

ALTI!
retro GAMER

DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

**ZU GEWINNEN:
45-ZOLL-MONITOR**

3/2024

Juni, Juli, August 2024

Deutschland € 14,90
Österreich € 16,90
Schweiz sfr 24,90
Luxemburg € 16,90



**Iiyama
G-Master
GCB4580QSN-B1**
IM WERT VON 800 EURO

retro GAMER

DIE 90ER

**3D! Große Serien! Lara!
CD-ROM! Handhelds! RTS!**

**Wir feiern das bislang
wichtigste Spiele-
Jahrzehnt**

**DOPPEL-
JUBILÄUM**



**35 JAHRE
GAME BOY**

Nintendos erster Modul-Handheld hielt länger durch als alle anderen

**25 JAHRE
DREAMCAST**

Segas letzte Konsole scheiterte – aber die Community lebt bis heute!





ENDZONE 2

NACH EINER VERHEERENDEN KATASTROPHE IST ES DEINE AUFGABE,
DEN ÜBERLEBENDEN WIEDER HOFFNUNG ZU GEBEN



AUFBAUEN.

ENTDECKEN.

ÜBERLEBEN.



ASSEMBLE
SAVING THE WORLD.
GAME BY GAME.

gentlymad.



Harald Fränkel



Heinrich Lenhardt



Michael Hengst



Paul Kautz



Stephan Freundorfer



Rüdiger Steidle



Anatol Locker



Hardy Heßdörfer



Jörg Langer



Nina Schild



Roland Austinat



Winnie Forster

retro GAMER

Willkommen zu Retro Gamer 3/2024!

Die 90er Jahre – hoch! Mich macht das Jahrzehnt schwer nostalgisch, für mich umfasste es Schulabschluss (1992), abgebrochenes Studium und Berufseinstieg (1994). Vor genau 30 Jahren wurde ich Redakteur bei **PC Player**, 1997 durfte ich **GameStar** entwickeln. Als Spieler wechselte ich in den 90ern vom C64 über den Amiga zum Spiele-PC und kaufte meine ersten Konsolen (PlayStation und N64).

Viel wichtiger: Die 90er Jahre waren allgemein ein fantastisches Spielejahrzehnt. Und das macht sie heute zu einer wahren Retro-Fundgrube. Zu Beginn der 90er spielten wir noch 2D-Games auf 8 oder 16 Bit, nur wenige Jahre später kam gefühlt kein Video- oder Computerspiel mehr ohne Egosicht und Polygongrafik aus. Gleich drei Technikrevolutionen gab es in den 90ern bei Spielen – 3D, CD-ROM, Internet –, außerdem wurden viele Figuren und Serien geboren, die uns bis heute beglücken.

Apropos Glück: Dies ist das zweite Heft, das wir als Redaktion im Eigenvertrieb herausgeben. Und es freut mich total, wie gut die erste Ausgabe angekommen ist: Rechnet man Abos, Kioskverkauf, Einzelhefte und PDFs zusammen, haben wir deutlich über 8.000 Käufer erreicht – und sicherlich noch etliche Mitleser mehr. Bei 15.000 gedruckten Heften ist das ein beachtlicher Erfolg. Vielen Dank an euch alle!

Für diese Ausgabe erhöhen wir die Druckauflage um 10% und würden uns freuen, wenn wir unsere bislang rund 3.700 Abos noch steigern könnten. Darum vier Argumente für euch, um vom geschätzten Kioskkäufer zum hochgeschätzten **Abonnenten** zu werden:

1. Ihr bekommt das Heft um **15% günstiger** und innerdeutsch ohne Versandkosten.
2. Als Abonnent erhaltet ihr weiterhin einen **Kunstdruck in jedem Heft** (siehe rechts).
3. Neuen und bestehenden Abonnenten schenken wir **Pizza Connection 1&2**.
4. Mit einem Abo trägt ihr zum Fortbestand von Retro Gamer sehr, sehr viel stärker bei.

Überzeugt? Hier geht es zur Abo-Bestellung:
www.retro-gamer.de/abo



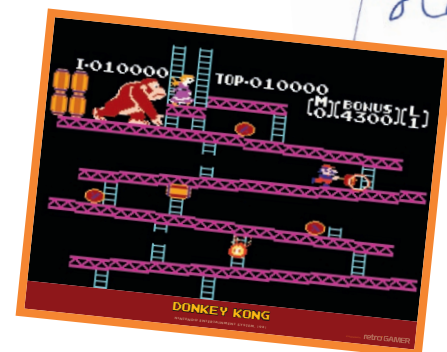
Noch mehr als die nackten Zahlen hat uns euer umfangreiches Feedback gefreut. Wir erweitern einmalig das Retro-Feedback auf vier Seiten (hätten aber auch auf acht gehen können!). Wir haben weiter am Heft geschraubt und die Zahl der „Unter der Lupe“-Artikel erhöht. Diesmal stellen wir euch unter anderem mit **Die Dunkle Dimension** und **Das Schwarze Auge – Nordland-Trilogie** zwei urdeutsche Spieleklassiker vor.

Letztere hat sich mein alter Kollege **Rüdiger Steidle** angesehen, den ich als neuestes Mitglied der deutschen Autorenschaft begrüßen darf. Als Gastautoren vertreten sind **Tom Schmitz** (Besuch des Gaming Museums in Wien), **Christian Wenk** (betreut für unsere Website die Rubrik „Retro-Joystick“) und **Hagen Gehritz** von GamersGlobal.de.

Wir haben die Zahl der **Hardware-Artikel** erhöht und einen **Merchandise-Shop** gestartet. Ihr findet dort Retro-Gamer-verzierte Tassen, T-Shirts, Grillschürzen, Fressnäpfe und einiges mehr. Fressnäpfe? Fragt nicht! Und wir würden euch sehr gerne persönlich treffen – entweder bei unserem **Grillfest am 13.7.2024** in Putzbrunn bei München oder auf der **gamescom 2024** (21.–25.8. in Köln). Außerdem waren wir Ende April auf der Langen Nacht der Computerspiele in Leipzig vertreten.

Viel Spaß beim Lesen – und vielleicht sieht man sich ja!

Euer Jörg Langer
Herausgeber Retro Gamer



retro GAMER

INHALT 3/2024
Juni, Juli, August 2024



FÜR LIEBHABER VON KLASSISCHEN SPIELEN

TITELSTORY

DIE 90ER

014 Das wichtigste Spielejahrzehnt

- 1990: Von *Super Mario World* bis *Ultima VI*
- 1991: Die *Lemmings* sterben, Sid Meier erobert
- 1992: Jugendschutz-Debatte & *Streets of Rage*
- 1993: *Myst* kommt, die 8-Bit-Systeme gehen
- 1994: Donkey Kong springt, Samus schießt
- 1995: Wachablösung: PC statt Homecomputer
- 1996: Alles 3D: *Mario 64*, der *Duke* und *Quake*
- 1997: Neue Helden: Cloud und Lara siegen
- 1998: So geht (Schleich-)Action: *Half-Life*, *MGS*
- 1999: Riesige 3D-Welten, auf Konsole und PC

SCHWERPUNKT

058 25 Jahre Dreamcast

Segas letzte Konsole scheiterte trotz hoher Qualität – doch die Fans halten ihr die Treue

120 Rare-Retrospektive, Teil 2

Im abschließenden Teil widmen wir uns den Microsoft-Jahren des Ausnahmestudios

RETRO-REVIVAL

012 Pizza Connection 2

Passend zum Abo-Geschenk spielten wir alle drei Teile neu – und blieben bei Teil 2 hängen

028 Daley Thompson's Decathlon

Jürgen Hingsen oder Daley T.? Heinrich Lenhardt erinnert an die Zehnkampf-Rivalen

036 Phoenix

Winnie Forster leistet Abbitte, damals als Redakteur *Phoenix* unterschätzt zu haben

050 Popeye

Heute weiß man: Spinat ist gar nicht so super. Heinrich Lenhardt hatte trotzdem viel Spaß ...

068 Lemmings (C64)

Jeder kennt sie – aber auch auf dem C64? Roland Austinat schließt die Wissenslücke

084 Tokimeki Memorial

Nina Schild verrät, wieso sie diese SNES-Dating-Sim besonders ins Herz geschlossen hat

104 The Oregon Trail

Anatol Locker ist auf den Planwagen geklettert

126 David's Midnight Magic

Flippern mit Stephan: Hinter wenigen Pixeln verbirgt sich ein vollwertiger Pinball-Simulator

146 The Ancient Art of War in the Skies

Michael Hengst probt den strategischen Luftkrieg im Doppeldecker-Zeitalter

172 Uninvited

Anatol Locker hat ein Faible für Text- und Grafik-Adventures. Doch *Uninvited* ist echt hart ...

