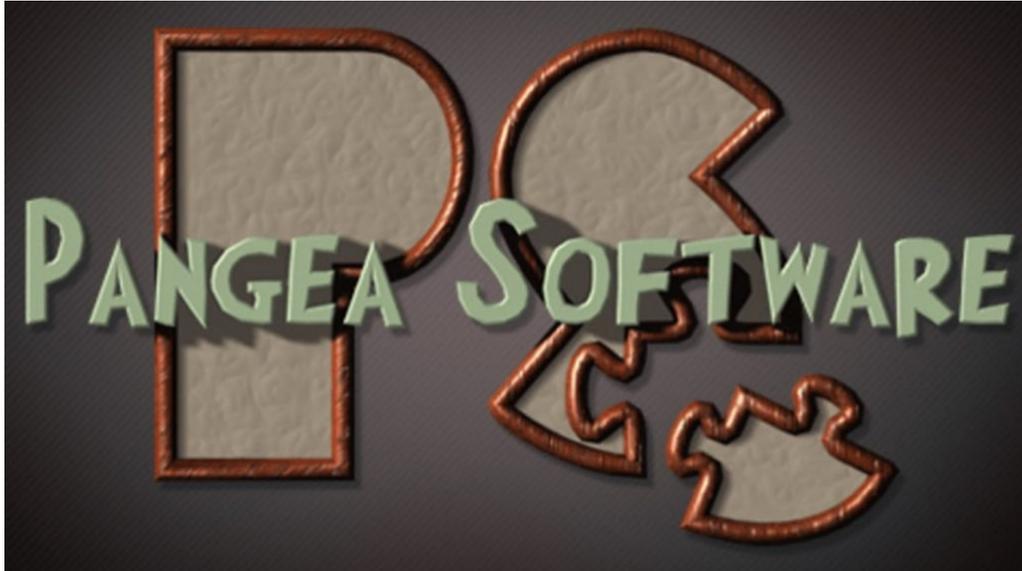


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Pangea Software: Erinnerungen an einen Macintosh-Entwickler

Lenny am Samstag, dem 25. Mai 2019

Es war 1997, als mein Vater den ersten Computer mit nach Hause brachte. Es war ein türkisfarbener iMac und ohne es damals zu wissen, sollte das mein Spielerlebnis am PC prägen.

Was natürlich hauptsächlich daran lag, dass es kaum Spiele gab, die auf dem Mac erschienen. Ein Entwickler, der jedoch immer für den Mac entwickelte, war das Studio Pangea Software.

Pangea Software und Ich



Unser erster iMac. (Quelle: Apple)

Ich denke, vielen wird dieser Entwickler nichts sagen, aber ich verbinde meine Kindheit

und Jugend mit Titeln wie Bugdom, Nanosaur, Cro Mag Rally, Enigmo oder Otto Matic.

Bei diesem Text soll es sich aber weniger um eine Analyse der Spiele oder gar des Entwicklers handeln, sondern vielmehr um Erinnerungen an Spiele, die mich begleitet haben. Natürlich gab es auch andere Spiele, die ich am Mac spielen konnte. So habe ich liebend gerne Siedler II oder auch Caesar III gespielt. Wenn es allerdings Spiele abseits von Strategietiteln sein sollten, musste ich entweder sehr lange warten oder sie erschienen erst gar nicht. Deshalb war ich sehr froh darüber, dass es da einen Entwickler gab, der mich mit Spielen versorgt hat.

Im Zuge meiner Recherche zu Pangea Software habe ich dann auch herausgefunden, dass der Entwickler schon seit Ende der 80er Jahre aktiv war und Titel für den Apple IIGS und den Macintosh entwickelt hat. Ein Titel, den ich aus der Zeit noch kenne, ist das Spiel Weekend Warrior. An mehr als einen Cowboy mit einem Steckenpferd kann ich mich aber nicht erinnern.

Das erste Spiel, was ich damals richtig bewusst gespielt hatte, war Bugdom. Aufmerksam wurde ich auf dieses Spiel durch den Pixar-Film „Das große Krabbeln“, der ein ähnliches Setting als Hintergrund hatte.

