste Design](#)“ seiner Karriere: „Ich baute ein System ein, das es den Spielern erlaubte, böse Dinge zu tun. Du konntest eine Menge Leute erschießen, aber das hatte Konsequenzen.“

Konsequenzen in Form von Fortsetzungen hatte *Law of the West* zwar nicht, doch der Titel machte vor, wie sich die Spielhandlung durch Dialogmenüs beeinflussen lässt. In Verbindung mit Fadenkreuz-Reaktionstests und Westernflair entsteht dabei ein ganz eigenes Spielgefühl. Wir wechseln mit Charakteren wie Miss Rose, Mexicali Kid oder Klein-Willie jeweils nur ein paar Sätze, doch nach ein paar Spielrunden wirken sie wie alte Bekannte. Mit den *Red Dead Redemptions* dieser Welt wird man Accolades C64-Western nicht verwechseln, aber es lohnt sich, mal wieder nach Gold Gulch zu reiten.

Rambo: First Blood Part II

Rambozambo



Actionspiel von Ocean

Hauptentwickler: Tony Pomfret, David Collier, Bill Barna, Martin Galway

C64 (CPC, Spectrum)

So sehr es uns auch schmerzt, an Rambo führt in diesem Jahr kein Weg vorbei. Ocean Software fabrizierte das offizielle Actionspiel zum Skandalfilm, das weniger hirnlos ausfiel, als man befürchtet hatte.

Mit Stirnband und starrem Blick ging Sylvester Stallone auf den Kriegspfad, verschwendete dabei wenig Worte, aber viele Kugeln. Der enorme Kinoerfolg des grobmaschig gestrickten Actionfilms *Rambo: First Blood Part II* wurde 1985 als sicheres Zeichen für den kulturellen Niedergang des Abendlands empfunden. Der cineastische Wert des Werks ist zweifelhaft, sein Einfluss auf die Popkultur unbestritten. Rasch wurde „Rambo“ zum Synonym für Rabauken aller Art, der Duden versteht unter dem Begriff einen „brutalen männlichen Typ“. Nacheifernde Möchtegern-Rambos tummelten sich nicht nur auf Kino-Leinwänden, der Filmheld

inspirierte auch eine ganze Generation von schwer bewaffneten Muskelmännern in Computerspielen. Lance Bean, der in Konamis Actionautomat *Contra* mit Stirnband und großen Kalibern durch den Dschungel rennt, scheint zum selben Friseur zu gehen wie John Rambo.

In Deutschland kam die „Gewalt- und Tötungsorgie“ unter dem Titel *Rambo II: Der Auftrag* in die Kinos. John Rambo wird in geheimer Mission losgeschickt, um nachzusehen, ob es in vietnamesischen Lagern noch amerikanische Kriegsgefangene gibt. Er soll nur ein paar Beweisfotos knipsen und dann wieder ungesehen entschwinden. Held und Zuschauer ahnen, dass es dabei nicht bleiben wird. Zur Vorbereitung legt Rambo nicht nur einen Film in die Kamera, sondern schärft auch sein Lieblingsschwert und steckt explosive Pfeilspitzen ins Handgepäck.

In der zügig erzählten ersten Filmhälfte agiert der Einzelkämpfer noch relativ vorsichtig. So richtig wütend wird Rambo, nachdem er verraten, gefoltert und geküsst wurde (deshalb tragisch, weil unmittelbar nach Lippenkontakt hundert Kugeln die Kusspartnerin dahinraffen). Bald dezimiert er im Alleingang komplette Truppenkontingente vietnamesischer bzw. russischer Schurken und sprengt alles Mögliche in die Luft, während gegnerische Geschosse ihn auf schier magische Weise verfehlen. Zur Vorbereitung auf den Film verbrachte Hauptdarsteller Stallone anscheinend mehr Zeit in der Muckibude als in der Schauspielschule. Legendär sein emotioneller Ausbruch gegen Ende, als sich sein Zorn gegen dieses moderne Computerzeugs richtet und er mit MG und gequältem Schrei eine EDV-Anlage in Stücke schießt.

