

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Das SEGA Mega Drive war mit Abstand der größte Erfolg“ – Interview mit Winrich Derlien

André Eymann am Sonntag, dem 1. Oktober 2006

Wir freuen uns, euch heute einen weiteren Namen der deutschen Videospiegelgeschichte präsentieren zu können. Winrich Derlien gründete 1985 die erste deutsche Niederlassung des legendären Spielepublishers Activision und hat die goldene Ära der Videospiele maßgeblich mitgeprägt.

Auch die große Zeit der SEGA-Konsolen geht auf sein Konto. Von den Anfängen des Sega Master System 1987 bis zur Sega Mega-CD 1994. Wir haben Winrich Derlien zu einem gemeinsamen Interview überredet, das euch faszinierende Einblicke in die Frühzeit der deutschen Videospiegelgeschichte gewährt.

Interview

Das Interview wurde am 2. August 2006 geführt

Herr Derlien, Sie waren von 1978 bis Ende 1984 Marketingleiter des Bereiches Bild- und Tonträger im Hamburger Verlagshaus Gruner & Jahr. Wie kamen Sie in dieser Position ausgerechnet mit dem Thema Computer- und Videospiele in Berührung?

Während dieser Zeit wurden Homecomputer populär, die mich sehr faszinierten. Und irgendwie fand ich es reizvoll, dem Bereich Bild- und Tonträger einen neuen Geschäftszweig hinzuzufügen. Diese Idee habe ich dem damaligen Vorstand präsentiert.

Die Herren schauten mich eher mitleidig bis gelangweilt an, gaben mir jedoch die Freigabe des entsprechenden Budgets. Wohl nach dem Motto: „Lasst den Spinner mal machen“. Da unsere Bertelsmann-Konzernschwester Ariola bereits im Spielbereich tätig war, haben wir das Feld Anwendungssoftware, Tools und Programmier-Lernsoftware in den Vordergrund gestellt.

Ziel war es nicht, eigene Software zu entwickeln. Dazu fehlte das Know-how. Deshalb haben wir Kooperationen mit den Zeitschriften CHIP und MC sowie der Software-Firma SM geschlossen und die ersten Produkte 1983 in den Handel gebracht.



Berühmte Spieletitel aus dem Ariola-Vertrieb: Lode Runner, Zaxxon und River Raid. (Bild: Markt & Technik Verlag)

Für welche Systeme wurden diese Produkte hauptsächlich angeboten? Können Sie sich noch an einige Produktnamen erinnern?

Die Konzentration lag auf dem Commodore 64, dem seinerzeit meist verbreiteten System.

Welchen Einfluss hatten Sie auf die Produktgestaltung, wenn die Programmierung durch Dritte vorgenommen wurde?

Wir haben gemeinsam mit den Kooperationspartnern die Inhalte festgelegt. Dies war insofern spannend, weil wir als Vermarkter einfache Produkte wollten, die Techniker der anderen Seite jedoch lieber auf „High-End“ setzten. Man hat sich jedoch sehr rasch gut verstanden und voneinander gelernt.

Hatten Sie auch in Ihrem privaten Umfeld Kontakt zu Homecomputern oder

Videospielen?

Über den privaten Kontakt zum Homecomputer bin ich überhaupt erst auf die Idee gekommen, den Bereich Bild- und Tonträger um die Sparte Homecomputer-Software zu erweitern. Ein Freund des Hauses, der bekannte Fotokünstler Peter Maltz, experimentierte seinerzeit mit dem Colour-Genie, den er mir während seines Urlaubes ausgeliehen hat. Und da war es um mich geschehen. Kurze Zeit später standen in meinem Büro ca. 10 Homecomputer, vom Apple II bis zum Texas Instruments TI-99/4a.

Wie ging es danach beruflich für Sie weiter?

Der Bereich Bild- und Tonträger wurde 1984 auf die Konzernschwester Ariola (heute BMG) übertragen. Ungefähr zu der Zeit plante Activision eine Niederlassung in Deutschland zu eröffnen. Activision bot mir an, diese Firma aufzubauen, was ich natürlich sehr spannend fand. Bei der Suche nach einem geeigneten Büro fügte es sich gut, dass der Hamburger Verleger Wolfgang Schrader sich gerade von seiner Zeitschrift, ich glaube sie hieß [Telematch](#), trennte.

Die frei gewordene Etage konnten wir sofort beziehen und mussten uns weder um Möbel, Fotokopierer oder Telefonanlage kümmern. Wir konnten von einem auf den anderen Tag loslegen. Innerhalb von zwei Jahren wurde Activision das drittgrößte Einzellabel in Deutschland. Mein damaliger Chef war übrigens Greg Fischbach, den späteren Gründer von Acclaim.

Wie viele MitarbeiterInnen hatte die deutsche Activision-Niederlassung zu Beginn 1985 und war die Firma strukturiert?

Activision Deutschland fungierte als reine Marketingeinheit. Für den Vertrieb sorgte Ariolasoft, Bertelsmann. Insofern war das Team mit 5 Personen zwischen 1984 und 1985 recht überschaubar.

Ein junges Unternehmen stellt sich vor...

...die Geschichte der ARIOLASOFT beginnt im Jahre 1982 mit der Aufnahme des Exklusiv-Vertriebes der Video-Spiele von Activision. Bereits nach kurzer Zeit wird ARIOLASOFT damit Marktführer in Deutschland. Eigene Vertretungen in Benelux, Österreich, Frankreich und in der jüngsten Zeit in England und der Schweiz kommen dazu.

Frühzeitig erkennt ARIOLASOFT: Der Home-Computer eröffnet dem Verbraucher ein weites Feld aktiver eigener Betätigung. Nach dieser Erkenntnis hat ARIOLASOFT eine Produktpalette gestaltet, die drei Anwendungs-Bereiche abdeckt:

Neue Formen der Unterhaltung, die Aus- und Weiterbildung und das produktive Arbeiten mit dem Home-Computer.

