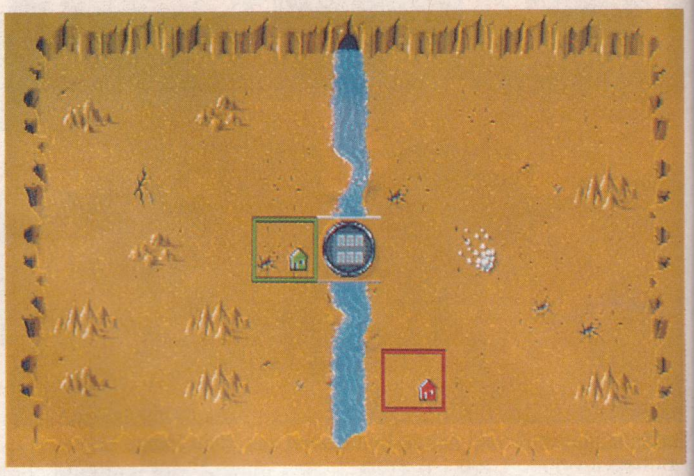
THE RETURN OF M.U.L.E.

Ein Kultspiel der Extraklasse kehrt zurück: Der Handelsknüller M.U.L.E. wird von einem deutschen Programmierteam für Amiga umgesetzt.



Hier sind sie: die ersten tollen Bildschirmfotos von der überarbeiteten Amiga-Version des Kultspieles M.U.L.E., die den Namen Deluxe-M.U.L.E. tragen wird

Vor fast acht Jahren erblickte ein Handelsspiel das Licht der Computermonitore: "M.U.L.E.". Zuerst erschien das Programm auf dem guten alten Atari 800er System und später für den C 64. Es dauerte nicht lange, und M.U.L.E. breitete sich über den Erdball aus wie ein Steppenbrand. Seit dieser Zeit ist der Kultstatus von M.U.L.E. ungebrochen. In den USA finden regelmäßig gigantische M.U.L.E-Turniere statt. Es werden ganze Hoteletagen gemietet, um den aus dem ganzen Land zusammentreffenden M.U.L.E.-Enthusiasten Platz zu bieten. Gespielt wird natürlich die "originalste" Fassung auf dem Atari 800XL. Bei solchen Kultveranstaltungen trifft man meistens auf einen Haufen bekannter amerikanischer Programmierer. Der Entwicklungsleiter von Lucasfilm Games, A.J. Redmer, ist z.B. regelmäßiger Gast dieser Turniere.

Was lag also näher, als eine 16-Bit-Version dieses Knüllers zu programmieren. Die *POWER PLAY* konnte schon mal für Euch einen Blick auf eine frühe Amiga-Version von M.U.L.E. werfen, das in der neuesten Fassung "Deluxe M.U.L.E." heißen wird.