Insektenwelten: Bugdom & Bugdom 2



Bugdom. (Quelle: Pangea Software)

In Bugdom spiele ich einen kleinen Käfer, den ich durch verschiedenste Welten steuern kann, Ich kämpfe unter anderem gegen Ameisen, befreie Marienkäfer, suche nach Schlüsseln, um weitere Gebiete freizuschalten, oder ich kugeln mich einfach durch die Gegend.

Mit Sicherheit gab es auch eine Geschichte, aber an die kann ich mich nicht mehr erinnern und das war mir damals auch nicht so wichtig. Für mich hat es schon gereicht, in dieser Welt zu sein und dort Abenteuer zu erleben.

Drei Jahre später erschien dann der Nachfolger Bugdom 2. Das Spielprinzip blieb das gleiche. Das Spiel sah natürlich besser aus, aber es gab auch noch andere Veränderungen. Ich war kein Käfer mehr, sondern eine Heuschrecke.

Ich konnte anstatt zu rollen nun fliegen. Es gab wieder Tiere zu besiegen oder andere zu befreien. So gab es zum Beispiel ein Level, in dem ich mich auf einem Dachboden befand. Wie schon mit dem Vorgänger hatte ich auch hier wieder sehr viel Freude und einige unterhaltsame Spielstunden.



Bugdom 2. (Quelle: Pangea Software)

Urzeitwelten: Nanosaur, Nanosaur 2 & Cro Mag Rally



Nanosaur. (Quelle: Pangea Software)

Noch vor Bugdom erschien 1998 ein anderes Spiel mit dem Namen Nanosaur. Und Nanosaur war ein Spiel, das sich auch heute noch verdammt gut anhört. Denn ich steuere einen Dinosaurier, der sich mit verschiedensten Waffen gegen andere Dinosaurier zur Wehr setzt. Und wie cool kann bitte ein Spiel sein, in dem ich mit einem Dinosaurier mit Waffen gegen andere Dinosaurier kämpfe?

Wie auch Bugdom bekam Nanosaur einen Nachfolger. Dieser erschien sechs Jahre später und hieß Nanosaur 2: Hatchling und das Spielprinzip hatte sich sehr gewandelt. Anstatt nun mit einem Dinosaurier durch die Gegend zu laufen und auf Artgenossen zu schießen, war ich ein Flugsaurier, der sich ähnlich wie in einem Flugkampfspiel steuern ließ.

Das noch Besonderere war allerdings, dass ich das Spiel in 3D spielen konnte. Zwar nicht in so schönem 3D, wie man es heute aus dem Kino oder gar aus VR-Titeln kennt, aber es war schon ein cooles Erlebnis, mit einer rot-grünen 3D-Brille durch die Level zu fliegen und andere zu beschießen. Das klingt auch heute noch sehr gut.



Nanosaur 2. (Quelle: Pangea Software)



Cro Mag Rally. (Quelle: Pangea Software)

2000 erschien dann wieder ein gänzlich anderes Spiel. Mit Cro Mag Rally entwickelte Pangea Software ein Rennspiel im Steinzeit-Setting. Es gab Gefährte, wie man sie aus den Flintstones kennt mit einem Spielprinzip wie bei Mario Kart.

Ich fahre gegen andere Steinzeitbewohner und sammle Items ein, die ich natürlich auch gegen meine Konkurrenten einsetze. Mit und gegen meinen Vater habe ich damals etliche Runden gedreht. Neben Mario Kart 64 war dieses Spiel damals mein liebster Fun-Racer.

Roboterwelt: Otto Matic



Otto Matic. (Quelle: Pangea Software)

Wieder ein Jahr später erschien schon Pangea Softwares nächster Titel mit dem Namen Otto Matic. Otto Matic ist ein Roboter, der sich unter anderem gegen verschiedenste Aliens wehren muss, aber auch gegen lebendiges Gemüse, das vom feindlichen Alien-Raumschiff zum Leben erweckt wird. Bekämpfen kann ich die Aliens mit unterschiedlichen Schusswaffen.