Neue Formen der Unterhaltung erschließt die Software-Linie Spielen durch die konsequente Nutzung der Leistungsfähigkeit aller gängigen Homecomputer. Neben Spannung und Geschicklichkeitstraining treten Witz und Lernkomponenten, neben Variantenreichtum die perfekte Grafik und die Bedienerführung. Neben den Spitzenprodukten der amerikanischen Entertainment-Software, die von ARIOLASOFT nahezu komplett exklusiv vertrieben werden, treten zunehmend durch ARIOLASOFT speziell für den Bedarf des Benutzers zugeschnittene und selbst entwickelte Programme.

Die wahren Talente der heutigen Rechner weckt die Software-Linie ARIOLASOFT Lernen im Lehr- und Lernbereich.

Abgestuft nach Zielgruppen werden Einstiegslösun-

gen, die auf der Sprache LOGO basieren, und Schulproblem-Lösungen geboten, die nicht nur Wissenslücken auffüllen.

Mit ARIOLASOFT wird Kreativität gefördert, strukturiertes Denken angelegt und zu systematischem Arbeiten und Lernen erzogen.

Auf individuelle Bedürfnisse zielt die Software-Linie ARIOLASOFT Arbeiten für den persönlichen produktiven Gebrauch des Home-Computers ab. Die im Berufsleben vorzufindenden Personal-Computer haben vielfach Pate gestanden. Hilfreiche Software-Programme machen auch beim eigenen Programmieren mehr aus dem Home-Computer. Abgestufte Produktpakete und Serien stehen bereit für den Einstieg in eine erfolgreiche Karriere, als Rückhalt beim systematischen Betreiben eines Hobbies oder einfach als zuverlässiger Ordnungshüter im Haushalt.

Damit verfügt ARIOLASOFT in einer unvergleichlichen Weise über ein durchgängiges Komplettprogramm, das in seinen jeweiligen Anwendungsbereichen zu den Spitzenerzeugnissen zählt. Kennzeichnend sind deutschsprachiger Programmablauf, und - wenn nötig - Qualitätsverbesserungen bei ausländischen Erzeugnissen. Damit und durch eine ausführliche deutsche Dokumentation wird oft ein Mehrfaches des ursprünglichen Produktwertes erreicht. Die Produktion erfolgt meistens (auch bei US-Programmen) durch Schwesterunternehmen im Bertelsmann-Konzern.

Dem Handel wie den Verbrauchern steht flächendeckend ein erfahrenes und stetig wachsendes Team von Fachleuten zur Verfügung.

Die Ariolasoft stellt sich vor. Die Geschichte des jungen Unternehmens beginnt 1982. (Bild: Markt & Technik Verlag)

Liegen Ihnen noch Umsatzzahlen aus dieser Zeit vor?

Das weiß ich beim besten Willen nicht mehr.

Können Sie sich noch an bestimmte Ereignisse, zum Beispiel an Treffen mit anderen bekannten Persönlichkeiten aus der Videospielebranche, erinnern?

In der damals noch recht kleinen Branche kannte eigentlich jeder jeden. Die Liste der Leute wäre ellenlang.

Haben Sie noch Kontakt zu Greg Fischbach?

Nein. Der ist im Laufe der Jahre eingeschlafen, wie auch der Kontakt zu den anderen damaligen Kollegen aus Amerika oder England.

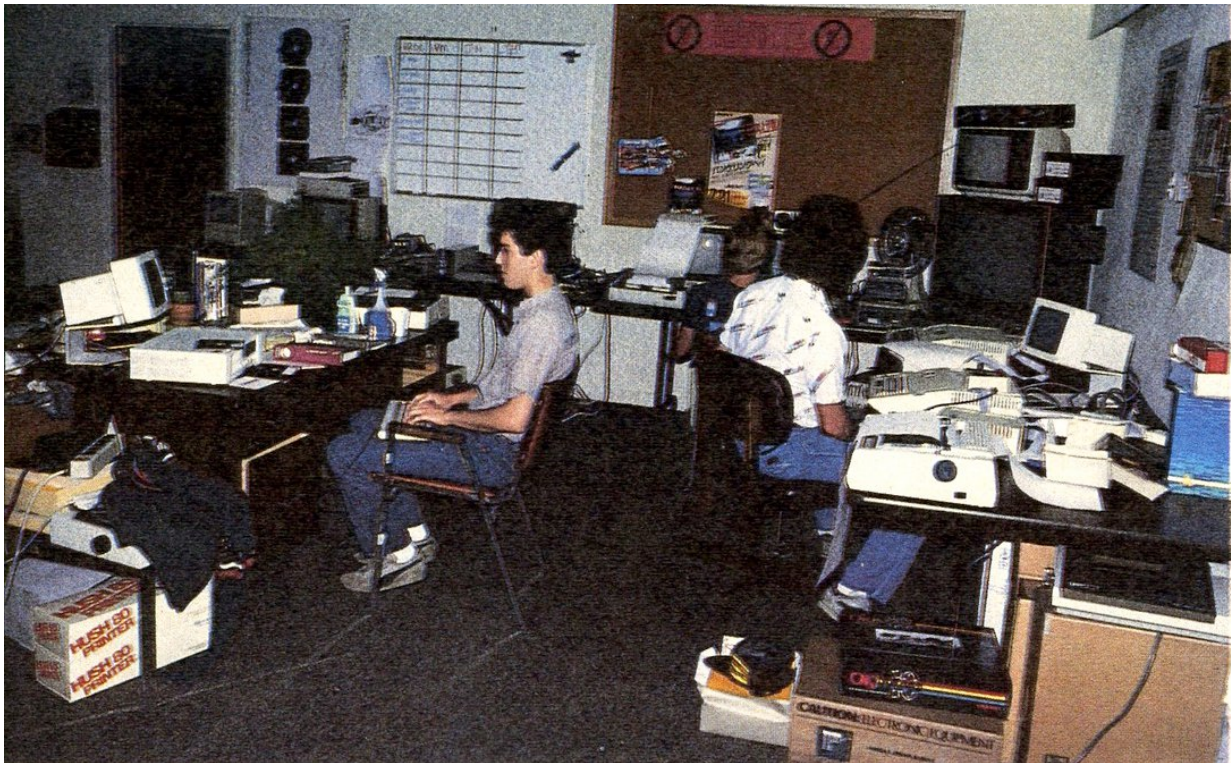
Ariolasoft war ab 1984 der größte Software Distributor in Deutschland, der u. a. die Label Brøderbund, Cosmi, EA, Synapse, Hesware und natürlich Activision unter Vertrag. So hatte Activision seinerzeit Homecomputerspiele wie Toy Bizarre oder Zenji entwickelt. Können Sie sich noch an weitere Spiele oder Produkte erinnern?