HARDWARE

030 Competition Pro

Christian Wenk ruft uns einen der beliebtesten Joysticks aller Zeiten ins Gedächtnis

056 35 Jahre Game Boy

In Deutschland fehlt noch über ein Jahr zum Jubiläum, aber Hardy feiert den Japan-Start

076 Retro-Peripherie

In unserer neuen Rubrik testen wir für euch interessante Retro-Peripherie an

077 The400 Mini

Gleich fünf Atari-8-Bit-Geräte werden emuliert – aber ausgerechnet *M.U.L.E.* läuft nicht rund

096 Vtech V.Smile

In dieser Machina-Obscura-Folge stellt Winnie Forster Vtechs V.Smile und V.Smile Pro vor

UNTER DER LUPE

008 Die Dunkle Dimension

Hardy Heißdörfer analysiert das „deutsche Ultima“, das durchaus eigene Ideen bot

046 DSA: Die Nordland-Trilogie

Rüdiger Steidle reist durch Attics berühmte Umsetzung von *Das Schwarze Auge*

116 Budokan

Paul Kautz widmet sich dem Kampfkunst-Spiel, das die simulierten Stile wirklich ernst nahm

MAKING OF

038 Diablo 2

Bei *Diablo 2* gelang Blizzard North das Kunststück, den Erstling noch zu toppen

098 The 7th Guest

Aus der CD-Anfangszeit stammt ein Rätselspiel, an dem Paul Kautz heute verzweifelt

148 Spellbound Dizzy

Spellbound war nicht „noch ein Teil“ der Spectrum-Serie, sondern ein Innovationsschub

EXPERTENWISSEN

052 Ico

Eine große 3D-Festung, ein Held und seine Geist-Begleiterin – und extra viel Atmosphäre

070 Rick Dangerous

Trotz 2D-Grafik war er die erste Lara Croft: Wir steuern erneut Core Designs Grabräuber

086 Crash Bandicoot

Wir folgen dem bekanntesten Beuteldachs aller Zeiten durch seine wechselvolle Geschichte

140 Power Strike

Vielen von uns besser als *Aleste* bekannt, zog dieses Bullet-Hell-Frühwerk sämtliche Register

KLASSIKER-CHECK

006 Ports of Call

Harald Fränkel schickt seine Frachter MS Titanic, MS Money Penny & MS Dos um die Welt

044 Duck Tales

Paul Kautz erläutert, wieso er diese entenreiche Hüpferei so klasse fand – und findet

114 Dune

Dune 2 kennt jeder RTS-Fan, doch Heinrich Lenhardt spielte das Cryo-Strategie-Adventure

134 World Games

Roland Austinat trat in der „klassischen deutschen Sportart“ Bierfässer-Weitsprung an

FÜR SAMMLER & GENIESSER

032 Außenseiter: Die besten Gamate-Spiele

Die „besten“ Titel ist bei diesem Billig-Handheld relativ, aber es gab tatsächlich nicht nur Klone

078 Hommage: Brøderbund

Ob *Choplifter*, *Lode Runner*, *SimCity* oder viele andere, sie alle erschienen bei dieser Firma

106 Hommage: Graftgold

Andrew Braybrook und Steve Turner persönlich besprachen mit uns die Graftgold-Ära

128 Auf dem Sofa: David Bishop

David produzierte Werke wie *Eureka!*, *Dune* und *Toonstruck* und hat so einiges zu erzählen

136 Sammler-Check: Apple-II-Spiele

In den USA war der Apple II beliebter als hier – heute gehen seine Klassiker ziemlich ins Geld

154 Lamasoft: Die Jeff Minter Story

Jeff Minter ist einer der schillerndsten UK-Designer – jetzt gibt's eine interaktive Sammlung

SZENE & COMMUNITY

160 Sayonara, Toriyama

Winnie Forster erinnert an die Schaffenshöhepunkte des verstorbenen Zeichner-Titanen

162 Retro-Sammler: Die Amons

Jörg Langer fuhr nach Bamberg, wo er auf eine beeindruckende Retro-Sammlung stieß

163 Retro Gaming Museum Wien

Tom Schmitz war in Wien, um das dortige Retrospele-Museum zu besuchen

166 www.retro-gamer.de

Neuerungen und Service-Links – plus Vorstellung unseres Merchandise-Shops

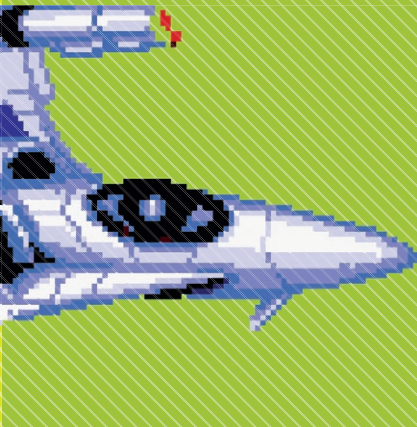
168 LOAD"NEUESSPIEL", 8,1

Harald Fränkels aktuelle Homebrew-Tests

174 Retro-Feed

Gewinnspiel, Messe-Ausblick und besonders viel Leserpost

NEUER SPASS MIT ALTER HARDWARE



030



056



076



077



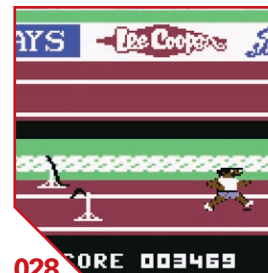
006



008



012



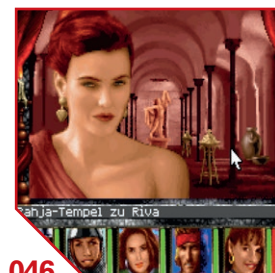
028



038



044



046



052



068



084



114



134



140

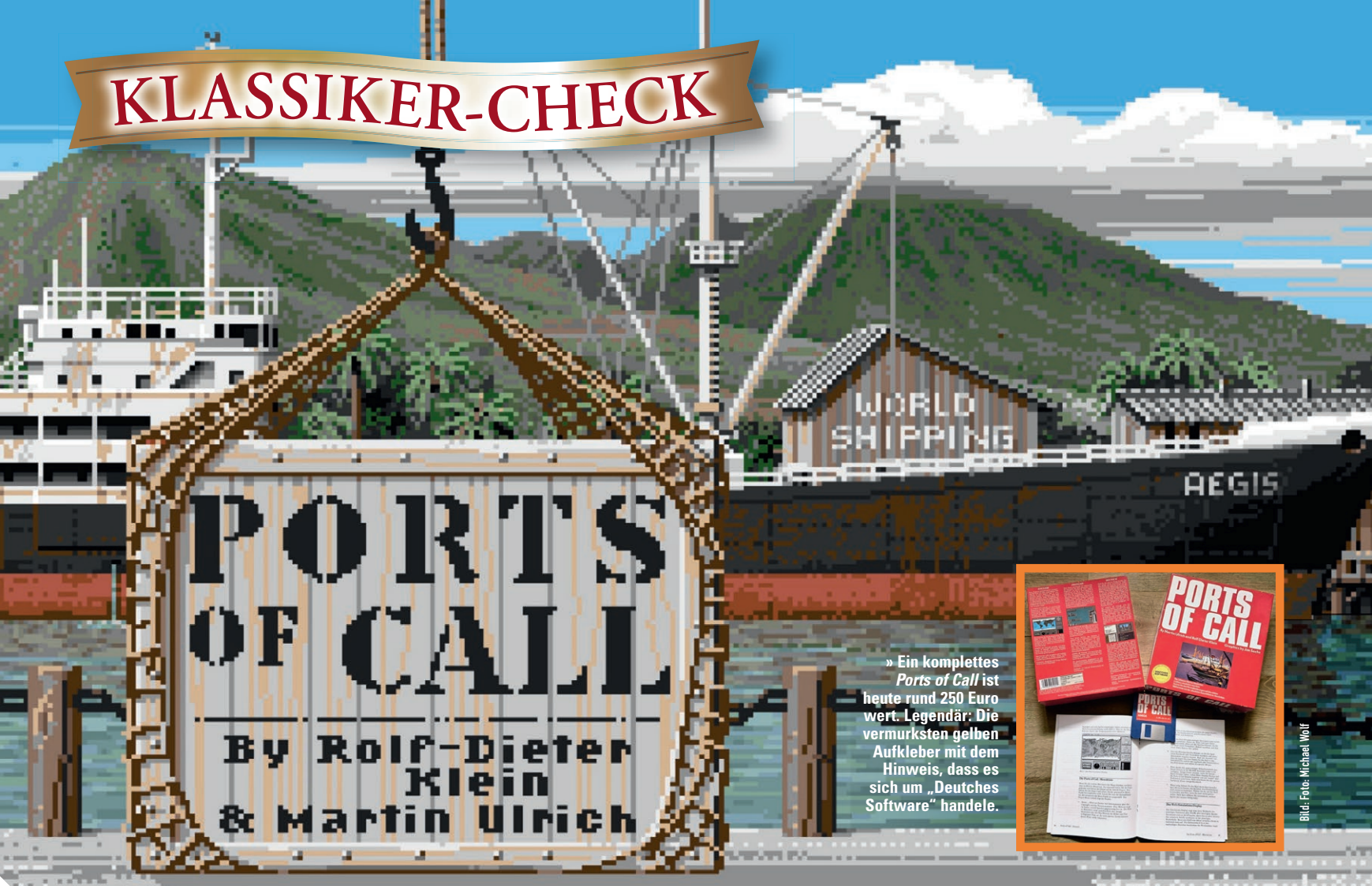


160

RUBRIKEN

003 Editorial
178 Vorschau & Impressum

KLASSIKER-CHECK



» Ein komplettes *Ports of Call* ist heute rund 250 Euro wert. Legendar: Die vermurksten gelben Aufkleber mit dem Hinweis, dass es sich um „Deutsches Software“ handele.

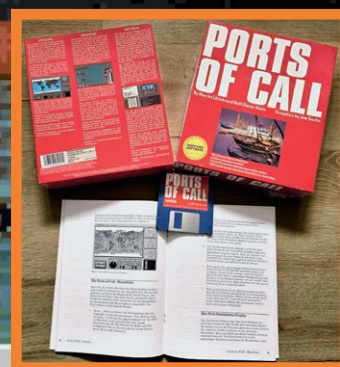


Bild: Foto: Michael Wolf

An dem Tag, als ich bei einem Kumpel das erste Mal *Ports of Call* sah, hielt ich den folgenden Spruch für irre originell: „Ich muss ganz schnell schiffen!“ Mein Anwalt plädiert heute auf Spätpubertät. Jedenfalls war ich, ein 17-Jähriger, den das Thema Wirtschaft nur interessierte, wenn es dort eine Dartscheibe und Bier gab, binnen Sekunden verrückt nach Meer. Wie konnte das nur passieren?