Gleichzeitig muss ich auch noch Menschen einsammeln, um sie vor den Aliens zu schützen, die die Menschen mit ihrem Raumschiff entführen wollen. Aus spielerischer

Sicht ging Otto Matic wieder mehr in Richtung Bugdom und Bugdom 2 so wie Nanosaur. Ansonsten ist Otto Matic aber ein Spiel, an das ich mich nicht mehr so gut erinnern kann und welches ich auch nie so intensiv gespielt habe wie die anderen Titel.

Rätselwelten: Enigmo & Enigmo 2



Enigmo. (Quelle: Pangea Software)

Nachdem ein Jahr darauf Bugdom 2 veröffentlicht wurde, kam wieder ein Jahr später ein neuer Titel heraus mit dem Namen Enigmo. Enigmo ist ein Rätselspiel.

Die Aufgabe besteht darin, unterschiedliche Stoffe wie Wasser, Öl oder Feuer von einem Behälter in einen anderen Behälter zu bringen. Damit das nicht zu einfach ist, stellen sich mir natürlich verschiedenste Hindernisse in den Weg, die ich überwinden muss. Dabei kann ich auf Hilfsmittel wie Rampen oder Bouncer zurückgreifen, um die Rätsel zu lösen, die natürlich von Level zu Level komplexer und schwieriger werden.



Enigmo 2. (Quelle: Pangea Software)

Ich hatte sehr viel Spaß damit, die Rätsel zu lösen und jedes Level zu meistern. Deshalb habe ich mich auch sehr gefreut, dass Enigmo 2006 einen Nachfolger bekam. In Enigmo 2 gab es neue Rätsel zu knacken sowie neue Stoffe wie den Laser und auch neue Hilfsmittel wie den Spiegel, mit dem ich den Laser umleiten kann. Ansonsten gab es nicht viele Änderungen. Warum auch, wenn schon der erste Teil so gut war.

Was bleibt, sind Erinnerungen

Enigmo 2 war dann bisher auch das letzte Spiel, welches exklusiv auf dem Mac

erschienen ist. Seit 2008 entwickeln Pangea Software für iOS und veröffentlichen dort Spiele.

Wenn ich mir diese Auflistung jetzt so ansehe, waren die Spiele sehr wichtig für mich. In einem gewissen Zeitraum erschien quasi jedes Jahr ein neues Spiel, was ich sehr gerne gespielt habe und das auch immer unterschiedlich war.



Pangea Software-Spiele. (Quelle: Pangea Software)

Ob die Spiele auch heute noch begeistern können, das kann ich nicht beurteilen, da es mir nicht möglich war, ohne weiteres nochmal die Titel zu spielen. Zwar können alle von mir genannten Titel im iOS-Appstore erworben werden, aber ich wollte meine Erinnerungen nicht durch ein verändertes Erscheinungsbild auf dem Handy auffrischen. Auf dem Mac sind die Möglichkeiten dagegen geringer. Manche der jüngeren Spiele können im AppStore gekauft werden. Die älteren Titel sind aber schwieriger zum Laufen zu bringen. Manche Titel laufen nur unter Mac OS 9 und wieder andere Titel sind nur auf einem PowerPC-fähigen Mac spielbar.

Mein Ziel hinter diesem Artikel war es aber auch nicht, Erinnerungen aufzufrischen oder zu bestätigen. Mir ging es um die Erinnerung an einen Entwickler und seine Spiele, die mich in meiner Kindheit und Jugend begleitet haben und den wahrscheinlich viele nicht kennen, die damals keinen Mac hatten.

Vielleicht werde ich trotzdem den einen oder anderen Titel spielen. Vielleicht reichen mir auch die Erinnerungen an diese Zeit. So oder so bin ich sehr dankbar für die Zeit und die Spiele, die ich damals spielen konnte.

Addendum: Pangea Software auf dem iPad und iPod



Bugdom 2 ist auf dem iPod sehr überladen. (Quelle: Lennart Koch)

Mittlerweile habe ich doch ein paar Pangea Software-Spiele gespielt. Am meisten über meinen iPod. Ein wenig auch auf dem iPad und ein Spiel am MacBook. Wie mein Eindruck zu den Spielen ist, möchte ich hier noch ergänzen.

Auf dem iPad und iPod habe ich die Spiele Nanosaur 2, Bugdom 2, Otto Mattic und Enigma 2 gespielt. Am Mac dann nochmal Bugdom 2.