Auch das würde eine extrem lange Liste werden. Pitfall!, Decathlon und Ghostbusters fallen mir ein. Alles Mega-Hits von David Crane. Oder Summer- und Winter-Games. Hits

gab es viele. Leider aber auch jede Menge Flops.

Haben Sie die Spiele-Programmierer von Activision persönlich auch kennen gelernt?

Nicht nur die von Activision, wie David Crane, auch von vielen anderen Firmen. Zum Beispiel die von LucasArts, dem Spieleableger von George Lucas, die völlig relaxed auf der LucasFarm „in the middle of nowhere“ bei San Francisco ihre Ideen ausbrüteten. Wenn meine europäischen SEGA-Kollegen und ich in Tokio waren, hatten wir auch immer Kontakt zu den Entwicklern und Programmierern.



Programmierer in den Achtzigern bei Brøderbund in den USA. Ein kreativ-entspannter Arbeitsstil. (Bild: Markt & Technik Verlag)

Activision hatte 1986 die amerikanische Adventure-Legende Infocom gekauft. Inwiefern waren sie daran beteiligt und hatten Sie eine direkte Berührung mit Infocom-Spielen oder Kontakt zu Infocom-Mitarbeitern?

Die Infocom-Übernahme war eine reine US-Angelegenheit. Ein hochinteressantes Label, das jedoch nur von einer sehr kleinen aber eingeschworenen Gemeinschaft bevorzugt wurde. Infocom brachte seinerzeit ausschließlich sogenannte Textadventures heraus, d. h. man musste schon ein enormes abstraktes Verständnis haben, ohne die optische Hilfe der grafischen Darstellung die Lösung zu finden. Das Spielgeschehen musste sich vor dem eigenen geistigen Auge abspielen. Das ist ungefähr so, als wenn man gegen sich selber im Kopf Schach spielt.

Warum haben Sie Activision-Deutschland verlassen?

Ich bekam ein Angebot von Bertelsmann, um die Marketingleitung der neu geschaffenen Ariolasoft zu übernehmen, die übrigens als Vertrieb für Activision tätig war. Insofern hatte ich auch weiterhin mit den Activision-Kollegen in England und USA zu tun.

Nach Ihrer Zeit bei Activision kamen Sie mit SEGA in Berührung. Wie kam es dazu?

Ariolasoft hatte 1986 die Vertriebsrechte für das SEGA Master System erworben und hierfür ein entsprechendes Profit-Center eingesetzt, das 1987 bei mir aufgehängt wurde. Der Versuch, den Konsolenmarkt neu zu beleben, war ein ziemlich schwieriges Unternehmen.

Nachdem Spielekonsolen spätestens 1984 aus den Regalen verschwanden und der Handel stinksauer über die riesigen finanziellen Abschriften war, kann man sich vorstellen, wie schwer der Wiedereinstieg war. Mit dem Resultat, dass Ariolasoft / Bertelsmann den SEGA-Vertrag Ende 1988 loswerden wollte und den Vertrieb an Virgin übergab. Ich bin mit dem Produkt SEGA mitgewandert und gründete für Virgin die Virgin Games Deutschland.

Die Aufgabe war zunächst, ein neues Vermarktungskonzept zu entwerfen und dies mit handfesten Marktdaten zu untermauern. Daran haben Rolf Duhnke – der heutige Geschäftsführer von EIDOS – und ich einige Monate gearbeitet. Die Folge war der Auftrag, Virgin Games zur Vollfirma auszubauen. 1989 packten wir also unsere Klamotten und zogen von Gütersloh nach Hamburg. Dies war insofern etwas abenteuerlich, da an einem bestimmten Stichtag eine komplette Crew in einem neuen Büro aufeinander traf, wo keiner den anderen kannte.

Mit welchen Handelshäusern und Vertriebskanälen haben Sie zusammengearbeitet?

Schlicht und einfach mit allen. Allerdings haben wir uns anfangs beinahe die Finger bei dem vielen Klinkenputzen gebrochen. Aber irgendwann hatten wir alle nötigen Einlistungen.

Was waren die größten Erfolge bei den Konsolen oder Spielen von SEGA unter Ihrer Führung?



Sonic, das SEGA-Maskottchen, wurde 1991 geboren. (Bild: SEGA)

Das Mega Drive war mit Abstand der größte Erfolg, weil es technisch völlig neue Maßstäbe setzte und glücklicherweise dem später veröffentlichten SNES von Nintendo überlegen war. Das meistverkaufte Spiel war eindeutig Sonic the Hedgehog. *Anmerkung: Sonic the Hedgehog ist auch heute noch das offizielle Videospiele-Maskottchen von SEGA und das Symbol mit dem die meisten Menschen die Firma identifizieren.*

Haben Sie noch Kontakt zu Rolf Duhnke oder anderen Persönlichkeiten aus dieser Zeit?