Wenn es um Computer ging, war ich damals so süchtig nach Sportspielen, dass ich sie mir am liebsten intravenös gespritzt hätte. *Speedball 2*, *TV Sports Basketball* und Co. für den Amiga waren allerdings noch nicht erfunden, deshalb lungerte ich viel vor dem Commodore 64 herum. Doch jetzt gab es für die große Freundin des Brotkastens eine Wirtschaftssimulation, die mein Augenmerk erregte: *Ports of Call* sah so sexy aus wie Madonna im Video zu *La Isla Bonita*, das 1987 ständig auf MTV lief. Das Spiel konnte schneller bei mir landen als Mathias Rust auf dem Roten Platz – und zwar exakt nach 15 Sekunden. So lange dauert das ikonische Intro: Ein Hafenkran hievt eine Holzkiste ins Bild, Möwen kreischen, und auf dem flüssig animierten Wasser ankert ein Ozeanriese. Dann gibt ein Nebelhorn das Startsignal für ein Spiel, das im Vergleich zur optisch traurigen C64-Genre-Konkurrenz glatt als Seenswürdigkeit durchging.

Zugegeben, im Wirtschaftsteil von *Ports of Call*, das übrigens im selben Jahr wie Trainer Julian Nagelsmann geboren wurde, fand nur

Standgrafik statt. Die war aber mit Liebe zum Detail gezeichnet. Wer durch das Bullauge der Kapitänskajüte blickte, entdeckte in jedem der 28 Häfen charakteristische Merkmale: in Hamburg etwa die St.-Michaelis-Kirche (den „Michel“), in Sydney das Opernhaus, in London den Elizabeth-Tower und in Tokio den Fujisan. Für mich war *Ports of Call* in puncto visuelles Erleben das *Defender of the Crown* unter den WiSims – was eventuell daran gelegen haben könnte, dass tatsächlich Richard La Barre und James D. Sachs bei der grafischen Umsetzung mitwirkten. Die hatten ein Jahr zuvor mit dem genannten Cinemaware-Vorzeigespiel für herunterklappende Kinnladen gesorgt.

Ich bin froh, dass ich diesem Spiel anno 1987 *Eine Chance für die Liebe* gab. Es wurde zu meinem *Herzblatt*, weil es mich mit seinem Äußeren verführte, auch die inneren Werte kennenzulernen. Rolf-Dieter Klein und Martin Ulrich, Entwickler aus München beziehungsweise Bremen, simulierten die internationale Frachtschiffahrt – hatten aber mit dem Manövrieren zwischen verwinkelten Hafendocks auch ein Geschicklichkeitselement. Vor allem befeuerten sie gleichzeitig den großen Traum von Ruhm und Reichtum. „Beliebt war *Ports of Call* unter anderem, weil es auf realen Daten basierte und nicht auf einem fiktiven Spielverlauf“, meint Rolf-Dieter Klein heute. Den Diplom-Ingenieur und Programmierer kennen viele auch als Moderator der ab 1984 ausgestrahlten NDR-Fernsehsendung *Computertreff*.

Als Reeder, der sich eine riesige Handelsflotte erarbeiten will, gibt es viel zu beachten bei den Schwankungen von Schiffs-, Waren- und Treibstoffpreisen. Ferner galt es, die lukrativsten Routen zu finden. Außerdem ging's um Risikoabwägung: Wenn der Kapitän etwa einen Termin einzuhalten hatte und wegen der Wettersimulation in einen Sturm geriet. Umschiffen oder Augen zu und durch? Wahlweise drohten eine Konventionalstrafe oder empfindliche Schäden an der Schaluppe. Doch auch die Action-Minigames trieben einen bisweilen in die Pleite: Immer wieder musste man seine Pötte selbst steuern, etwa an Eisbergen vorbei.

PoC machte uns zu Millionären. Zumindest in der Fantasie. Auf den Konten der Entwickler tat sich indes null. Das Spiel erlangte seinen Kultstatus durch die rege Verbreitung illegaler Kopien. Rolf-Dieter Klein erinnert sich: „Wir haben nie Geld dafür bekommen und nie eine Abrechnung. Das mündete im Rechtsstreit mit dem Publisher Aegis. Ein eingeschalteter Anwalt hat dann auch noch seine Vorkasse kassiert und nichts getan. Aegis ging kurz darauf bankrott.“ *



Von Harald Fränkel

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Ein Sehfest und Wirtschaftswunder

Ports of Call ist schon deshalb ein Klassiker, weil es die erste nennenswerte WiSim auf dem Amiga war. Sie verlangte preußische Tugenden – und traf damit voll die deutsche Spielermentalität. Als Meersalz in der Suppe gab's hübsche Grafik und Minigames. Beim Bild oben liegt mein erstes Schiff, die MS Titanic, in Pearl Harbor. Ich dachte, die Namens- und Heimathafenwahl sei lustig. Weil Karma eine Bitch ist, wurde ich schnell für die provokante Idee bestraft.

PLEITEN, PECH UND PANNEN



Kutter bei die Fische

Es gibt viele Wege, finanziell zu scheitern. Ein besonders dummer Fehler, der dazu beitragen kann: In See stechen, ohne vorher zu tanken. Abschleppen kostet viel Kohle. Geld, das fehlt, wenn man dann seine Nusschale reparieren lassen möchte, bevor sie absäuft. R.I.P. Titanic, siehe Bild (Pfeil und Insert von uns). Nun schippert eine gewisse MS Money Penny über die Weltkarte. Vielleicht wirkt sich das „Nomen est omen“-Prinzip ja auch positiv aus?

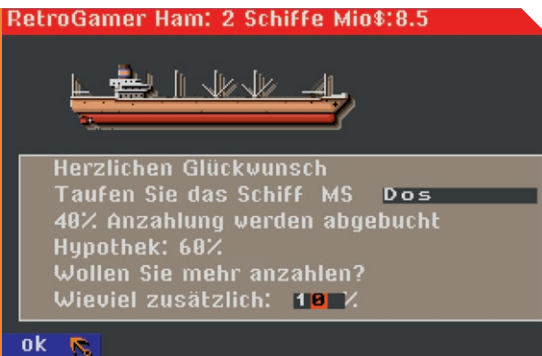
STEUER, MANN!



Einparken für Fortgeschrittene

Wenn die Hafenlotsen streiken, muss ich per Geschicklichkeitsspiel selbst einparken. Unter Zeitdruck. In einen blauen Bootsumriss. Manchmal rückwärts, etwa in Panama. In solchen Momenten stelle ich mir zwei Fragen: 1. Welcher Architekturalphabet hat diesen Hafen konstruiert? 2. Was reimt sich auf Barch? Mir wird aber auch klar, wie sehr mich die Herausforderung motiviert. Ich habe angebissen und hänge an der „Nur noch 5 Minuten“-Angel.

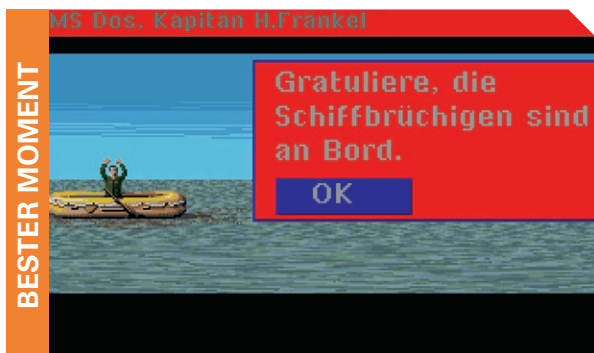
AUF ERFOLGSKURS



Geier Sturzflug

Der hübsch gepixelte Aasvogel, der den Pleitebildschirm von *Ports of Call* zielt (Einsteiger sind mit ihm per Du), erfreut die Augen nach Bankrott Nummer 6.999 nur noch bedingt. Zum Glück bin ich laut einem IQ-Test hochseebegabt, deshalb läuft es bereits beim 7.000. Versuch besser. Endlich kann ich ein Schiff der High-Tech-Klasse kaufen. Weil ich mich immer noch für einen begnadeten Komiker halte, nenne ich es Dos. Damit es MS Dos heißt, ihr versteht?

BESTER MOMENT



Die Surprise ist heiß

Ich kaufe noch ein Schiff und nenne diesen Kahn Oli. Bald bin ich Krösus, weil ich Waffen in „Kriesengebiete“ liefere. Damit unser Lektor nicht die Krise kriegt: Die werden im Spiel so geschrieben! Zufallsereignisse sorgen für Spannung: Piraten, Riffe, Ratten, Frachter auf Kollisionskurs. Als ich es erstmals in meinem Leben schaffe, einen Schiffbrüchigen zu retten, ist das der beste Moment! Viele Spieler rätseln bis heute, wie das geht. Ich weiß es jetzt!

NICHT FÜR SOLISTEN



Vierfachspaß im Meerspielermodus

Als ich nach viel Übung *Ports of Call* wieder wie früher draufhabe, will ich meinen Sohn im Multiplayer zerstören. Ich schwärme, dass das Spiel sogar vier unterschiedliche Büros bietet. In Bombastgrafik! Er schaut mich an, als hätte ich nicht alle Nieten im Schiffsbug, und haut ab. Okay, dann gebe ich ihm noch ein Jahr Zeit, damit er im Studiengang „Internationale Wirtschaft & Entwicklung“ lernt, dass Handelsspiele Spaß machen. Er ist ja erst elf.