So ähnlich mag sich mancher Computerspieler gefühlt haben, der auf einen Lizenztitel von Ocean Software hereingefallen war. Zur Vertriebsstrategie des nordenglischen Publishers gehörte es, frühzeitig große Namen in Versandhauskatalogen anzukündigen. Wegen drohender Konventionalstrafen war es dann ausgeschlossen, einen versprochenen Auslieferungstermin zu versäumen. So erklären sich berühmte „Augen zu

und durch“-Katastrophen wie die TV-Adaptionen *Knight Rider* oder *Miami Vice*. Im Vergleich zu solchen Auswüchsen war *Rambo: First Blood Part II* gar nicht mal schlecht. Die C64-Version ist technisch solide, scrollt flott und hat einen fantastischen Soundtrack: Martin Galways epische Lademusik zählt inzwischen zu den Klassikern der SID-Chip-Ära. Während des Spiels sorgt seine muntere Synthesizer-Interpretation der Filmmelodie für Stimmung, bei der Eingabe der Initialen peitscht ein digitales Schlagzeug aus dem Lautsprecher.

Das Spielgeschehen ist in drei Abschnitte unterteilt, die sich vage an Stationen der Filmhandlung orientieren. Zunächst spaziert Rambo auf der Suche nach dem Gefangenenlager durch den Dschungel und wird dabei ständig von feindlichen Soldaten bedrängt. Laute Waffen erregen mehr Aufmerksamkeit als stetes Messerwerfen, doch als Schleichspiel lässt sich das nicht bezeichnen – zu zahlreich sind Gegner und Kugeln. Manchmal müssen wir zu krachigen Sprengmitteln greifen, um den Lagereingang aufzuschießen oder Gebäude zu zerstören. Ist der erste Kriegsgefangene gefunden, bringt Rambo ihn mit einem Hubschrauber in Sicherheit. Dann geht es gleich ins Lager zurück, um die restlichen Kameraden abzuholen. Beim Heimweg noch die lästigen Angriffe eines feindlichen Helikopters überleben, schon ist die Mission abgeschlossen. Wer weiß, was zu tun ist, kann *Rambo* in gut fünf Minuten durchspielen. Danach geht es wieder von vorne los, was aber nur unermüdliche High-Score-Jäger reizt.

Vom teils zerstörbaren Gelände über die Waffenwahl bis zum Herausfinden der Lösungsschritte gibt es interessante spielerische Ansätze, die im hektischen Getümmel aber untergehen. Das halbgare Spieldesign und der mickrige Umfang waren offensichtliche Begleiterscheinungen der Hauruck-Entwicklung. Im Mai kam die Filmvorlage in US-Kinos, schon im November mussten die Entwickler mit dem Spiel fertig sein. Etwas geruhsamer arbeitete der deutsche Jugendschutz: Im Juni 1986 landete Rambo schließlich auf der Liste der jugendgefährdenden Medien, wo er 25 Jahre lang in Gefangenschaft schmorte. Inzwischen ist *Rambo: First Blood*

Part II weitgehend rehabilitiert. Als Klassiker kann man das Spiel nicht bezeichnen, aber als bemühten Dschungelkampf mit einigen netten Ansätzen, toller Musik und dem breitschultrigsten Heldensprite seiner Zeit.

Silent Service

Schiffe versenken



Simulation von Microprose

Hauptentwickler: Sid Meier

C64 (Amiga, Apple II, Atari 800, Atari ST, CPC, Mac, NES, PC, Spectrum)

In meiner Badewanne bin ich Kapitän, am C64 sogar Kommandant über ein U-Boot im 2. Weltkrieg. Sid Meiers leicht zugängliche Simulation bietet genug Tiefe, um richtig schön im Spielgeschehen abzutauchen.

Es gibt da so ein Geräusch, das die U-Boot-Hülle macht, wenn man jenseits der vom Hersteller empfohlenen Maximaltiefe hinabtaucht. Der Pazifik kann sehr tief sein, und irgendwann wird der Wasserdruck selbst für die Wertarbeit der amerikanischen Rüstungsindustrie zu viel. Das angestrengte Knarzen warnt uns: Jeder weitere Tiefenmeter erhöht das Risiko einer Katastrophe. Aber um einen Zerstörer abzuschütteln, der mit Wasserbomben Jagd auf sein U-Boot macht, muss der Kapitän gewisse Risiken eingehen. Das Maschinengeräusch eines Verfolgers, der sich

allmählich unserer Position nähert, ist ähnlich nervenzerfetzend wie das Wehklagen der überstrapazierten Schiffshülle.