Ja, sicher. Mit Rolf Duhnke oder „Mr. Atari“, [Klaus Ollmann](#) treffe ich mich von Zeit zu Zeit. Mit Wojo Euler, dem ersten Geschäftsführer von Acclaim Deutschland, telefoniere ich hin und wieder. Mit einigen anderen gibt es alle paar Jahre mal Kontakte.

Hatten Sie in der SEGA Deutschland einen unmittelbaren Einfluss auf die Entwicklung der Konsolen oder Spiele?

Die Entwicklung der Hardware unterlag ausschließlich dem SEGA-Headquarter in Tokio. Die Europäer hatten hierauf keinerlei Einfluss. Anders war es bei den Spielen. Bei denen konnten, wenn es es gut begründet war, nationale Dinge berücksichtigt werden.

Außerdem gab es eigene Entwicklungsabteilung in London und Los Angeles. Hin und wieder haben wir auch in Deutschland eigene Titel entwickelt, u. a. die Ottifanten. Dieses Spiel entstand in unmittelbarer Zusammenarbeit mit dem Künstler Otto Waalkes selbst.

Warum haben Sie SEGA 1994 verlassen?

SEGA Tokio hatte Umsatzvorstellungen, die ich nicht mittragen und verantworten wollte. Da es keine Annäherung der Standpunkte gab, war die Konsequenz vorprogrammiert. Im Nachhinein stellte sich heraus, das auch meine eigene Prognose noch viel zu optimistisch war.

Wie kamen Sie danach zur Philips Media und was war dort Ihre Aufgabe?

Wenn man wieder auf dem Markt ist, spricht sich das schnell herum. Philips hatte weltweit ein ziemliches Problem in der Durchsetzung des CDi-Systems und suchte jemanden, der das deutsche Geschäft neu strukturiert. Hierzu sollte eine neue Firma gegründet werden, Philips Media. Ich bekam also einen Anruf und ein paar Tage später hatte ich einen neuen Job. Den war ich zwei Jahre später wieder los, weil Philips sich letztendlich von der CDi Plattform verabschiedete.

Was haben Sie beruflich nach Ihrer Zeit bei Philips gemacht?

Ich habe mich selbständig gemacht und wurde Teilhaber einer Marketing-Agentur, eines IT-Dienstleisters und einer Internet-Firma, die eigene Dienstleistungs-Portale betreibt. In der ersteren und der letzteren Firma bin ich auch operativ tätig.

Werden Sie auch heute noch auf Ihre Zeit bei Activision oder SEGA angesprochen?

Kaum. Activision verbindet man heute wohl eher mit dem Namen meines alten Ariolasoft-Kollegen Wolfram v. Eichborn oder Andreas Stock. Und SEGA ist als Hardwareanbieter vom Markt verschwunden.

Herr Derlien, wir bedanken uns für das freundliche Interview und wünschen Ihnen für Ihre Zukunft alles Gute.



Winrich Derlien 1994 mit dem Philips CDi System. (Bild: Winrich Derlien)

Bildergalerie



ENTERTAINMENT/SPIELEN



Neu

ACTIVISION



Apple (i.V.) IBM (i.V.)
Atari-Home-Computer MSX (i.V.)
Commodore 64 Sinclair (i.V.)

PITFALL II – DIE SUCHE NACH DEM UNTERIRDISCHEN SCHATZ

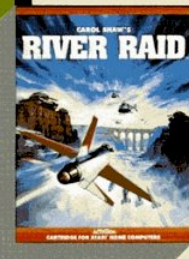
Pitfall Harry ist nun auch auf Ihrem Home-computer unterwegs, um im undurchdringlichen Dschungel von Peru seine atemberaubenden Abenteuer zu erleben. Helfen Sie Harry bei der Suche nach seiner Nichte Rhonda, dem treuen Berglöwen Quickclaw und den verschollenen Schätzen der Inkas. Vier verschiedene Bildschirme vermitteln laufend neue Spielsituationen und die eigens für Pitfall II komponierte Melodie begleitet Harry während seiner gesamten Expedition. Auf der beschwerlichen Reise muß Harry insgesamt 27 Stockwerke mit 216 labyrinthähnlichen Höhlen erforschen. Andauernd tauchen neue Gefahren auf.

Giftige und aggressive Tiere versperren ihm immer wieder den Weg. Harry überwindet reißende Wasserfälle, schwimmt durch unterirdische Flüsse, klettert über endlos lange Leitern und fliegt mit Heißluftballons durch riesige Höhlenlandschaften. Wird er seine beiden Freunde und die unermeßlichen Inkaschätze finden?



Neu

ACTIVISION



Atari-Home-Computer MSX (i.V.)
Commodore 64 Sinclair (i.V.)
IBM (i.V.)

RIVER RAID – JAGDFLIEGER

Stellen Sie sich vor, Sie sind der Kommandant eines Jagdflugzeuges, das feindliche Gebiete durchstreift. Ihre besondere Aufgabe ist dabei, nicht nur als Aufklärer, sondern auch als „Aufräumer“ zu fungieren, indem Sie – sozusagen im Vorbeiflug – feindliche Schlachtschiffe, Hubschrauber, Treibstoffdepots, Flugzeuge, Panzer, Heißluftballons und Brücken zerstören.

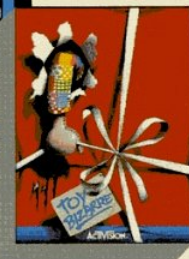
Doch Vorsicht, Ihr schneller Jet verbraucht auf seinem rasanten Flug eine Unmenge an Treibstoff, d.h. Sie müssen ständig den Stand Ihres Treibstofftanks ermitteln und rechtzeitig nachtanken. Und dann gibt es natürlich noch feindliche Schiffe, Hubschrauber,

Panzer usw., die versuchen, Sie von Ihrem Zerstörungswerk abzuhalten. Und da Sie gezwungen sind, so tief wie möglich zu fliegen, können auch natürliche Hindernisse wie Berge, Bäume und Brücken Gefahren bilden. Nur wer reaktionsschnell seine Flugroute anpassen kann, wird den abenteuerlichen Flug überleben.