FAKTEN

- » **PLATTFORM:** AMIGA, PC, ANDROID, IOS
- » **PUBLISHER:** AEGIS INTERAKTIVE SOFTWARE
- » **ENTWICKLER:** ROLF-DIETER KLEIN, MARTIN ULRICH
- » **ERSCHIENEN:** 1987
- » **GENRE:** WIRTSCHAFTSSIMULATION

Was die Presse sagte ...



ASM 4/1988 (9 von 12)

„Insgesamt ist das Spiel spitze, wengleich Sound und Grafik teilweise zu kurz kommen. Ansonsten ist beim Test wenig negativ in Erscheinung getreten. Für Strategiefreunde, die vor allem gerne mit Geld arbeiten, ist es ein Leckerbissen. Die deutsche Anleitung trägt dazu bei, dass die Spielfreude schnell Fuß fasst.“ (Thomas Brandt)

Happy Computer 5/1988 (54%)

„*Ports of Call* kann man mit vier Personen spielen, was viel mehr Spaß bringt. Ist man zu mehreren unterwegs, braucht man Zeit, denn die Diskettenzugriffe werden nervtötend. Das Programm besticht durch die exzellente Grafik. Wenn man es jedoch eine Weile gespielt hat, flaut die Motivation schnell ab.“ (Anatol Locker)

Was wir denken

Interessant, wie sich im Lauf der Jahrzehnte die Wahrnehmung ändern kann: Von schnell abflauer Motivation konnte ich beim Wiederspielen jedenfalls nichts bemerken, im Gegenteil. Ich halte *Ports of Call* für gut gealtert.

Pizza Connection 2

GAUMENSCHMAUS-GANGSTER



» **PLATTFORM:** PC
 » **PUBLISHER:** SOFTWARE 2000
 » **ERSCHIENEN:** 2001
 » **ENTWICKLER:** SOFTWARE 2000
Von Hagen Gehritz

Was krecht da in der Küche? Ameisen, Heuschrecken und Schlangen! In normalen Betrieben schreit der Gastronom nach dem Kammerjäger, während ihm das Ordnungsamt schon die Eingangstür verplombt. Doch in dieser humorvollen Wirtschaftssimulation gehört das Krabbelgetier zum Pizza-Editor, mit dem ich Kreationen verbeche, bei denen Dr. Frankenstein den Hut ziehen würde.

Die Wortkombination „Humor“ und „Wirtschaft“ markiert die *Pizza Connection*-Reihe zielsicher als ein Produkt der deutschen Entwicklerszene, die der Welt auch Klassiker wie *Mad TV* und Kuriositäten wie *Biing!* beschert hat. Wie beim Drogenschmuggelring in den USA (70er und 80er Jahre), der „Pizza-Connection“ genannt wurde, spielt die Unterwelt hier eine Rolle, doch der Name wird wörtlich genommen: Ihr sollt der reichste Pizzeria-Betreiber werden, im Zweifel mit Mafia-Methoden. Die ersten beiden Serienteile könnten jedoch kaum unterschiedlicher sein.

In meinen Jugendjahren, ich bin Jahrgang '91, setzten Computerspiele bereits nicht mehr einen Magister in Handbuchlektüre voraus. Meistens jedenfalls. Aber mit neun Jahren fischte ich das erste *Pizza Connection* (von 1994) aus einer Spielesammlung.

Ich saß unvermittelt vor der Weltkarte, auf der die Kontinente wie unförmige Pizzen aussehen. Hilfloses Klicken brachte mich zur Vogelperspektive auf Berlin. Aber wo war mein Restaurant? Also das Handbuch mit schlappen 110 Seiten aufgeschlagen. Erster Aha-Moment: Die Statuswerte der anfangs gewählten Spielfigur sind sehr relevant, so dauert bei hohem Energiewert der Arbeitstag länger. Auf der Stadtkarte zoomte ich an leere Geschäfte he-

ran, um deren Preis und zuständigen Makler zu erfahren. Die Telefonnummer des Maklers musste man damals als Kopierschutz dem Städtetführer-Handbuch entnehmen. War das erste Restaurant gemietet, folgte die nächste Hürde: Standard-Pizzen durften nur aufs Menü, wenn ich sie einmalig so belegt hatte, wie es die groben Rezept-Bilder aus dem dritten (!) beiliegenden Handbuch vorgaben. Meine Generation wurde nicht in solchen Feuern geschmiedet! Und dann wollte nach all den Mühen niemand im Ristorante de Hagen speisen ...

Zum Glück brachte mich dann wenige Jahre später eine Magazin-Vollversion dazu, *Pizza Connection 2* eine Chance zu geben – einer geschenkten Pizza schaut man schließlich nicht auf den Belag. So verpasste ich aber ein Killer-Feature der Original-CD von 2001: Sie roch laut glaubwürdigen Zeugenaussagen tatsächlich nach Oregano. Für dieses Retro Revival habe ich alle drei Teile noch mal angepielt – und bin am zweiten hängen geblieben.

Der zweite Teil war und ist nicht nur wegen des gescheiterten Tutorials ganz nach meinem Geschmack. Zwar existierten viele der Feinheiten, die *Pizza Connection 2* interessant machen, schon im Vorgänger: Möglichst viele Zutaten sehen hübscher aus und können höhere Preise erzielen, allerdings braucht es dann auch zahlungskräftigere Kundschaft. Und es geht ins Geld, für eine breite Auswahl an Geschmäckern kistenweise Vorräte zu lagern.

Nicht nur für die Logistik ergibt es Sinn, sich auf gewisse Ingredienzien zu fokussieren: Teens sind mit fettigen Belägen voll zufrieden, mit Meeresfrüchten und exotischem Käse spreche ich eher Yuppies und Bonzen an. Die Geschmäcker der acht Gruppen variieren je nach Stadt. Welche Klientel ich durch Menü und Einrichtung besonders anlocke, hängt außerdem von der Nachbarschaft des Lokals ab.

Jugendliche lungern nur in der Nähe der Schule herum, solange der Unterricht stattfindet, während die Bonzen erst abends zur Oper

flanieren. Diese realistische Zeitkomponente gefällt mir besonders, zumal jeder Angestellte auch nur in 8-Stunden-Schichten arbeitet. Beim Neuspielen fand ich es faszinierend, Schichtpläne für eine 24-Stunden-Fastfoodbude zu erstellen – als ultimative Gelddruckmaschine. Schnell musste ich jedoch erkennen, dass die Gratis-Putzkraft nur durchfegt, während der Laden geschlossen hat. Sprich, ich konnte bald das Parkett vor lauter Müll nicht mehr sehen ...

Die Zeitkomponente ist in *Pizza Connection 2* noch wichtiger als im Erstling, außerdem sind die Spielmechaniken durch die schickere Präsentation greifbarer. Ich blicke auf hübsche Sprite-Städte, sehe die Geschäfte der Konkurrenz ebenso wie die herumwuselnden Bewohner. Ich kann genüsslich mitverfolgen, wie meine aus dem Gefängnis rekrutierten Kleinganoven Ratten in jenem Konkurrenzlokal aussetzen, das ich zuvor beim Gesundheitsamt angeschwärzt habe. Das ist nur der Anfang, später leiste ich mir Randalierer, um dessen Einrichtung zu demolieren, oder Gangster, um das Personal zu entführen! Meine Wachen wehren solche Anschläge der Konkurrenz ab, aber den Kunden schmeckt es irgendwie weniger gut, wenn ihnen schwer bewaffnete Grobklotze beim Kauen zuschauen.

Pizza Connection 2 verzichtet zwar auf die absurden Zeitungsartikel oder die verdächtig an Thomas Gottschalk erinnernden Karikaturen. Dafür steckt mehr Humor im eigentlichen Gameplay – ob nun bei den Soundsamplesprüchen der Kunden oder beim Belegen der Pizza im nun deutlich umfangreicheren Editor. Nur in *Pizza Connection 2* lege ich eine ganze Konservendose auf den Teig, wenn ich den Thunfisch nicht in kleinere Stücke portioniere. Heuschrecken und Schlangen (auf Wunsch am Stück) sind eine willkommene Geschmacksabrundung. Doch auch ich habe Standards: Pizza Hawaii werdet ihr nie in meinem Ristorante finden. Ananas hat auf Pizzen nix verloren! Dann doch lieber Ameisen ... *

Vollversionen

Unseren Abonnenten schenken wir zusammen mit Assemble Entertainment Steam-Keys für *Pizza Connection* und *Pizza Connection 2*. Der Erstling erfordert in dieser Variante keine Telefonnummer-Recherche, das Rezeptbuch findet ihr nach Installation im Spielverzeichnis. Die Vollversionen erscheinen im Shop von retro-gamer.de unter „Sonstiges“, wenn ihr euch als Abonnent einloggt (siehe Seite 164).



Pizza Connection 3

Das Serien-Comeback von Assemble Entertainment und Gentlymad Studios hat einen noch mächtigeren Pizza-Editor. Darin lässt sich der Teig frei formen und statt einer Grundierung aus Tomatenscheiben ist endlich rote Soße auf dem Boden verteilt. Zu den weiteren Neuerungen zählen unter anderem Food Trucks.





» Die Stadtkarte in Pizza Connection 1...

» ... und im Isometrie-Look von Pizza Connection 2.