Das Erstaunliche am Hochspannungsgefühl der Katz-und-Maus-Jagd unter Wasser ist der Mangel an grafischen Details. Mit Rücksichtnahme auf Simulationsanspruch und C64-Rechenleistung verkneift sich *Silent Service* effekthascherische Blickwinkel. Wenn wir nicht gerade Tiefenmesser oder Schadensanzeige studieren, starren wir gebannt auf die zoombare Seekarte, wo der Schiffsverkehr mit ein paar schlichten Pixeln dargestellt wird. Den Zerstörer muss man auch nicht in all seiner Pracht sehen, um Angst vor ihm zu haben. Angespannt lauschen wir in die Stille hinein, die jäh von den Detonationen abgeworfener Wasserbomben gestört wird.

Nur wenn man der Wasseroberfläche nahe genug ist, lässt sich auch mal ein Blick durchs Periskop werfen. Stimmige Details sorgen für Seefahrtstimmung: Je nach Tages- oder Nachtzeit herrschen andere Lichtverhältnisse, manchmal ist sogar ein Küstenstreifen am Horizont erkennbar. So pirschen wir uns an einen verlockenden Konvoi heran, identifizieren die Schiffstypen und feuern im rechten Moment eine Torpedosalve ab. Die Aufpasser in Form von Zerstörern lassen freilich nicht lange auf sich warten, dann heißt es wieder abtauchen und Luft anhalten – die Fluchtphase ist spannender als der eigentliche Angriff.

Zur klaustrophobischen Atmosphäre gesellt sich eine famose Spielbarkeit – den Namen des talentierten Designers Sid Meier würde man sich merken müssen. Der kombinierte den Simulationsanspruch mit einfacher Bedienung und zahlreichen Annehmlichkeiten, um *Silent Service* kurzweilig und leicht zugänglich zu machen. Das Hauptmenü besteht aus einer Zentrale mit klotzigem Kapitän, der durch Joystick-Bewegungen an verschiedene Positionen gelenkt wird. Die Grafik macht klar, welcher Bildschirm dahinter steckt: Beugt sich der Seebär zum Beispiel über den Kartentisch, geht's per Feuerknopfdruck zur Navigationsansicht; erklimmt er die nach oben führende Leiter, wird zur Deckansicht geschaltet.

Erfahrene Seeleute wechseln per Funktionstasten flugs zwischen den einzelnen Stationen. Bei aller Liebe zum Lauern und Manövrieren soll die Geduld des Spielers nicht unnötig strapaziert werden, ein Zeitraffer beschleunigt das ereignislose Patrouillieren im Zielgebiet. Erst wenn feindliche Schiffe in der Nähe sind, wird auf Normaltempo heruntergeschraubt.

Auch die Spielmodi zeichnen sich durch Flexibilität und Gutmütigkeit aus. Zu Beginn entscheiden wir uns für einen von vier Schwierigkeitsgraden, die sich durch sieben zusätzliche Realismus-Einstellungen verfeinern lassen: Wollen wir das Risiko von Torpedo-Blindgängern eingehen, den gejagten Konvois Zickzack-Kursmanöver zugestehen und sie von besonders tüchtigen Zerstörern bewachen lassen? Neben Übungslektionen und sechs Einzelmissionen stehen fünf Kriegspatrouillen zur Wahl. Letztere sorgen für beträchtliche Langzeitmotivation: Nach Wahl eines Einsatzzeitraums kreuzen wir auf der Suche nach dem Feind durch den Pazifik. Wann wir dabei auf welche japanischen Schiffe treffen, ist ungewiss. Die Summe der versenkten Tonnen und der Schwierigkeitsgrad entscheiden über die Punktwertung, unsere Leistung wird von „Fähnrich“ bis „Bester U-Boot-Kapitän der Welt“ eingestuft.

Das Genre der U-Boot-Simulationen war 1985 etwas relativ Neues, doch wir waren dank eines Films von Wolfgang Petersen bestens auf den Unterwasser-Nervenkitzel vorbereitet: *Das Boot* startete 1981 in den Kinos, Anfang 1985 strahlte die ARD dann eine erweiterte dreiteilige Fernsehfassung aus. Hier wird zwar ein anderer Schauplatz des 2. Weltkriegs besucht als im Microprose-Spiel, aber die klaustrophobische Seelenverwandtschaft von *Silent Service* ist unverkennbar. Da wunderte es wenig, dass die deutsche Version der Simulation 1986 unter dem Namen *Das U-Boot* vermarktet wurde. Die tauchte im Einzelhandel immer wieder auf und ab, da die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften eine Indizierung für angemessen hielt. Die Grafik war zwar frei von Gewaltdarstellung, aber der kriegerische Spielinhalt wurde als bedenklich

empfundener. Die Kompetenz der Jugendschützer stellten nicht nur Spieler infrage: Zwischenzeitlich erwirkte Microprose die Listenstreichung wegen Zweifeln an der Sorgfältigkeit des Prüfverfahrens.