Neu

ACTIVISION



TOY BIZARRE – DIE VERRÜCKTE SPIELZEUGFABRIK

TOY BIZARRE erzählt die Mitternachts-Abenteuer eines schläfrigen Wachmanns mit dem Namen MERTON, der eines Tages in einer Spielzeug-Fabrik aufwacht, die total aus den Fugen geraten ist.

Eigentlich ist die vollautomatische Produktionsanlage ein ruhiger und schöner Platz für MERTON. Es gibt nicht viel zu tun inmitten der bunten Luftballons und vielen verschiedenen Spielzeuggebilden. Doch mit dem Produktionsstart der neuen Hefty Hilda-Puppen beginnt für MERTON ein Alptraum.

Hilda hat es nämlich in sich und nur Unfug im Kopf. Eines Nachts verbindet sie die Produk-

tions-Maschinen für die Luftballons mit den Apparaturen für das restliche Spielzeug. Das Chaos ist perfekt und MERTON kommt ins Schwitzen.

Helfen Sie ihm bei den Aufräumarbeiten, bevor er seinen Job verliert! TOY BIZARRE, das neue ACTIVISION-Abenteuer mit eindrucksvoller Graphik und „verträumten“ Toneffekten.



Neu

ACTIVISION



Apple (i.V.) MSX (i.V.)
Commodore 64 Sinclair (i.V.)

ZENJI

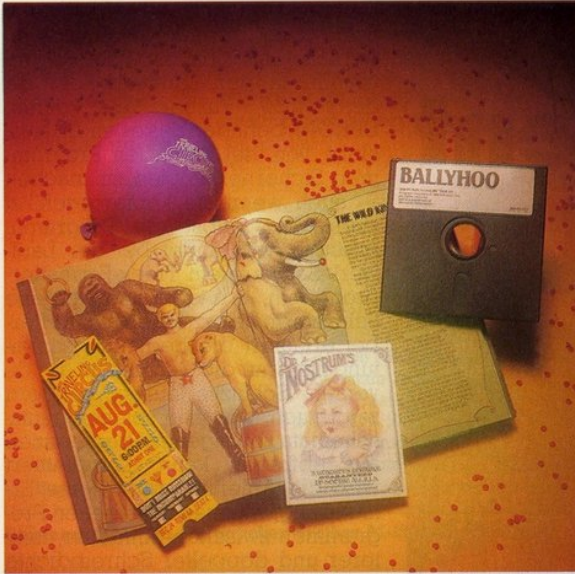
„Zenji“ hat seinen Namen von einer orientalischen Form der Meditation, bei der der Meditierende ein „koan“, oder Rätsel, lösen soll. In diesem Fall handelt es sich um einen leuchtenden Wirrwarr von Einzelteilen (die VIELEN), die Sie mit der pulsierenden Quelle (dem EINEN) verbinden müssen. Widerstehen Sie den massiven Drohungen durch die Flammen der Hoffnung und Illusion, die diese Quelle absorbiert.

Zenji's „koan“ beginnt in einem farbenprächtigen Irrgarten mit unterschiedlichsten Elementen. Einige dieser Elemente haben schon direkten Kontakt mit dieser Quelle, aus der Sie Ihre Energie beziehen und leuch-

ten dadurch bereits in einem grellen Grün-ton, während die noch nicht verbundenen Teile eintönig grau sind. Sie müssen die gezackten Elemente verbinden, bis alle Kontakt zu der kraftspendenden Quelle bekommen. Eine vollständige Verbindung wird „Zenji“ genannt und erscheint als grünleuchtendes Gesamtbild, aufgefüllt mit der Kraft und Energie des „EINEN“.

Lassen Sie sich nicht durch falsche Illusionen und Hoffnungen vom richtigen Weg abbringen und errichten Sie die Kraftbrücke, um das gestellte Problem zu lösen.

Für 1–2 Spieler in 8 verschiedenen Spielstufen.



Infocom's Hatrick

Ein Fest für Adventure-Fans: drei neue Spiele des legendären Softwarehauses Infocom sind da: »Ballyhoo«, ein Software-Krimi im Zirkus-Milieu, »A Mind Forever Voyaging«, eine düstere Science-fiction-Geschichte und die brandneue Fantasy-Story »Trinity«.

Der Zirkus ist in der Stadt! Glitter und Glitzerlicht, Show und Sensation. Exotische Tiere und die tollkühnen Kunststücke der Artisten füllen das Rund der Arena mit aufgeregten, faszinierten Menschen. Dieses Ereignis haben Sie sich natürlich nicht entgehen lassen.

Zirkusluft und Kidnapping

Nach der Vorstellung verlassen Sie das Gelände nicht sofort. Schließlich möchte man sich nicht die Gelegenheit entgehen lassen, mal etwas hinter den Kulissen zu stöbern. In einer düsteren Ecke werden Sie Zeuge eines Gesprächs. Die Tochter des Zirkus-Direktors wurde von einem Kidnapper entführt und wird irgendwo auf dem Gelände gefangengehalten. Da bei Ihnen das Herz auf dem rechten Fleck pocht, können Sie sich angesichts eines derart schändlichen Verbrechens natürlich nicht einfach aus dem Staub machen. Vielmehr beschließen Sie, auf eigene Faust nach der Entführten zu suchen.

Die Zirkusleute sind allerdings nicht sehr kooperativ; schließlich sind Sie ein Außen-seiter. Außerdem wird es dun-

kel und der Erpresser treibt sich herum. Er schätzt Ihre Schnüffelei gar nicht und überlegt sich, ob er Sie nicht beseitigen soll.

