

Perry wird's schon richten

# Perry Rhodan-Operation Eastside



Im Wochentakt rettet Roman-Held »Perry Rhodan« das Universum. Das PC-Spiel zur »größten SF-Serie« soll in wenigen Wochen terranischer Standardzeit erscheinen.

Lange Zyklen gehören zur Tradition der Perry-Rhodan-Heftserie. Seit 1961 wird jede Woche ein neuer Roman ausgespuckt; die ehemaligen Groschenromane nähern sich dem Jubiläumsband 1900. Das Spiel zum Serienphänomen, **Operation Eastside**, ist eine Co-Produktion von FanPro und Spellbound. In einem Interview gab uns Projektleiter Armin Gessert (34, **Great Giana Sisters**, **Great Courts**) einen Update aus erster Hand.



## PERRY-TRIVIA

- Seit 36 Jahren erscheint jede Woche ein neuer Perry-Rhodan-Heftroman. Am 8. September 1961 kam der erste Band an die Kioske: »Unternehmen Stardust« von Karl-Herbert Scheer.



- Die Gesamtauflage der Serie beträgt mittlerweile mehr als eine Milliarde gedruckte Exemplare – alleine in Deutschland!
- Übersetzungen von Perry Rhodan erscheinen derzeit in Japan, Frankreich, Tschechien und in den Niederlanden.

- Im Laufe der Seriengeschichte wurden 22 verschiedene Autoren beschäftigt. Momentan gehören acht schreibende Kräfte zum Perry-Team.
- Pro Jahr erscheinen vier »Silberbände«. Diese Hardcover vereinen fünf bis sechs ältere Heftromane in überarbeiteter Form.

**GameStar:** Das Perry-Rhodan-Spiel sollte mal ein Rollenspiel werden. Wieso ist es ein Strategiespiel geworden?

**Armin Gessert:** Das damalige Entwicklerteam lieferte keine zufriedenstellende Arbeit. Da wir selbst Perry-Fans sind, übernahmen wir das Projekt mit Begeisterung. Wir wollten aber kein Rollenspiel machen und einigten uns auf das Strategie-Genre.

**Bei namhaften Lizenzen wird mancher Spieler mißtrauisch. Was habt Ihr Euch beim Design einfallen lassen?**

In 36 realen Erdenjahren wurde ein gigantisches Perry-Rhodan-Universum geschaffen. Die technischen Möglichkeiten sind in der aktuellen Handlung der Heftserie nahezu unbegrenzt. Das birgt für ein Computerspiel auch Probleme, denn im Vordergrund muß ein überschaubares Spielprinzip stehen. Wir haben uns deshalb für das Jahr 2326 entschieden, also eine frühe Phase der Heftserie. Der Spieler wird mit der Kolonialisierung eines Weltraumsektors beauftragt: der Eastside. Für Konflikt-Zündstoff sorgen hier die Blues, ein bislang unbekanntes Volk. Dadurch ergibt sich ein direkter Bezug zu den Perry-Rhodan-Bänden 150 bis 199. Der Spieler darf die Geschicke eines von sechs Völkern leiten, die wie

üblich ihre Vor- und Nachteile haben. Besonderes Augenmerk legen wir auf die physikalische Korrektheit beim Generieren der Sonnensysteme und der Planeten.

noch gewisse Spielräume zur Verfügung stehen.

**Gibt es Spiele-Vorbilder, an denen Ihr Euch bei der Entwicklung orientiert habt?**

Das beste vergleichbare Spiel



Als Basenbauer denken Sie an **Ressourcen-Management**.

**Bei einer so kultigen Serie mit strenger Fan-Gemeinde dürfte der »Kontrolldruck« recht groß sein...**

Bei der Visualisierung des Perry-Rhodan-Universums besteht enormer Nachholbedarf. Titelbilder und Reißzeichnungsbände sind fast die einzigen zur Verfügung stehenden Materialien, was man auch als Vorteil werten kann, da für die Designer

ist unbestritten **Master of Orion**. Trotzdem gehen wir bei **Operation Eastside** in vielen Bereichen, wie der Planetenoberfläche, ganz andere Wege. Wir möchten nicht nur Strategiespiel-Enthusiasten ansprechen, sondern die breite Masse der Perry-Rhodan-Fans. Dazu verzichten wir bewußt auf manche Details und stellen dafür andere Aspekte in den Vordergrund. **hl**

## Operation Eastside

**Genre:** Strategiespiel **Termin:** Oktober '97  
**Hersteller:** FanPro **Ersteindruck:** Passabel

**Heinrich Lenhardt:** »Leicht zugängliche Strategie im Weltraum. Nach einer Milliarde verkaufter Heftromane ist Perry Rhodan reif fürs erste offizielle PC-Spiel.«