Wer sie trotz Bedenken von Eltern und Jugendschutz erwerben durfte, verbrachte viele angespannte Stunden mit dieser Simulation. Die sparsame, aber effektive Soundkulisse wurde bei den 16-Bit-Umsetzungen dank digitalisierter Effekte nochmals gesteigert. 1990 schickte Microprose mit dem gelungenen Nachfolger *Silent Service II* eine weitere Torpedosalve hinterher, wenn auch nur Richtung PC, Amiga und Atari ST – der gute alte C64 musste im Trockendock bleiben.

HINTERGRUND

»Durch die Möglichkeit, den Echtzeitablauf zu beschleunigen, wollten wir ein Problem überwinden, das die meisten bisherigen U-Boot-Simulationen plagte. U-Boot-Kriegsführung ist so episodenhaft: Augenblicke hektischer Aktivität folgen Wochen der Routinetätigkeiten und stundenlangem Heranpirschen. Deshalb neigten Spieldesigns dazu, die Situation zu vereinfachen und zu verfälschen, um eher für ein Arcade-Spielgefühl zu sorgen. Doch unsere erste Designentscheidung lautete, die Simulation so realistisch wie möglich zu machen.

Wir entwickelten ein Mapping-System, das den gesamten westlichen Pazifischen Ozean umfasst. Gefechte sind überall an diesem Schauplatz möglich. Der Spieler kann in jeden Bereich der Karte hineinzoomen, bis der Bildschirm ein lediglich 8 x 5 Meilen großes Gebiet zeigt. Der Computer generiert Wassertiefen sowie Brücken- und Periskopblick-Grafiken, die zur Position auf der Karte passen. ... Ein weiterer wichtiger Faktor, der für spielerische Abwechslung sorgte, war die Vielfalt der taktischen Situationen. Angriffe bei Nacht unterschieden sich stark von Angriffen bei Tageslicht. Wetter, Wassertiefe und Ausrüstungsfähigkeiten hatten alle einen Einfluss auf die Taktiken des Kapitäns.«

Sid Meier (Quelle: Computer Gaming World 26, März 1986)

HISTORISCHE PRESSE-ZITATE

»Vor *Silent Service* kann ich nur respektvoll die Kapitänsmütze ziehen. Die Grafik ist für eine derart komplexe Simulation außerordentlich gut. Tag, Nacht und Dämmerung werden ebenso berücksichtigt wie die geografische Lage – manchmal sieht man sogar die Küste im Hintergrund. Dazu kommen die geschickt eingesetzten Soundeffekte. Da hört man die Wellen plätschern, die Torpedos zischen, und bekommt eine richtige Gänsehaut, wenn Triebwerksgeräusche verraten, dass ein feindlicher Zerstörer über dem U-Boot kreist. ... Simulationen sind ja oft furchtbar schwierig und nahezu unspielbar. *Silent Service* hingegen ist recht unkompliziert, was nicht auf Kosten der Komplexität geht. Das Handbuch sollte man allerdings schon einmal durchgelesen haben, bevor man sich in feindliche Gewässer wagt.«

(Heinrich Lenhardt in Happy-Computer Sonderheft 11)

NEUBETRACHTUNG

»So spannend kann Klaustrophobie sein: Taucht der Spieler nach überstandener Schlacht wieder auf, um die Aussicht von der Brücke zu genießen, atmet er erst einmal tief durch – und empfindet die Luftverhältnisse im Computerzimmer geradezu als erquickende Meeresbrise. So einnehmend ist *Silent Service*, ein mit einfachen Mitteln und viel Design-Raffinesse gestrickter U-Boot-Thriller. Er sorgt für ein ganz anderes Spielgefühl als die gängigen Flugsimulationen. Im Boot sind listiges Manövrieren und Abtauchen zur rechten Zeit gefragt, mit Schleichfahrt und abgefeuerten Trümmerteilen können wir unsere Verfolger foppen. Hat der Zerstörer endlich abgedreht, haftet man sich unentdeckt an seine Fersen, um mit den letzten Torpedos zurückzuschlagen.