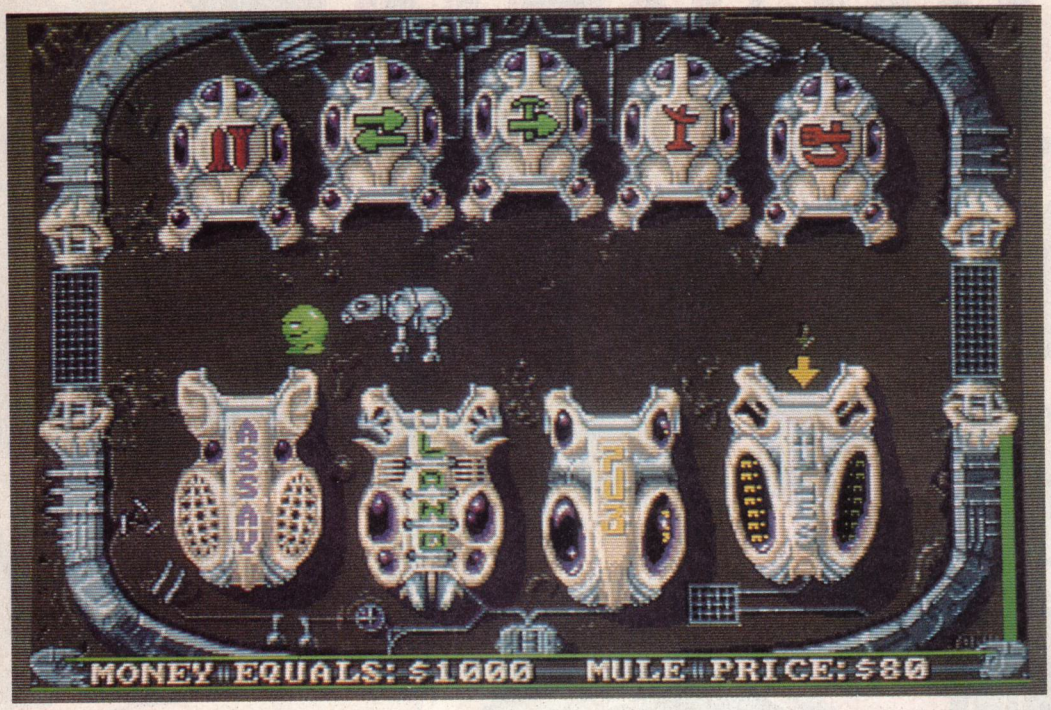
Was ist eigentlich M.U.L.E.?

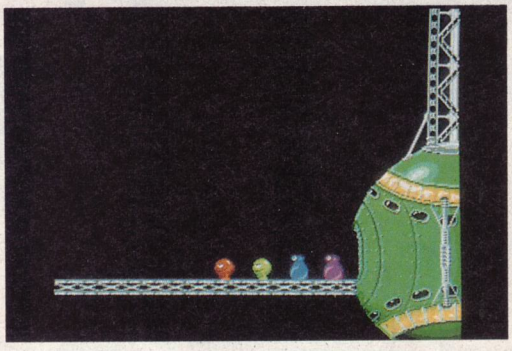
Das Spielprinzip von M.U.L.E. ist ebenso einfach wie genial. Der ferne Planet "Irata" (lest dieses Wort mal umgedreht) ist zwar rohstoffreich, aber noch nicht besiedelt. Also werden aus allen Teilen der Galaxis vier Prospektoren nach Irata geschickt, um dort eine blühende Kolonie zu gründen. Jeder der insgesamt vier Ankömmlinge kann sich am Anfang ein bestimmtes Stück Land, sog. Plots, als Grundstock aussuchen. Zusätzlich ist das siedlungswillige Alien mit ein paar Dollar Grundkapital ausgestattet. Gesteuert wird komplett per Joystick. Wer allein spielt, muß mit drei Computergegnern vorliebnehmen. Wer möchte, kann auch mit vier Leuten gleichzeitig spielen. Für die Amiga-Version wird deshalb der "offizielle" Vier-Spieler-Adapter von Microdeal unterstützt. Zur Stunde ist noch nicht entschieden, ob der Adapter dem Spiel sogar beiliegen wird.

Habt Ihr nun Euren Plot abgesteckt, muß natürlich darauf gebaut werden. Im Zentrum des Planeten gibt es eine Ansammlung von Läden. Dort können entsprechende Produktionsanlagen gekauft werden. Wer z. B. auf seinem Land Nahrungsmittel anbauen möchte, besorgt sich quasi eine Produktionsanlage für Nahrung. Andere Anlagen sorgen für Energie oder sind fürs Abbauen wichtiger Erze oder Diamanten geeignet. Leider gibt es zwei winzige Probleme mit den Anlagen. Zum einen sind die Plots nicht immer gleich. Die Eigenschaften eines Plots hängen ganz entscheidend von seinem Standort ab. So sind Plots in Flußnähe gut zum Nahrungproduzieren, Ländereien im Gebirge versprechen gute Erzausbeute. Das zweite Problem ist der Transport der Anlagen zum Plot. Jetzt kommt der Namensgeber des Spiels zum Zuge. In einem Geschäft werden Stahlesel, "Mules", genannt angeboten. Mit diesem Tier könnt Ihr nun Produktionsanlagen zu Euren Plots schaffen; allerdings trägt ein Esel immer nur eine Anlage. Um die Aufgabe zu erschweren, gibt's ein knackiges Zeitlimit, in dem Ihr das Muli kaufen, ausrüsten und zu Eurem Land eilen müßt.