DIE

RAIDER



DAS WICHTIGSTE SPIELE-JAHRZEHNT

IN DEN 90ER JAHREN VOLLZOG SICH IN DER SPIELEBRANCHE EIN GEWALTIGER UMBRUCH. INNOVATIONEN UND AUFREGENDE SPIELKONZEPTE FÜHRTE ZU EINER EXPANSION, DIE AUS DEM FREAK-HOBBY EINEN ANERKANNTEN ZEITVERTREIB UND AUS WOHNZIMMERSTUDIOS MILLIONENSCHWERE UNTERNEHMEN MACHTE. RETRO GAMER WIRFT EINEN BLICK AUF DIESES FANTASTISCHE RETRO-JAHRZEHNT UND SEINE WICHTIGSTEN SPIELE – UND ZWAR AUS SPEZIELL DEUTSCHEM BLICKWINKEL.

Bei Titelgeschichten neigt selbst der vorsichtigste Chefredakteur dazu, im Zweifel etwas mehr auf die Pauke zu hauen – schließlich will sich so ein Heft auch verkaufen! Dass auf unserem Titelbild dieses Mal vom „wichtigsten Spielejahrzehnt“ die Rede ist, hat natürlich eine nicht beweisbare Bewertungskomponente – wer Ende der 90er noch die Grundschule besuchte, dürfte einen anderen Blick auf dieses Jahrzehnt haben als jemand, der damals schon 15 oder 20 Jahre alt oder älter war. Dennoch lassen sich viele Argumente für diese Aussage finden, auch wenn die 90er Jahre nicht ohne die Vorarbeit der 80er und 70er möglich gewesen wären.

Einmal ganz davon abgesehen, dass die Zahl der Spielefans und damit die Verkaufszahlen der Spielebranche in diesem Jahrzehnt deutlich stiegen, lassen sich sowohl auf der technischen Seite als auch inhaltlich mehrere wegweisende Entwicklungen auf die 90er zurückführen, die das Hobby Computerspiele einerseits salonfähig gemacht haben und es andererseits bis heute prägen.



Von Nick Thorpe, Darran Jones, Tom Schmitz und Jörg Langer

Diese Trends wollen wir zunächst behandeln, bevor wir dann jedem einzelnen Jahr dieser Dekade eine eigene Heftseite widmen, um die wichtigsten Spiele und Branchen-Entwicklungen vorzustellen. Betrachtet von unserer mitteleuropäischen Warte aus natürlich – denn aus britischer oder amerikanischer oder japanischer Sicht stellten sich zwar nicht die übergreifenden Trends, wohl aber die Beliebtheit bestimmter Plattformen und Genres teils ganz anders dar. ▶

KOLUMNISTEN



JAZ RIGNALL
Autor,
Mean Machines



ANDY PALMER
Gründer,
Arcade Club



TOM ZITO
Präsident und CEO,
Digital Pictures



TOM HALL
Mitgründer,
id Software



KEITH HAMILTON
Chefprogrammierer,
Grand Theft Auto

www.retro-gamer.de

Auch im Web waren wir die letzten drei Monate fleißig, ihr konntet und könnt dort viele kleine Artikel zum Retro-Thema finden und auch einige Videos. Schaut regelmäßig vorbei!

Bekanntlich gab es bis Dezember letzten Jahres gar keine Website zu Retro Gamer. Seitdem hat sich einiges getan und wird sich auch weiter tun – nicht nur auf der redaktionellen Seite, mit mehreren neuen Inhalten pro Woche, sondern auch bei den Features.

Seit dem vorangegangenen Heft haben wir etwa die Menüführung verbessert, ihr könnt jetzt sowohl über die grüne Leiste oben als auch die Liste ganz unten gezielt einzelne Kategorien anspringen und habt so beispielsweise Zugriff auf alle Einträge von Christian Wenks Retro-Joystick-Serie. Außerdem sieht man nun direkt die Zahl der Kommentare bei den Headlines.

Für die mittlere Zukunft schwebt uns ein Heftarchiv vor, so dass ihr immer wisst, wo ihr auf der Suche nach einem bestimmten Spiel nachschlagen könnt. Die größte Neuerung der letzten Monate aber ist unser Merch-Shop, bei dem ihr Retro-Gamer-verzierte Utensilien bestellen könnt – siehe die rechte Seite. ✨



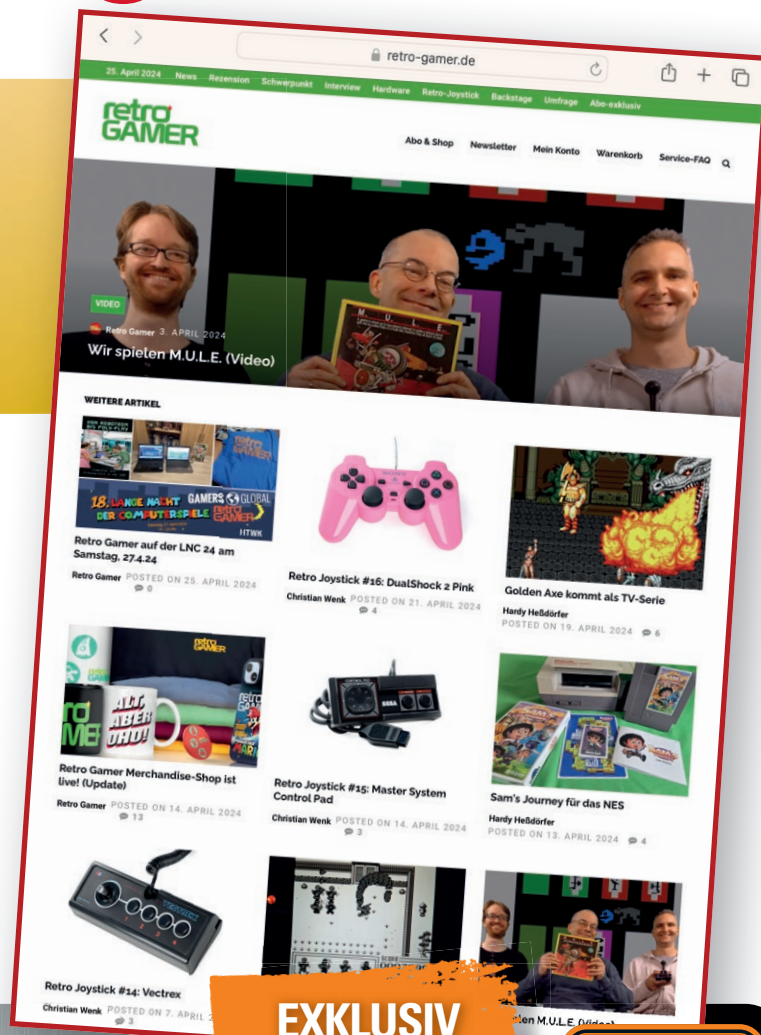
ABO-BONUS

ANLEITUNG: DISPLAY-MOD FÜR GAME BOY

Passend zu seinem Artikel „35 Jahre Game Boy“ in dieser Heftausgabe hat Hardy Heßdörfer exklusiv für Retro-Gamer-Abonnenten eine Anleitung samt Fotos erstellt, wie so ein Display-Mod mit hintergrundbeleuchteter Grafik umsetzbar ist. Viel Spaß beim Basteln!

Um den (online gelayouteten, es ist kein PDF) Report zu lesen, könnt ihr dem folgenden Link respektive QR-Code (einfach mit der Handy-Kamera anvisieren) folgen. Ihr findet ihn aber auch direkt auf www.retro-gamer.de. Um Zugriff zu bekommen, müsst ihr als Abonnent eingeloggt sein, das ist alles. Viel Spaß mit den Einblicken hinter den Kulissen!

<https://www.retro-gamer.de/gameboy-mod>



EXKLUSIV

INTRO-SPEKTIVE

Nur mit dem „hochgeheimen“ Link respektive dem QR-Code könnt ihr eine Sneak Preview auf eine neue Rubrik von retro-gamer.de erhaschen: Die erste Folge der neuen Serie **Intro-Spektive** von **Daniel Cloutier**. Daniel ist Retro-Autor und Podcaster und stellt euch in dieser Rubrik fortan – etwa alle zwei Wochen – ein besonders gelungenes Spiele-Intro vor. Den Anfang macht Westwoods *Eye of the Beholder* von 1992. Viel Spaß: <https://www.retro-gamer.de/eye-of-the-beholder/>



We commission you to find the nature of this evil, and destroy it if you are able.



MERCHANDISE

Seit Anfang April bieten wir in unserem Shop nicht nur Abos und Einzelhefte sowie PDFs an, sondern auch Retro-Gamer-Merchandise. Unter <https://www.retro-gamer.de/product-category/retrogamer-merch/> findet ihr rund zwei Dutzend Produkte, teils in mehreren Größen und Farben. Neben klassischer „Fanware“ wie Tassen oder T-Shirts sind auch einige ungewöhnlichere Sachen dabei, etwa Handy-Schutzhüllen (für zig Modelle), Grillschürzen (in drei Farben), Biergläser (in Pint-Form) oder Futternapfe (für Hund oder Katze).

Da wir unmöglich so viele Produkte vorproduzieren (geschweige denn

vorfinanzieren) können – allein einige T-Shirts gibt es in über 100 Farb- und Größenkombinationen –, nutzen wir dafür einen sogenannten White-Label-Shop. Dieser stellt jedes Mal, wenn eine Bestellung von euch eingeht, extra genau dieses Produkt her (wobei „herstellen“ in der Regel heißt: bedruckt es mit dem von uns erstellten Design).

Das verhindert Überproduktion und Lagerhaltung, sorgt aber für höhere Kosten und Lieferzeiten im Vergleich zu typischer Massenware, die ihr bei Amazon bestellt. Dafür könnt ihr sicher sein, etwas ziemlich Exklusives zu kaufen. Und auch die Qualität der

Produkte stimmt, es ist kein Billigzeug mit Bedruck, wie man es oft bei Werbemittelherstellern und sehr günstigen T-Shirt-Versendern findet.