»Ballyhoo« ist eines der neuen Abenteuerspiele von Infocom, dem legendären amerikanischen Softwarehaus. Von Infocom-Adventures pflegen Insider schon seit Jahren zu schwärmen. Die Programme bieten keinerlei Grafik – nur nackter Text erscheint auf dem Monitor. Die Texte sind dafür vom Allerfeinsten.

Die Infocom-Programmierer sind auf dem Gebiet der Künstlichen Intelligenz sehr bewandert und haben einen Parser geschaffen, der seit Jahren als Adventure-Standard gilt.

Besonderer Wert wurde bei seiner Entwicklung auf die Interaktivität gelegt; die Fähigkeit, mit anderen Spielfiguren zu kommunizieren. Im Adventure können Sie mit anderen Personen reden, sie befragen, ihnen Gegenstände geben und so weiter. Aus diesem Grund nennt Infocom seine Spiele gerne »Interactive Fiction«. Jedes Programm ist quasi ein Software-Buch, in dem Sie eine Hauptrolle spielen. Durch Ihre Entscheidungen beeinflussen Sie die Handlung natürlich wesentlich.

Infocom-Adventures haben ei-

ne für Computerspiel-Verhältnisse relativ reife Anhänger-schaft. In den USA gelten sie aufgrund ihrer Komplexität und des hohen Niveaus als typische Erwachsenen-Spiele: Beste Computer-Unterhaltung mit geradezu literarischen Ansprüchen. In Deutschland sind Infocom-Spiele kaum über den Status eines heißen Insider-Tips herausgekommen. Der Hauptgrund dürfte die Sprachbarriere sein. Die anspruchsvollen Texte erscheinen in schönstem Englisch auf den Bildschirm. Alle Versuche, dem Parser auch die deutsche Sprache schmackhaft zu machen, schlugen wegen der komplizierten Grammatik fehl. Außerdem waren die Programme ein teures Vergnügen. Da Infocom keinen festen deutschen Vertriebspartner hatte, mußte man pro Spiel zwischen 120 und 170 Mark ausgeben.

Computerspiele der Luxus-Klasse

Die Zeit derart kräftiger Preise ist gottlob vorbei. Wie gemeldet, hat Activision Infocom in einer Blitz-Aktion gekauft. Die Infocom-Adventures sind jetzt über Activision Deutschland bei uns erhältlich. Bei den neuen Preisen kann man ein paar Scheinchen sparen: Alle Programme für die 8-Bit-Heimcomputer sollen je 89 Mark kosten. Die Versionen für Atari ST, Amiga und Macintosh sollen bei 99 Mark liegen. Warum es nicht noch billiger geht, erklärt Winrich Derlien von Activision Deutschland: »Derart anspruchsvolle Spiele sind nun einmal etwas teurer, denn die Entwicklungszeit ist bei Infocom-Adventures sehr lang. Ein

durchschnittliches Programm ist etwa 1½ Jahre in Arbeit. Außerdem kostet die aufwendige Aufmachung mit den ganzen Packungsbeilagen ein Heiden-geld.«

Blieben wir gleich bei der besagten Aufmachung. Sie ist neben dem Parser das zweite typische Infocom-Kennzeichen. Die Anleitung zum Spiel besteht immer aus zwei Teilen. Neben der sachlichen Beschreibung, in der das Spielprinzip genau erklärt wird, gibt es noch einige höchst unterhaltsame Extraseiten. Bei »Ballyhoo« handelt es sich dabei um das offizielle Programmheft des Zirkus, um den sich die gesamte Handlung dreht. Hier finden Sie Informationen über die Zirkus-Geschichte, aber auch haarsträubende Details über großartige Artisten. Dieses Zirkuslatein ist nicht nur sehr unterhaltsam, sondern auch nützlich. In der Anleitung wimmelt es nur so von kleinen Hinweisen, die Sie im Spiel gut gebrauchen können.

In der Packung findet man noch drei Beigaben: eine Eintrittskarte, eine Anzeige über den Wundertrunk eines Dr. Nostrum und einen lila Luftballon mit dem Zirkus-Logo. Diese Gegenstände sind nicht nur nett und putzig, sondern unter Umständen auch recht hilfreich, da sie versteckte Hinweise enthalten können.

»Ballyhoo« ist das Erstlingswerk von Jeff O'Neill, der 1984 als »Gametester« bei Infocom landete. Seine Aufgabe war es, die fertigen Programme anderer Autoren durchzuspielen und auf Fehler zu untersuchen. In solchen Testphasen läßt man oft zwei Dutzend Personen vier Monate lang spielen, damit auch





- 1 Championship Sprint.**
Kass. C 64 310.664 **34.95**
Disk. C 64 279.964 **49.95**
- 2 Super Hang-On.** Das packende Motorradrennen.
Kass. C 64 278.264 **34.95**
Disk. C 64 278.364 **49.95**
- 3 Pac-Land.** Pac, die weltberühmte Computertiger ist wieder da!
Kass. C 64 279.264 **29.95**
Disk. C 64 279.464 **44.95**
Disk. ST 279.564 **59.95** nur mit Farbmonitor
Amiga 279.664 **59.95**
- 4 Western Games.** Humoristisches Sportspiel mit 6 verschiedenen Disziplinen: Armdrücken, Bierschießen, Tanzen, Priemschützen, Melken und Wettessen.
Kass. C 64 112.294 **29.95**
Disk. C 64 112.304 **39.95**
Amiga 112.184 **59.95**
- 5 Vampir's Empire.** Humorvolles Action Adventure.
Kass. C 64 279.064 **29.95**
Disk. C 64 279.164 **39.95**
- 6 Game, Set & Match.** 10 verschiedene Spiele mit insgesamt 22 Disziplinen: Baseball, Tennis, Squash, Billard, Tischtennis, Fußball, Boxen, Basketball, Hypersport, Daley Thompson Supertest.
Kass. C 64 112.114 **39.95**
Disk. C 64 112.124 **54.95**
- 7 Konami Arcade Collection.** 10 Spielhallen-Hits mit Superaction: Comic Bakery, Track & Field, Yie Ar Kung Fu, Ping-Pong, Yie Ar Kung Fu II, Nemesis, Shao-Lin's Road, Hypersports, Iron Horse, Milkie.
Kass. C 64 991.823 **44.95**
Disk. C 64 991.923 **59.95**
- 8 Isnogud.** Deutsches Adventure.
Kass. C 64 992.323 **34.95**
Disk. C 64 277.764 **49.95**
Disk. MS-DOS 278.164 **79.95**
- 9 Magnificent Seven.** 8 Hits: Wizardball, Short Circuit, Rampagne, Freddy Hardest, International Karate, Slap Fight, Super Sprint, Free Yie Ar Kung Fu.
Kass. C 64 992.123 **44.95**
Disk. C 64 992.223 **59.95**
- 10 Clever & Smart.**
Kass. C 64 278.664 **29.95**
Disk. C 64 278.764 **39.95**
Amiga 278.964 **59.95**