Am Ende jeder Runde finden Auktionen statt. Klar, wer nur nach Erz buddelt und keine Felder bestellt, braucht zur Unterhaltung seiner Ländereien dringend Nahrungsmittel. Das Besondere an diesen Auktionen: Sie laufen in Echtzeit ab. Per Joystick sprintet Euer Männchen (zusammen mit eventuellen Mitbietern) dem Verkäufer entgegen, der seinen Wunschpreis ebenfalls per Joystick einstellt. Treffen sich Verkäufer und Käufer auf einer Linie, ist der Handel perfekt. Neben regen Handelsaktivitäten sorgen nette Naturkatastrophen oder Überfälle von Piraten für die nötige Spannung und zusätzliche Abwechslung.

Bei "Deluxe M.U.L.E.", das komplett in Deutsch erscheint, wird es im Vergleich zum Ur-M.U.L.E. nur wenig spielerische Änderungen geben. Kein Wunder, denn das alte M.U.L.E. war an sich schon spielerisch fast perfekt, und es gibt kaum etwas zu verbessern. In der Deluxe-Version treten neben feinerer Grafik und besserem Sound eigentlich nur zwei wesentliche Änderungen auf. Zum einen wird die Verteilung der Bodenschätze per Zufallsgenerator bestimmt. Im Original gab's das nämlich nicht. Dan Bunten, der Programmierer des Originals, stand mit der Fertigstellung von M.U.L.E. ganz schön unter Zeitdruck, und außerdem war





er einfach zu faul, noch eine Zufallsroutine für die Landschaftskarten einzubauen. So bastelte er kurzerhand 128 verschiedene Landschaften zusammen. Otto-Normal-Spieler kam damit auch prima zurecht, aber Spitzenspieler wie z.B. die Programmiererin von "Archon", Anne Westfall (sie gilt übrigens als weltbeste M.U.L.E.-Spielerin) lernten die Karten einfach auswendig und ziehen ungeübten M.U.L.E.-Spielern schnell das Fell über die Ohren.

Die zweite wesentliche Veränderung sind die sog. Verteidigungs-Plots. Normalerweise war man den räuberischen Angriffen von Raum-Piraten relativ schutzlos ausgeliefert. Nun könnt Ihr mittels der Verteidigungsstellungen Eure Länder vor Überfällen schützen. Das Teuflische daran: Es wird nur der Spieler ungeschoren davonkommen, der die meisten Verteidigungsplots hat. Wettrüsten ist also vorprogrammiert. Leider produzieren die Länder mit Raketenbasen nichts. Wer hier nicht genau abwägt, ruiniert mit seinem Rüstungswahn seine ganze Kolonie.

Die M.U.L.E.-Macher

Das Programmier-Team von Deluxe-M.U.L.E., mit dem bezeichnenden Namen "Infernal Byte System", kommt fast komplett aus deutschen Landen. Für die Koordination und fürs Design zeichnet Julian Eggebrecht verantwortlich. Programmiert wird das Spiel von Stefan Schulze. Die Titelmusik stammt von keinem geringeren als Rob Hubbard, und die Soundeffekte im Spiel kommen von einem sehr bekannten deutschen Musiker, der schon für einige andere Spiele den Sound und die Effekte geliefert hat. Die Grafiken von Deluxe-M.U.L.E. wurden ursprünglich von Tobias Prinz gezeichnet. Dieser muß zur Zeit leider seinen Wehrdienst absolvieren und hat zusätzlich noch die Grafiken von "Nebulus 2" in Arbeit. Dafür ist Sebastian Dosch eingesprungen und macht nun die "Bild"-Arbeit für Deluxe-M.U.L.E.