Solche Hochspannungsmomente blieben nicht zuletzt wegen der Geräuschkulisse in Erinnerung. Meine Sound-Wertung (23 %) in *Happy-*

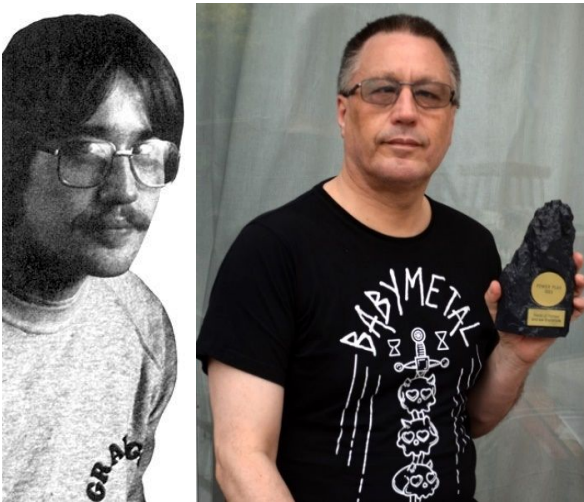
Computer 7/1986 muss ich nachträglich kritisieren. Es sind zwar nicht viele Geräusche zu hören, aber deren dramatische Wirkung ist enorm. Vom Sonar-Ping bis zum Torpedoabschuss-Zischen ist jeder Effekt bedeutungsschwer. Als ich dann die akustisch aufgebohrte Amiga-Version spielte, war es enorm nützlich, dass dessen Monitor über einen Kopfhöreranschluss verfügte – Wasserbomben-Explosionen können sehr laut sein, was nach Mitternacht nicht alle Mietshausparteien zu schätzen wissen.

Die Grafik jagt heute keinen Seebären mehr aus der Koje, aber die spielt bei *Silent Service* ohnehin eine untergeordnete Rolle. Vom Ausspähen der Opfer per Periskop bis zum Ausmanövrieren unter Wasser machen die taktischen Echtzeitschlachten immer noch Spaß. Die Freiheiten bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads und der Kursverlauf bei den unberechenbare Kriegspatrouillen genügen auch modernen Ansprüchen.«

(Heinrich Lenhardt, 3/2015)

Das waren vier der 50 (oder waren's 51?) Vorstellungen in »Lenhardts Spielejahr 1985« Mit dabei ist natürlich auch Paradroid, einer meiner absoluten Lieblinge. Mit dessen Schöpfer Andrew Braybrook führte ich ein »Jahresgespräch«, in dem er auf die Entwicklung und das Jahr an sich zurückblickt.

Interview: Jahresgespräch mit Andrew Braybrook



(Links: Andrew Braybrook ca. 1985. Rechts: Andrew 2022 mit einer Trophäe der Zeitschrift Power Play.)

Andrew Braybrook hatte 1985 ein tolles Jahr: Mit *Gribbly's Day Out* und *Paradroid* gelangen ihm gleich zwei C64-Hits. In unserem Gespräch erinnert er sich an die Spielentwicklung im Wohnzimmer, Sprite-Sparmaßnahmen, Daleks und das Jahr an sich.

Andrew Braybrook nahm es mit Fassung, als ich mich sieben Jahre nach unserem letzten Gespräch wieder bei ihm meldete. Dieses Buchprojekt, für das ich ihn damals interviewt hatte, lag eine ganze Weile auf Eis, lange Geschichte, aber jetzt schleppte es sich der Zielgeraden entgegen. Deshalb

war ein Update nötig und ein paar Rückfragen hatte ich auch noch, die Korrespondenz wurde so per E-Mail abgeschlossen. Mittlerweile hatte sich Andrew wiederholt in den Ruhestand begeben, zuletzt Anfang 2022. Nun hat er wieder mehr Zeit, seinen alten Leidenschaften zu frönen: harter Musik und flotten Spielen. Die Entstehung seines neuen, von *Asteroids* inspirierten PC-Actionspiels kommentiert er auf Twitter unter [@UridiumAuthor](https://twitter.com/UridiumAuthor). Auf seinem Blog (<http://uridiumauthor.blogspot.com/>) hat er zudem eine Reihe von Artikeln über seine alten Spiele und die Heimcomputer-Ära veröffentlicht.