Die Preise setzen sich aus den Herstellungs-, Druck- und Handlungskosten zusammen, darauf kommt dann unsere Gewinnspanne. Diese beträgt in der Regel 20% oder weniger. An den Versandkosten (fast alle Produkte werden aus Spanien oder Litauen verschickt, einige aus UK) verdienen wir nichts. Wir hoffen, mit den Erlösen aus dem Merch Shop zumindest einen Teil der Website-Kosten auffangen zu können – und wünschen euch viel Spaß beim Stöbern!

RAHMEN FÜR DIE KUNSTDRUCKE

Die Bilderrahmen können nur von Abonnenten bestellt werden. Ihr findet sie unter „Sonstiges“, nicht unter „Retro Gamer Merch“. Es sind einfache Rahmen in vier Farben sowie Schwarz, sie tragen kein Retro-Gamer-Logo. Wir verschicken sie im Viererpack an euch, direkt aus der Redaktion. Ihr Zweck ist es, die Kunstdrucke aufzunehmen, die ihr als Abonnenten in jedem Heft findet. Die Rahmen sind aus Holz mit einer Plexiglas-Scheibe, sie lassen sich aufhängen oder hinstellen und passen aus unserer Sicht perfekt zu den Kunstdrucken alter Spieleklassiker. Ihr könnt aber natürlich auch jeden anderen Rahmen mit den Innenmaßen 18x24 cm verwenden.



Hier geht's zur Bestellung: <https://www.retro-gamer.de/shop/sonstiges/rahmen>



ABO-SERVICE & ABO-BESTELLUNG

Unter www.retro-gamer.de/service findet ihr die wichtigsten Infos rund ums Abo – schaut bitte dort nach, bevor ihr uns unter service@retro-gamer.de kontaktiert. Ein Abo bestellt ihr einfach im Shop, dabei legt ihr automatisch ein Konto an. Zur Abowverwaltung kommt ihr unter „Mein Konto“ (oben auf der Website), wenn ihr eingeloggt seid, und unter „Downloads“ zu eurem ePaper, sofern euer Abo eines umfasst.

<https://www.retro-gamer.de/service>



NEWSLETTER

Wenn du wissen möchtest, was hinter den Kulissen von Retro Gamer so passiert, dann solltest du unseren Newsletter abonnieren. Einmal im Monat, manchmal auch zweimal, erfährst du dort Infos aus erster Hand direkt vom Herausgeber.

<https://www.retro-gamer.de/newsletter/>



EINZELHEFT-BESTELLUNG

Wenn du aktuell kein Abo abschließen willst, kannst du im Shop auf unserer Website einfach ein Einzelheft bestellen. Du zahlst innerdeutsch den Kioskpreis von 14,90 plus 2 Euro Versandkostenpauschale – und im Ausland ebenfalls den günstigeren deutschen Kioskpreis plus 4 Euro Versand.

<https://www.retro-gamer.de/einzelheft>



RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich“ vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an leserbrief@retro-gamer.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

NEUE ÄRA

Heute hatte ich die neue Retro Gamer im Briefkasten. Schon beim Anblick des Versandumschlags war ich begeistert. Das Heft fühlt sich einfach gut an, ich bin hocherfreut. Das ist für mich der Beginn einer neuen Ära, was die Retro Gamer betrifft – und ich bin seit dem ersten Heft dabei: Komplettsammler. Auf viele weitere Jahre!

– Mirco v.d.W.

Ich habe gerade voller Freude die neue Retro Gamer 2/2024 aus dem Briefkasten holen dürfen und möchte mich auf diesem Wege einfach mal ganz, ganz herzlich bei Ihnen allen bedanken für das Engagement, die Tatkraft, aber vor allem auch für die Leidenschaft für Videospiele und Printmedien! Ich bin beeindruckt, wie viel Arbeit und Herzblut in den Erhalt dieses Magazins geflossen sind; es ist mal wieder toll geworden!

– Philipp K.

Ich freue mich sehr, dass es mit Retro Gamer weitergeht – und das mit einem größeren Seitenumfang und deutlich besserem Papier! Hoffentlich geht es so noch viele, viele Jahre weiter, da mir ansonsten eine wichtige, regelmäßige Lektüre fehlen würde. Ich wünsche der Redaktion somit viel Erfolg in den

kommenden Jahrzehnten. Zum Glück sollten euch die Artikel nie ausgehen!

– Alex B.

HOME BREW-SONDERHEFT

Liebe Retros, als Leser der ersten Ausgabe bin ich euch unendlich dankbar, dass ihr dieses Magazin vor dem sicheren Tod gerettet habt. Die Retro Gamer war und ist vor allem im Urlaub eine Lektüre, die für mich unverzichtbar geworden ist. Gäbe es sie nicht mehr, würde ich auch nicht mehr in den Urlaub fahren wollen. Naja, vielleicht doch. Eine kleine Anregung hätte ich: Als MSX-Fan, der nur einer Randgruppe angehört, bin ich erstaunt ob der unglaublich vielen, sehr professionellen Homebrew-Spiele, die in den letzten Jahren erschienen sind. Da wurde oftmals technisch alles ausgereizt, was früher unvorstellbar war. Wie wäre es mit einem Homebrew-Sonderheft?

– Jan K.

Nicht nur Harald Fränkel mag Homebrew! Da für uns das Abenteuer Eigenverlag noch sehr neu ist, denken wir über ein erstes Sonderheft frühestens gegen Jahresende nach, vielleicht auch erst 2025. Schon mal vielen Dank für die Idee – wäre das auch für andere Leser spannend?

– Red.

» Hab die letzte ergattert, im Kiosk beim Kaufland. Schön, dass ihr weitermacht!

– Thomas K.



UPGRADE AUFS ABO

Die alte Retro Gamer vom Heise-Verlag hatte ich nur sporadisch mal als PDF gekauft. Da ich aber auch im mittleren Alter bin und meine Spielerkarriere mit CPC, C64 und Super Nintendo begann, verfolge ich schon lange das Thema mit den Podcasts *Stay Forever*, *Spielveteranen* und *Nerddwelten*. Als dann das Ende bei Heise und der Versuch der selbstständigen Weiterführung publik wurde, habe ich mir ein digitales Abonnement von euch geklickt. Ich

GRILLFEST FÜR LESER UND AUTOREN

Am **13.7.24 ab 14:00 Uhr** laden die (sich personell überschneidenden) Redaktionen von **Retro Gamer** und **GamersGlobal** zum Grillfest. Die Teilnahme ist auf 100 Gäste beschränkt, ein Ticket (für euren Kostenanteil) könnt ihr im Retro-Gamer-Shop kaufen.

Bis spät in die Nacht wollen wir mit euch über alte und neue Spiele und alles Mögliche fachsimpeln, das eine oder andere Multiplayer-Game anwerfen und uns am Grillgut delektieren. Wir beginnen ab 16:00 Uhr mit dem Grillen, für reichlich Bier und Kaltgetränke ist gesorgt. Euch erwartet eine familiäre Atmosphäre: Gleichgesinnte aller Altersgruppen treffen sich, deren gemeinsames Interesse das schönste Hobby der Welt ist. Natürlich werden auch Autoren und andere Mitstreiter mit dabei sein!

Gefeiert wird direkt am Redaktionsstandort in der **Hermann-Oberth-Str. 9, 85640 Putzbrunn**, im Osten Münchens. Wir verfolgen mit den Ticketverkäufen keine Gewinnabsicht, sondern wollen damit die Kosten des Festes finanzieren. Um Anreise und Unterbringung kümmert ihr euch natürlich selbst. München im Sommer ist sowieso schon ein Erlebnis – mit dem Retro-Gamer-Grillfest als Ziel aber selbst die längste Anreise wert! (Die Anmeldemöglichkeit endet am 6.7.2024 – oder früher, wenn alle Tickets weg sind).

Wir würden uns sehr freuen, euch bald zu treffen!

Alle Details und die kostenpflichtige Anmeldung findet ihr unter <https://www.retro-gamer.de/shop/event/grillfest/>





SCHREIBT UNS!

E-Mail: leserbrief@retro-gamer.de
 Website: www.retro-gamer.de

facebook.com/RetroGamerOffiziell
twitter.com/RetroGamer_de
instagram.com/retrogamer_offiziell
mastodon.social/@RetroGamer_offiziell
bsky.app/profile/retro-gamer.de
threads.net/@retrogamer_offiziell



GEWINNER DER SWITCH-VERLOSUNG AUS RG 2/2024

In Ausgabe 2/2024 haben wir eine Special Edition der OLED Switch im Pokémon-Look verlost, samt Pokémon Karmesinrot sowie Super Mario Bros. Wonder im Wert von etwa 440 Euro. Unter über 1.000 Einsendungen hat die schnaubartlose Glücksfee folgenden Gewinner gezogen:

David H., Hohen Neuendorf

Wir gratulieren!

war zuletzt etwas enttäuscht, als andere Projekte des etwas alternativeren Gaming-Journalismus eingestellt wurden: *WASD*, *Gain* und *Wasted*. Alles drei großartige Projekte, die es leider nicht geschafft haben. Ich wünsche euch viel Erfolg, auf dass ihr das Heft noch viele Jahre machen könnt!

– Benedikt Z.

Vielen Dank! Wenn es insbesondere mit den Abos – Print oder PDF – so gut weitergeht wie bisher und wir über 4.000 kommen, sollte es Retro Gamer noch viele Jahre geben.