Neben der Umsetzung des Handelsklassikers haben die infernalischen Jungs noch eine ganze Reihe anderer feiner Projekte am Kochen. Für Lucasfilm Games wird fleißig an einer 16-Bit-Version des Kultspiels "Ball Blazer" gefeilt, die den Namen "Master Blazer" tragen wird. Für die englische Firma Hewson ist das Team mit "Nebulus 2" beschäftigt.

Warum nur Amiga?

Bei der Umsetzung eines solch brillanten Spiels wie M.U.L.E. mußten sich die Programmierer natürlich fragen lassen, warum sie nur an einer Amiga-Version und nicht an PC- oder ST-Fassungen arbeiten. Die Antwort war verblüffend einfach — zumindestens was die ST-Version betraf. Der ST ist in den USA so gut wie nicht vorhanden. Da Deluxe-M.U.L.E. in Lizenz für Electronic Arts Amerika produziert wird, kam von dort (nach ausführlichem Studium von Verkaufszahlen) die Order: "No ST". Außerdem liegt bereits eine fast fertige Atari ST-Version in den Panzerschränken von Electronic Arts. Leider wird diese Fassung nie erscheinen. Zum einen ist sie nicht ganz fertig, zum anderen ist sie schon fast drei Jahre alt und nutzt den ST kaum aus.

MS-DOS-Benutzer müssen ebenfalls auf eine neue M.U.L.E.-Version verzichten. Interessant ist auf alle Fälle, daß eine fix und fertige M.U.L.E.-Fassung für MS-DOS-Computer existiert. Als IBM ihre PC-Junior-Computer-Reihe auf den Markt brachte, hat "Big Blue" die Lizenz fürs PC-M.U.L.E. gekauft und in Eigenregie eine eigene Version nur für diesen Computertyp programmiert. Diese Version läuft nur unter CGA auf PCs, die mit 4,77 MHz getaktet sind. Auf schnelleren Maschinen läuft diese Umsetzung entweder gar nicht oder stürzt ziemlich oft ab. Im freien Handel ist diese Fassung überhaupt nicht zu bekommen, und bei IBM dürften auch nur noch sehr wenige Exemplare vorhanden sein. Zudem weigert sich IBM beharrlich, die Lizenz an Electronic Arts wieder abzugeben. Aus diesem Grund wird Deluxe-M.U.L.E. wohl nie für PCs erscheinen — traurig, aber ärgerlicherweise wahr.

Kommerz oder Kopie?

Eigentlich müßte man meinen, daß ein solches Kultspiel wie M.U.L.E. ein riesiger kommerzieller Erfolg war und die Programmierer damit Millionen gescheffelt haben. Weit gefehlt. Die Verkaufszahlen von M.U.L.E. dürften weltweit irgendwo unter der 1000-Stück-Grenze liegen. Kaum ein anderes Computerspiel wurde so gnadenlos kopiert. Wer immer noch den guten alten Atari XL-Zeiten hinterhertrauert, sollte sich fragen, ob er nicht durch die eine oder andere Raubkopie dazu beigetragen hat, daß für diesen Computer praktisch keine Programme mehr geschrieben werden. Wollen wir hoffen, daß die Arbeit, die in M.U.L.E. und der Deluxe-Version steckt, durch den Kauf dieses feinen Spieles ausreichend honoriert wird — Wert ist Deluxe-M.U.L.E. sein Geld sicher. Ähnlich sah's übrigens auch mit dem fantastischen "Ball Blazer"aus. Sehr schnell erreichte dieses Programm ebenfalls Kultstatus aber kommerziel war es ein Flop. *mh*