Andrew, was fällt dir spontan ein, wenn du an das Jahr 1985 zurückdenkst?

Andrew Braybrook: Ich war damals 25 und spielte mit Steve Turner in einer Band, wir hatten den einen oder anderen Live-Auftritt – ich am Bass, er an der Leadgitarre. Wir lebten nur etwa eine Meile voneinander entfernt. Ich wohnte noch bei meinen Eltern, er hatte schon seine eigene Bude. Zu der Zeit programmierten wir immer in seinem Wohnzimmer. Ich ging regelmäßig zu seinem Haus, von 9 bis 17 Uhr, also wie normale Bürozeiten. Für Spiele-Programmierer war das eher ungewöhnlich, aber wir hatten beide vorher bei großen Firmen gearbeitet und waren es gewohnt, also machten wir so weiter. Ich ging also jeden Morgen zu Steves Haus und manchmal trafen wir uns auch später am Abend wieder, um mit der Band zu proben oder einen trinken zu gehen. Das war eine schöne, unbeschwerte Zeit. An Wochenenden besuchte ich manchmal frühere Kollegen, mit denen ich bei GEC Marconi gearbeitet hatte. Ich zeigte ihnen, wie ich mit *Paradroid* vorankam, und sie gaben mir Feedback und schlugen Ideen vor.

Lenhardt: Wo in England hast du damals gelebt?

Braybrook: In Witham, einer Stadt mit etwa 25.000 Einwohnern, rund 50 Meilen nordöstlich von London. Meine Eltern wohnen dort immer noch im selben Haus. Ich selbst lebe inzwischen in einer ländlicheren Gegend, in einem kleinen Dorf. Da ist die Internet-Verbindung nicht so schnell wie bei

meinen Eltern, also mache ich bei denen Downloads, wenn ich sie am Wochenende besuche.

Du bist mit deinem damaligen Graftgold-Partner Steve Turner heute noch befreundet. Gab es auch mal Knatsch und Krisen?

Braybrook: Nein, wir hatten nie größere Probleme. Ich war Steve sehr dankbar dafür, dass er sich um das Geschäftliche kümmerte, und das machte er sehr gut. Als in den schlechten Zeiten das Geld knapp wurde, ging er selbst leer aus, um möglichst viele Mitarbeiter bezahlen zu können. In den guten Jahren hatten wir Verträge mit ordentlichen Honorarzahlungen, so kam ich zu meinem ersten eigenen Haus. Hier und da waren wir mal unterschiedlicher Meinung, aber es fielen nie böse Worte. Im Prinzip ließ Steve mich mein Ding machen und ich war erstaunt, was er neben dem Geschäftskram alles noch so schaffte.

Wir begannen als Freunde und das sind wir heute immer noch. Als Graftgold Konkurs anmelden musste, fing ich bei einer anderen Firma an und Steve wollte eigentlich wieder etwas mit Spielen machen, aber das war nicht einfach. Also sagte ich zu ihm »Warum fängst du nicht auch hier an und verdienst ein wenig Geld, während du darüber nachdenkst, was du als nächstes machst?«. Und das tat er dann auch – und blieb 15 Jahre [lacht]. So konnten wir wieder zusammenarbeiten.

Macht ihr immer noch zusammen Musik?

Braybrook: Nein, nicht zusammen. Wenn Steve mich besucht, stimmt er erst mal alle Gitarren und meint, dass ich eigentlich zu alt sei, um die Verstärker zu schleppen [lacht]. Wir haben immer noch denselben Musikgeschmack, wir stehen auf Rock. Der hat sich über die Jahre auch nicht groß geändert. Wir wuchsen mit Deep Purple, Led Zeppelin und Black Sabbath auf. Ich habe auch viel von Bands wie Rush, den Scorpions oder Blue Öyster Cult gehört, die liebe ich immer noch und habe ein Regal voller CDs. Die waren damals noch ganz neu: Meinen ersten CD-Player kaufte ich mir 1984 für etwa 450 Pfund. Ich liebte die Tonqualität, so ganz

ohne Knistern und Knacken. In der ersten Woche hatte ich nur eine einzige Compact Disc, *90125* von Yes, die habe ich entsprechend rauf und runter gespielt. Heute kann ich das Album nicht mehr hören [lacht]. Und die CD, die 1985 jeder hatte, war *Brothers in Arms* von Dire Straits.