Ich muss sagen, dass mein Eindruck zu den Umsetzungen auf die Mobilgeräte zwiegespalten ist. Auf dem iPod ist die Steuerung von Bugdom 2 und Otto Mattic sehr überladen. Der Bildschirm ist voll mit Symbolen und Steuerungselementen. Auf dem iPad wird das Problem durch den größeren Bildschirm gelöst. Es ist zwar auch möglich, in den Steuerungseinstellungen auf Bewegungssteuerung einzustellen, aber das hat bei mir

nicht gut funktioniert.

Im Gegensatz zum Spiel Nanosaur 2. Das Spiel kann nur über Bewegungssteuerung gespielt werden und das funktioniert auch richtig gut.



Nanosaur 2 lässt sich mit der Bewegungssteuerung problemlos spielen. (Quelle: Lennart Koch)

Ich kann den Flugsaurier mit exakten Bewegungen des iPods oder iPads steuern und bei Bedarf auch die Sensibilität einstellen. Aufgrund der Größe fand ich die Steuerung mit dem iPod angenehmer. Dagegen war auf dem iPad natürlich mehr zu sehen. Das gilt auch für alle anderen Spiele. Neben dem Storymode bietet Nanosaur 2 zudem noch verschiedene Multiplayer-Modi, die ich aber in Ermangelung an Mitspielern nicht austesten konnte. Außerdem bietet das Spiel noch die Möglichkeit, es live auf YouTube zu streamen. Was ich eine sehr interessante Neuerung finde.

Nanosaur 2 ist auch das Spiel, welches mir am besten gefallen hat. Bei den andern Spielen machte mir schnell die Steuerung einen Strich durch die Rechnung, da es keine Möglichkeit gibt, die Kamera zu steuern. Man kämpft in der Regel mehr gegen die Steuerung und gegen die Kamera, als das Spiel genießen zu können.



Enigma 2 ist auf dem iPod eine fummelige Angelegenheit. (Quelle: Lennart Koch)

Am schlechtesten hat allerdings Enigma 2 auf dem iPod für mich funktioniert. Dort war der Bildschirm viel zu klein und die Steuerung zu fummelig, um mit der nötigen Präzision arbeiten zu können. Am iPad hat das dann zwar besser funktioniert, aber ganz zufrieden damit war ich auch dort nicht.

Zu den Spielen am Mac kann ich gar nicht so viel sagen. Ich hatte Bugdom 2 dort nochmal gespielt und die Steuerung mit der Tastatur funktionierte noch so, wie ich es von damals kannte. Man kann zwar auch einen Controller anschließen, aber das habe ich jetzt nicht ausgetestet, da ich keinen Controller zur Hand hatte.

Ich hatte ja schon zu Anfang geschrieben, dass meine Eindrücke zu den Umsetzungen zwiespalten sind. Auf der einen Seite sind die Umsetzungen für die Mobile Plattform meist die einzige Möglichkeit, die Spiele noch spielen zu können, auf der anderen Seite ist die Umsetzung alles andere als optimal.

Mit meinen nostalgischen Erinnerungen kann ich noch über so manche Probleme hinwegsehen und kann mich dadurch am Spiel erfreuen. Ob andere das allerdings auch

so können ohne Erinnerungen an die Spiele zu haben, das wage ich zu bezweifeln. Trotzdem bin ich nicht enttäuscht darüber, Geld für die Titel ausgegeben zu haben, denn meine Befürchtungen, dass die Spiele meine damaligen Eindrücke verändern könnten, sind nicht eingetreten. Es ist eher so, dass Erinnerungen aufgefrischt worden sind.



Auch wenn nicht alles ideal war, sind die Umsetzungen doch das Beste, was man geboten bekommt. (Quelle: Lennart Koch)

Gibt es Leser*innen, die eines der Spiele kennen oder den Entwickler? Vielleicht hat ja auch jemand mal einen der Titel gespielt. Oder besteht jetzt Interesse daran, mal eines der Spiele zu spielen? Über Kommentare freue ich mich.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 25. Mai 2019 um 10:02 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.videospielgeschichten.de>