–Red

BEIGEISTERUNG FÜRS MAGAZIN

„Als langjähriger Videospiele-Enthusiast und Jahrgang '85 möchte ich meine aufrichtige Begeisterung für euer Retro-Spiele-Magazin zum Ausdruck bringen. Es erfüllt mich mit großer Freude zu sehen, dass es nun ein gedrucktes Magazin gibt, das sich den Videospiele meiner Jugend widmet.“ – So was schreibt ChatGPT, wenn man es bittet, einen Leserbrief für die Retro Gamer zu formulieren. Ich persönlich sage: Danke, dass es euch gibt und dass ihr das macht, was ihr macht! Wenn ich heute eure neueste Ausgabe aufschlage, fühle ich mich direkt 20 Jahre zurückversetzt zu dem Moment, wo ich das erste Mal mit pixeliger Harley den Ocean Drive entlanggefahren bin. Ich bin schon gespannt, welche tollen Momente in euren nächsten Ausgaben herausgelockt werden!

– Sebastian H.

WIEDERENTDECKEN MIT RETRO GAMER

Als ich mit 19 Jahren von zu Hause auszog und unsere Nintendo-Sammlung in einem unordentlichen Zustand hinterließ, trennte meine Mutter diese nicht in Wertstoff und Altpapier.



Stattdessen fügte sie sorgsam Papphüllen, Anleitungen und Cartridges zusammen, so dass nun über 20 Jahre später meine Kinder, Fritz und Anna, vieles wiederentdecken können. Dieses Wiederentdecken beim Aufschlagen der Retro Gamer ist mir ebenso wertvoll, und ich möchte es nicht missen! Themenvorschlag: Mich würde ein Bericht über fehlerhaft ausgelieferte Spielekassetten mit bemerkenswerten Bugs interessieren.

– Michael W.

KUNSTDRUCK-RAHMEN

Euer Kunstdruck von *Monkey Island* ist wirklich spitze und war eine tolle Überraschung. Ich war direkt in den nächsten Zeitungsladen spaziert und habe mir die Zeitschrift auch in gedruckter Form gekauft, da dieser Kunstdruck ja logischerweise nicht im PDF vorhanden war. Meine Tochter, die mich immer mit wunderschönen, selbstgemachten Bilderrahmen ver-



GEWINNSPIEL RED EAGLE CURVED 45-ZOLL-MONITOR

Einen Wert von 800 Euro hat dieser ultrabreite Curved-Monitor von Iiyama. Der Red Eagle G-MASTER GCB4580QSN-B1 trumpft mit einer Bildschirmdiagonale von 45 Zoll (113 cm) und einer Auflösung von 5120x1440 (32:9-Format) auf. Das 1500R-gewölbte Panel schafft eine Bildwiederholfrequenz von 165 Hz und eine Bewegungsunschärfeunterdrückung von 0,8 ms MPRT. Durch die gebogene Displayfläche sitzt ihr quasi im Spiel drin – oder behaltet mehrere Arbeitsfenster im Auge. Bei dem verwendeten Panel handelt es sich

um ein VA-Panel, das ein sehr gutes Kontrastverhältnis ermöglicht. Siegorientierte Spieler freuen sich über die „Black Tuner“-Funktion – damit erkennt ihr besser, was in den schattigen Bereichen eures Spiels passiert.

Um an der Verlosung des Iiyama-Monitors teilzunehmen, müsst ihr nur eine E-Mail mit eurer Adresse und Betreff „Red Eagle“ an gewinnspiel@retro-gamer.de schicken. Wenn ihr wollt, schreibt gerne noch dazu, welches Spiel ihr mit dem Curved-Monitor am liebsten spielen würdet. Teilnahmechluss ist der 29.7.2024.



» Unsere Crew (ohne Tobin) von links: Michael, Jan, Roman und Nico. Vielen Dank für den Einsatz!

RETRO GAMER AUF DER LNC 24

Am 27.4.2024 fand in Leipzig zum 17. Mal die **Lange Nacht der Computerspiele** statt – und dank mehrerer Freiwilliger aus der GamersGlobal- und Retro-Gamer-Community waren wir mit einem kleinen Stand vor Ort. Unsere mit blauen T-Shirts markant gebrandete Retro-Gamer-Crew hatte mehrere Retro-Geräte aufgestellt, darunter ein Tisch-Arcade-Gerät, auf dem der DDR-Automat *Poly-Play* emuliert wurde. Auch Retro-Sammler und Autor **René Meyer** ließ sich am Stand blicken (Interview folgt auf retro-gamer.de), ebenso wie mancher bestehende und auch neue Retro-Gamer-Leser. Vielen Dank an alle, die vorbeigeschaut haben!



» René Meyer (oben rechts, u. a. Autor von *MogelPower*) gab sich die Ehre – lest in Kürze das Interview auf retro-gamer.de!

» Michael preist die Vorzüge von *Retro Gamer* an.

Fotos: © Medienspürnose

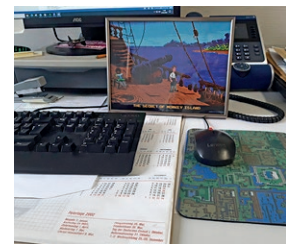


sorgt, hat auch diesmal tolle Arbeit geleistet. Da ich so stolz auf ihre Arbeit bin, möchte ich euch das natürlich nicht vorenthalten. Euer Kunstdruck macht sich doch super an meiner Wand, oder was meint ihr?
– Michael A.

Der Rahmen ist eine fantastische Bastelleistung, mit der unsere „offiziellen“ Kunstdruck-Holzrahmen in unserem Shop leider nicht konkurrieren können.
– Red.

AUCH MAL ABSCHALTEN

Die viele Arbeit und Liebe, welche in das neue Heft gesteckt wurden, merkt man sofort! Nicht zuletzt der große Mut, die Retro Gamer weiterzuführen, verlangt viel Respekt, welcher sich hoffentlich schnell auszahlt! Die Beigabe (Kunstdruck) fand ich auch ganz toll und habe sie mir auch direkt eingerahmt, bei mir auf der Arbeit. Was soll ich sagen? Andere stellen sich Bilder von Freunden und Familie auf den Schreibtisch und ich eben solche Dinge. Man muss ja auch mal abschalten können!
– Norman F.



ZU RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN...

Wohl keine andere Zeitschrift zeigt gerade so mustergültig, dass Print lebt! Damit meine ich nicht allein den Geruch der frisch gedruckten Ausgabe, sondern das Schlaglichtgewitter, das zu Beginn der Ausgabe 2/24, etwa mit der Grundsteinlegung von *Call of Duty* sowie mit der Analyse des heute 43-jährigen Superklempners, abgefeuert wird. So kommt es nicht von ungefähr, dass im Anschluss der N64-Emulator installiert und losgezockt wurde – diep diep diep, dada da dada dada do ...
– Max K.

GRATULIERE ZUR „ERSTEN“ AUSGABE

Ich gratuliere euch sehr herzlich zu eurer „ersten“ Ausgabe. Da ich das Heft immer bei uns im Ort kaufe (um den letzten Händler im Ort zu unterstützen), habe ich jetzt zusätzlich ein E-Paper-Bronze-Abo abgeschlossen. Hefte als PDF lesen mag ich zwar gar nicht, aber ich möchte euch in eurem ersten Jahr auf jeden Fall besonders unterstützen. Vielen Dank für die zahllosen Stunden voller Information und Unterhaltung seit Jahrzehnten. Ich bin Jahrgang 1980, ASM war meine erste große „Heft-



68000: THE FLAME WARS

Vom deutschen Kleinverlag MICROZEIT, aber auf Englisch, ist **68000: The Flame Wars** erschienen. Es behandelt den großen Kampf zwischen Commodore Amiga und Atari ST (und andere 68000er-Home-computer). Autor Marco A. Breddin hat für das Buch unter anderem David J. Pleasance, ehemals Commodore UK, und Darryl Still, ehemals Atari UK, interviewt. Insgesamt haben rund 20 Autoren und Interviewpartner zu den 400 Buchseiten beigetragen. **The Flame Wars** hat das Porträtformat 168x230 mm und kostet direkt beim Verlag 44,90 Euro.

<https://microzeit.com/products/stamiga-the-flame-wars>

Liebe“, und seitdem begleiten mich viele von euch Monat für Monat. Auf viele weitere Jahre!

– Andreas K.

Vielen Dank – auch für die besondere Unterstützung! Wer es noch nicht weiß: Es gibt die erwähnten Unterstützungsabos bei Retro Gamer, schaut bei Interesse einfach unter www.retro-gamer.de/abo nach, auch nachträglich ist das Upgraden noch möglich.

– Red.

SICHER ABGERATEN

Gerade ist bei mir die Retro Gamer eingetroffen, und ich möchte an dieser Stelle meinen Glückwunsch und auch meine Bewunderung dafür aussprechen, dass ihr es wirklich durchgezogen habt! Vermutlich haben euch ziemlich viele Leute davon abgeraten, in 2024 noch ein „neues“ Heft an den Markt zu bringen. Und ihr habt es trotzdem gemacht! Von Herzen wünsche ich euch den größtmöglichen Erfolg. Durchaus nicht uneigennützig... als treuer Leser des Heftes.

– Denis R.