1 | Ab 34⁹⁵ 2 | Ab 34⁹⁵ 3 | Ab 29⁹⁵ 4 | Ab 29⁹⁵ 5 | Ab 29⁹⁵



6 | Ab 39⁹⁵ 7 | Ab 44⁹⁵ 8 | Ab 34⁹⁵



9 | Ab 44⁹⁵ 10 | Ab 29⁹⁵ 11 | Ab 29⁹⁵ 12 | Ab 29⁹⁵ 13 | Ab 34⁹⁵ 14 | Ab 34⁹⁵

Anwender-Software

- 11 Arkanoid II.**
Kass. C 64 310.364 **29.95**
Disk. C 64 310.464 **44.95**
- 12 Winter-Olympiade '88.** 5 spannende Disziplinen: Skispringen, Abfahrt, Slalom, Bob, Biathlon. Fortsetzung siehe oben.

Noch mehr spannende Computer-Spiele finden Sie in den Quelle-Verkaufshäusern. Ob Action, Abenteuer oder Simulation - dort finden Sie die Spiele Ihrer Wünsche. Auf Kassette oder Diskette, für Commodore, Atari, Schneider, und, und, und... Die Adresse Ihres nächstgelegenen Verkaufshauses finden Sie auf den letzten Katalogseiten.



15 | 59.- 17 | 99.- 19 | 79.- 21 | 199.- 23 | 199.-

16 | 59.- 18 | 99.- 20 | 79.- 22 | 149.- 24 | 149.-

- 21 Access Word** - Textverarbeitungsprogramm von Open Access II, auch zur Serienbriefherstellung, mit allen Funktionen einer modernen Textverarbeitung. Für MS-DOS Rechner. (5,25" Disk). Best.-Nr. 176.540 DM **199.-**
- 22 GFA Desk Plus** - erweitertes Textverarbeitungsprogramm mit integrierter Adressverwaltung zur Serienbriefherstellung. Leistungsfähig, schnell und bedienerefreundlich. Für MS-DOS Rechner. (5,25" Disk). Best.-Nr. 372.491 DM **149.-**
- 23 Access Four** - integriertes Softwarepaket mit leistungsfähigem Tabellenkalkulationsprogramm, Datenverwaltung, dreidimensionaler Grafik und Texteditor. Für MS-DOS Rechner. (5,25" Disk). Best.-Nr. 384.340 DM **199.-**
- 24 GFA Fakt** - Fakturierung, Lagerverwaltung, Textverarbeitung mit Adressverwaltung zur Serienbriefherstellung. Leistungsstark und bedienerefreundlich. Für MS-DOS Rechner. (5,25" Disk). Best.-Nr. 175.260 DM **149.-**

- 15 Masterbase** - Datenbanksprogramm für Commodore 64. Best.-Nr. 701.473 DM **59.-**
- 16 Masterhet Plus** - Textverarbeitungsprogramm für das Commodore 64. Best.-Nr. 701.573 DM **59.-**
- 17 Textomat Amiga** - Textverarbeitungsprogramm für das Amiga. Best.-Nr. 821.170 DM **99.-**
- Textomat ST** - Textverarbeitungsprogramm für Atari ST, automatische Seitentrennung, komfortable Druckanpassung. Best.-Nr. 872.115 DM **99.-**
- Textomat PC** mit integrierter Adressverwaltung, bis zu 400 Datensätzen, für MS-DOS Rechner. (5,25" Disk). Best.-Nr. 520.681 DM **99.-**
- 18 Datamat Amiga** - Datenverwaltungssystem für Amiga. Best.-Nr. 848.332 DM **99.-**
- Datamat ST** - an GEM angelegte Benutzerführung, grafikunterstützte Maskenaufbau, Feldlänge und Anzahl der Felder beliebig. Best.-Nr. 522.064 DM **99.-**
- Datamat PC** - universelles Daten- und Adressverwaltungssystem für MS-DOS Rechner. Best.-Nr. 520.700 DM **99.-**
- 19 Superscript 128** - Textverarbeitungsprogramm für Commodore 128. (5,25" Disk). Best.-Nr. 469.684 DM **79.-**
- 20 Superbase 128** - Datenbankprogramm für Commodore 128. Best.-Nr. 618.253 DM **79.-**

1 Great Golf. Haben Sie den richtigen Schläger gewählt? Die Windrichtung einkalkulieren? Dann können auch Sie "Great Golf" wie ein Profi spielen. Schlag "putten"!
125.774 DM 59.95

2 Great Basketball. Noch 12 Sek. zu spielen. Es steht 78 zu 77 für den Gegner. 2 Punkte fehlen Ihnen zum Meistertitel.
125.474 DM 59.95

3 Kung Fu Kid. Der mächtige, böse Madanda ist nach mehreren tausend Jahren aus dem Schlaf erwacht. Verteidigen Sie Ihr Dorf mit Ihrer Kampftechnik.
125.574 DM 59.95