Welche Filme sind dir aus dieser Zeit noch in Erinnerung?

Braybrook: Kam *Back to the Future* nicht in diesem Jahr heraus? Ich stand auf jeden Fall auf SF-Filme, *Aliens*, *Terminator* und dann *Predator* mit Arnie. Der war fantastisch, ich weiß noch, wie wir ihn damals im Kino sahen und wie angenehm ich überrascht war.

Laut deinem Entwicklungstagebuch hattest du dir deinen ersten eigenen Commodore 64 erst am 7. Mai 1985 gekauft – für 139 Pfund. Die Entwicklung von Paradroid begann also auf einem Firmencomputer von Graftgold?

Braybrook: Stimmt, ich hatte noch den Dragon 32 daheim. Aber zu der Zeit hörte ich wohl auf ihn zu benutzen. Bevor ich meinen eigenen C64 kaufte, war es nicht nötig, meine Arbeit mit nach Hause zu nehmen. An den Wochenenden konnte ich Freunde besuchen und bei denen am C64 spielen. Außerdem zeigte ich ihnen, woran ich gerade arbeitete, und wir diskutierten darüber. Zwei Namen sind da in *Paradroid* erwähnt, wenn du dir die Herstellernamen der Roboter ansiehst, Robert Archer und Richard Harvey. Aber ja, irgendwann brauchte ich meinen eigenen C64, denn ich wollte in Ruhe *Elite* spielen. Das war eine langfristige Angelegenheit, da reichte es nicht, es schnell mal in der Mittagspause zu zocken.

Was hast du 1985 neben Elite noch so gespielt?

Braybrook: Wir spielten damals so ziemlich alles von Jeff Minter, Titel wie *Sheep in Space* oder *Attack of the Mutant Camels*. Ich strebte danach, so ein hohes Tempo hinzukriegen wie er in seinen Spielen. Ich habe immer noch eine große Kiste mit alten Spielen und irgendwo ist auch dieser eine C64, den ich mir an jenem schicksalhaften Tag gekauft hatte [lacht].

Man merkt schon, du warst eher der Actionspieler.

Braybrook: Richtig, Arcade-Action war immer mein Ding. Ich besuche heute noch gelegentlich die Spielhallen in den Küstenorten. 1985 kam der Automat *Space Harrier* heraus, da fuhr ich immer hin, um den zu spielen, der machte mir riesig Spaß. In dem Jahr ging es auch mit dem Amiga los, aber was die Qualität der Spiele betrifft, war ich mit dem C64 sehr zufrieden; zu der Zeit stellten die Leute Erstaunliches mit dem Gerät an. Ich weiß noch, wie ich mal Jeff Minter besuchte, um dort *Dropzone* auf dem Atari 800 zu sehen, denn das kannte ich nur vom C64. Das war an einem langen Wochenende, an dem sich viele Programmierer bei ihm tummelten, da wurden die ganzen Geeks zusammengetrommelt. Jeff hatte seinen Lichtsynthesizer [*Psychedelia*] laufen, dazu Pink Floyd schön laut und ein paar Bierchen ... Danach kaufte ich mir auch noch einen Atari, nur um darauf die Originalversion von *Dropzone* zu spielen.

*Und so geht es noch einige Seiten weiter. Das vollständige Interview findet ihr neben vielen weiteren Köstlichkeiten in der Vollversion von »Lenhardts Spielejahr 1985«. Ich hoffe, ihr hattet an dieser Leseprobe euren Spaß.
Danke für eure Aufmerksamkeit sagt
Heinrich Lenhardt*

Impressum

Lenhardts Spielejahr 1985

© 2023 Heinrich Lenhardt

(buch@lenhardt.net)

Titelbildgestaltung: Christian Ziegler, Robert Bannert

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Über den Autor

Heinrich Lenhardt, 1965 in Frankfurt am Main geboren, ist einer der erfahrensten deutschen Fachjournalisten im Bereich Computer- und Video-Spiele. 1984 begann er seine Laufbahn in der Redaktion *Happy-Computer* beim Markt&Technik-Verlag. Er konzipierte und leitete eine Reihe von Spielezeitschriften, darunter *Power Play* (1987), *Video Games* (1991), *PC Player* (1992), *buffed*-Magazin (2007) und *CHIP Power Play* (2012). Heute arbeitet er von Vancouver Island aus als freier Journalist und Übersetzer.

www.lenhardt.net