10 VON 10

Ein kurzes Feedback zu eurer ersten Ausgabe im Eigenverlag: Eine wirklich sehr starke Ausgabe, die beste Ausgabe seit wirklich sehr langer Zeit! Da habt ihr euch echt extrem viel Mühe gegeben. Ob ihr jedes Mal so extrem gut abliefern könnt? Oder wird das jetzt immer so extrem gut, weil ihr es noch mehr als bisher selber in der



Hand habt? Schön auch, dass Harald Fränkel mit so einigen Inhalten mit an Bord ist. Ich mag, wie er schreibt! Und die Themen: *Mario! Star Wars! GTA! Wolfenstein! CoD!* Das funktioniert dann bestimmt super am Kiosk. Ich gebe euch definitiv eine 10 von 10.

– Joachim W.

VON OK COOL ZU RETRO GAMER

Dom Schott von *OK Cool* und Jörg haben so passioniert über das Magazin gesprochen, dass ich mich nach der Hälfte der Folge dazu entschloss, euer Magazin zu unterstützen. Hätte ich mal 15 Minuten länger gewartet, dann hätte ich noch den Rabattcode mitgenommen! War natürlich ein Spaß, es geht ja um den Support. Das Magazin wurde sehr schnell geliefert und der Postbote hat sogar bei mir geklingelt, weil das Magazin nicht reingepasst hat in den Briefkasten. Das macht er sonst nie – scheinbar hat sich euer liebevoll designter Umschlag gelohnt. Ich kannte die Retro Gamer zwar vom Bahnhofskiosk, habe aber ehrlich gesagt nie wirklich reingeschaut. Der erste Blick zeigt mir jedoch, dass ich etwas verpasst habe! Freue mich darauf es in den nächsten Wochen – okay seien wir mal ehrlich, Monaten – zu lesen. Die Papierqualität ist im übrigen wirklich gut. Was den Preis angeht, sind die 15 Euro für den Umfang definitiv im Rahmen. Die meisten Leser sind vermutlich mindestens so alt wie ich (40) und haben das nötige Kleingeld.

– Simon R.

RETRO GAMER AUF DER



gamescom

Vom **21. bis 25.8.24** findet einmal mehr die **gamescom** in Köln statt – und erstmals sind wir als Aussteller mit dabei! Die ganze Woche über könnt ihr uns in der „retro area“ in Halle 10.2 besuchen – wo wir uns bemühen werden, spielbare Retro-Kost und natürlich einige Magazine für euch bereitzuhalten. Vor allem freuen wir uns auf nette und erhellende Gespräche mit euch, auf Feedback zum Heft und Vorschläge für zukünftige Themen.

Und natürlich hoffen wir auch, den einen oder anderen Standbesucher von einem Abo überzeugen zu können. Genaueres zu unseren Plänen werden wir ab Mitte Juli auf unserer Website www.retro-gamer.de veröffentlichen.

Tickets zur Gamescom gibt es hier:

<https://www.gamescom.global/de/tickets>

RETRO- TERMINE

Die folgenden Termine könnten in den nächsten Monaten interessant für euch sein. Ihr wisst von spannenden Retro-Events ab August 2024? Dann verrätet sie uns in einer E-Mail an leserbrief@retro-gamer.de, damit sie im nächsten Heft an dieser Stelle ihren Platz finden.

BÖRSEN & CONVENTIONS

Retrogames Börse Neuburg

25. Mai 2024
Eintritt: 5 Euro
Boxenstall Neuburg/Donau
retrogamesboerse-neuburg.de

Retrobörse Rosenheim

1. Juni 2024
Ballhaus, Rosenheim
www.facebook.com/retroboerse1

Flashback Symposium

14.–16. Juni 2024
Flashback-Museum, Jößnitz (Plauen)
flashback-event.de/flashback-symposium-01

Bitte-8-Bit!

15.–16. Juni 2024
Bürgerhaus Grone, Göttingen
www.bitte-8-bit.de

RetroGamesCon

22. Juni 2024
Eintritt: 7 Euro
Kleine Komödie, Limburgerhof
(weitere Termine 2024 in Soltau, Bautzen, München & mehr)
<https://retrogamescon.de>

10. Alternatives Computermeeting ACM

28.–30. Juni 2024

acm.carosign.de

Schwarzwaldpixel Retrospielemarkt

29. Juni 2024
Eintritt: 5 Euro
Heimbürgstr. 2, Offenburg
schwarzwaldpixel.de

HainCon #9

6. Juli 2024
Alte Schule, Lützelbach-Haingrund
www.homecon.org

RETOLUTION2024

10.–11. August 2024
Kulturhalle, Steinheim
www.homecon.org

Gamescom 2024

21.–25. August 2024
(21. August Fachbesucher)
Tageskarte: 29,50–39,00 Euro
KölnMesse, Köln
www.gamescom.de

DoReCo Party #15

5.–8. September 2024
Schützenhalle, Anröchte
www.spacereh.de/drc/

Classic Computing 2024

28.–29. September 2024
Halle Nobelgusch, Pfedelbach
www.classic-computing.org

AUSSTELLUNGEN

Digital Retro Park e.V. in Offenbach a. M.

Öffnet aktuell jeden Samstag von 11–17 Uhr.
Eintritt 5 Euro (unter 6 Jahre frei)
www.digitalretropark.net

Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt

Öffnet jeden 1. Samstag im Monat, Eintritt 15 Euro
(Tickets für vier Zeit-Slots nur im Vorverkauf)
www.flipperundarcade.de

Insert Coins e.V. in Herne

Öffnet jeden 3. Samstag im Monat, Eintritt 15 Euro
(Tickets für zwei Zeit-Slots nur im Vorverkauf)
www.insert-coins.com

Retro Games e.V. in Karlsruhe

Öffnet jeden Samstag von 15–22 Uhr. Eintritt 10 Euro
(ermäßigt 5 Euro, unter 6 Jahre frei)
www.retrogames.info

Yesterchips Heimcomputer- und Konsolenmuseum Haingrund

Öffnet an ausgewählten Donnerstagen (siehe Website) von 17–21 Uhr. Eintritt frei
www.yesterchips.de

IMPRESSUM

REDAKTION

www.retro-gamer.de
Hermann-Oberth-Str. 9
85640 Putzbrunn

✉ leserbrief@retro-gamer.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)

Jörg Langer – ✉ joerglanger@retro-gamer.de

ART DIREKTION UND LAYOUT

Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE

Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel, Stephan Freundorfer, Hagen Gehritz, Michael Hengst, Harald Heßdörfer, Paul Kautz, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Nina Schild, Tom Schmitz, Rüdiger Steidle

LOKALISIERUNGSTEAM

Patrick Bertele, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

SCHLUSSREDAKTION

Ernst Altmannshofer

FÖRDER-ABONNENTEN

Robert Angerer, Lisa Duck, Wolfgang Duhr, Tony Knabe, Peter Lichtmayer, Daniel Meinhardt, Henning Obermeier, Mario Schlosser, Michael Sielaff, Markus Winkelmann

VERLAG

Publishing Office Langer
Hermann-Oberth-Str. 9, 85640 Putzbrunn
Telefon: +49 (0)89 20 33 21 12
USt.ID: DE189791899

HERAUSGEBER

Jörg Langer – ✉ joerglanger@retro-gamer.de

ANZEIGENLEITERIN

Gisela Nerke
✉ giselanerke@retro-gamer.de

DRUCK

Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF

MZV GmbH & Co. KG,
Ohmstr. 1, 85716 Unterschleißheim

LESERSERVICE, ABO & EINZELHEFTE

www.retro-gamer.de/service
✉ service@retro-gamer.de

FOTOGRAFIE

Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Send- und Empfangsgeräten sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Publikation ist eine Lizenzausgabe mit übersetzten Original-Inhalten von Retro Gamer, einer Publikation von Future Publishing Limited, einer Tochtergesellschaft der Future PLC Group, UK 2024. Alle Rechte an den übersetzten Inhalten liegen bei Future Publishing Limited, die die Marke Retro Gamer besitzt und lizenziert. Alle Rechte vorbehalten. Weitere Informationen hierzu oder zu anderen Magazinen der Future PLC Group: www.futureplc.com

ISSN 2194-9581

 PUBLISHING OFFICE
LANGER

GAMERS  GLOBAL

 FUTURE



GBA

Natürlich waren Game Boy und Game Color wegweisende Maschinen. Doch der **Game Boy Advance** stellte in jeder Beziehung eine Steigerung dar; einige der größten Handheld-Klassiker erschienen dafür. Und mit dem GBA SP bekamen wir dann erstmals in der Nintendo-Handheld-Geschichte endlich das, was immer gefehlt hatte: ein (hintergrund-)beleuchtetes Display!



Auch im nächsten Heft werden Abonnenten exklusiv einen **Kunstdruck** erhalten – das abgebildete **The Great Giana Sisters** ist nur eine von mehreren Optionen, wir haben uns noch nicht entschieden.



COUNTER STRIKE

Was, ist das denn schon retro? Aber hallo: Das Spiel, das mehr für den E-Sport getan hat als alle anderen – und wohl auch öfter von Uneingeweihten missverstanden wurde als jedes andere –, gibt es als Mod seit 1999, als komplettes Spiel seit 2000. Tausende spielen bis heute nicht die neueste, sondern immer noch die Uralt-Version 1.6.

Nachdem er sein erstes Studio Bullfrog an EA verkauft hatte, gründete Peter Molyneux bald ein zweites: Lionhead Studios. Und dessen größter Knaller war ohne Zweifel **Fable**, ein Action-Adventures, das zwar (wie üblich) nur etwa die Hälfte der Molyneux'schen Versprechungen erfüllte, aber dennoch ebenso innovativ wie spaßig war.



FABLE



Zum 30-jährigen Jubiläum dieses Action-Adventure-Meisterwerks reisen wir erneut zum Planeten Zebes. Dort haben wir uns mit den Entwicklern zusammengesetzt und Neues zu Samus Aran und Co. erfahren.