4 Teddy Boy. Retten Sie sich von einem verrückten Labyrinth zum nächsten. Springen Sie über Käfer, Schnecken und andere Hindernisse.
125.874 DM 49.95

5 Ghost House. Überall lauert Gefahr in Draculas Spukschloß. Sie werden sich in acht nehmen müssen, wenn Sie ihr entgehen wollen.
125.974 DM 49.95

6 Alien Syndrome. 1-2 Spieler. Trotz ihrer friedlichen Absichten in dieser fremden Welt werden Sie ohne ersichtlichen Grund angegriffen.
125.774 DM 69.95

7 Global Defense. Der Krieg der Sterne ist ausgebrochen. Aber Sie bleiben cool, denn das Schicksal der Erde liegt in Ihren Händen.
126.074 DM 59.95

...man bekommt nie genug von ihnen.

Cassette siehe Angebot 17



299.-

31

SEGA®

Telespiel-Computer mit 2 Super-Control-Pads und Cassette Motorradrennen „Hang On“

4 Megabyte von ungeahnter Lebendigkeit. Ob Sie Hubschrauber fliegen oder Rinnen fahren – der Farben- und Detailreichtum wird Sie begeistern. Schalten Sie ein, und spielen Sie sich in eine andere Welt!
Best.-Nr. 104.213 DM 299.—

32

Profi-Joystick für SEGA-Telespiel-Computer. Damit haben Sie jede kritische Situation leichter unter Kontrolle.
Best.-Nr. 667.060 DM 39.95

32

39.95

9 Out Run. Ein Action-Rennabenteuer auf allen Straßen. Testen Sie Ihre Fahrtechnik – mit hoher Geschwindigkeit und auf verschiedenen Strecken.
196.314 DM 69.95

10 Enduro Racer. Springen Sie über Barrieren, suchen Sie um Kurven – steuern im Wettlauf gegen die Uhr, Steinplatten, Schramm und Schnee sind kein Hindernis.
196.514 DM 59.95

12 Zillion. Retten Sie Ihre Freunde Champ und Apple, die auf dem Planeten X gefangen sind. Unter Ihrer Kontrolle müssen die beiden die feindliche Basis zerstören!
928.990 DM 59.95

13 Space Harrier. Weit, weit entfernt gibt es ein besonderes Land, in dem Drachen ein friedliches Leben führen. Bis zu dem Tag, als der Angriff begann.
669.284 DM 69.95

15 Choplifter. Die letzte Rettung kann nur per Hubschrauber kommen. Also einsteigen und die bedrohten Menschen an einen sicheren Ort bringen.
105.164 DM 79.95

16 F-16 Fighter. Eine sehr realistische Flugsimulation. Für jeden, dem doppelte Schallgeschwindigkeit gerade schnell genug ist. Lassen Sie sich herausfordern.
107.260 DM 69.95

18 Rocky. Wer kennt ihn nicht, Sylvester Stallones Boxkämpfer Rocky. Und Rocky – das sind Sie in dieser hervorragenden, sehr realistischen Boxsimulation!
107.544 DM 79.95

19 Super-Tennis. Eine brillante Simulation. Wenn Sie sich den Centre Court in Ihr Wohnzimmer holen wollen, können Sie an diesem Spiel nicht vorbei.
107.964 DM 49.95

3-D-Spiele

21

99.95

3-D-Brille. Es ist SEGA gelungen, das Gefühl der 3-Dimension auf elektronischem Wege zu simulieren. Mit der 3-D-Brille abfangen. Dazu brauchen Sie die Angebot 21 und 26.
196.614 DM 79.95

21

99.95

26

Light Phaser Pistole

99.95

26

99.95

20 Astro Warrior/Pit Pot. Durch zwei Spiele auf einem Fortrigger, in „Astro Warrior“ besiegen Sie das All. In „Pit Pot“ müssen Sie eine Mission befehlen.
108.103 DM 79.95

22 Missile Defense 3-D. Als Kommandant einer Flugabwehr müssen Sie Raketen vor Erreichen Ihres Ziel abfangen. Dazu brauchen Sie die Angebot 21 und 26.
196.614 DM 79.95

23 Zaxxon 3-D. Überwinden Sie metallische Wände und Laser-Barrieren. Zerstören Sie die Festung Ihres Feindes. Sie brauchen dazu 3-D-Brille, Angebot 21.
929.090 DM 79.95

24 Alex Kidd in Miracle World. Einmal in so ein richtiges Wunderland reisen – das gibt es nirgendwo, das nur die Allergeschicktesten bewältigen können.
108.704 DM 59.95

25 World Soccer. Bei diesem Fußballspiel wird der Rasen grün vor Neid. Hier können Sie den Profis mal so richtig zusehen, wie man echten Fußball spielt.
669.822 DM 59.95

27 Shooting Gallery. Ziehen Sie genau, denn Vögel und andere Tiere ziehen schnell vorbei! Sie brauchen hierfür den Light Phaser. Angebot 26.
667.980 DM 59.95

28 Gangster Town. Sie sind ein FBI-Agent und verfolgen eine Schmutzgebilde. Dazu brauchen Sie den Light Phaser. Angebot 26.
668.580 DM 59.95

29 Bank Panic. Als Leiter des Sicherheitsdienstes ist es Ihre Aufgabe, die Bank gegen Einbrecher zu schützen. Doch Vorsicht: Sie können den falschen erwachen!
667.040 DM 49.95

30 Wonder Boy. Wonderboys Freundin wird entführt. Sämen, Schlangen, geschwellige Killer-Bienen und Monster gefährden die Rettungslaktion.
667.754 DM 59.95

Quelle ...stark in der Auswahl

Quelle 1207

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 1. Oktober 2006 um 21:18 Uhr in der Kategorie: Videospiegelgeschichten. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist

momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>