

RETURN

FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN

DIE GESCHICHTE DES AMIGA OS



IST DER KLASSIKER WIRKLICH SO SCHLECHT?

DUNE - DER WÜSTENPLANET

BERICHTAUSZUG AUS DIESER AUSGABE: "THE LANDS OF ZADOR" HERAUSGABE DES RETURN-MAGAZINS

DER BELIEBTESTE DATEIMANAGER FÜR DOS UND WINDOWS

DIE GESCHICHTE DES NORTON COMMANDER



TAITOS GROSSER ERFOLG IN DEN SPIELHALLEN

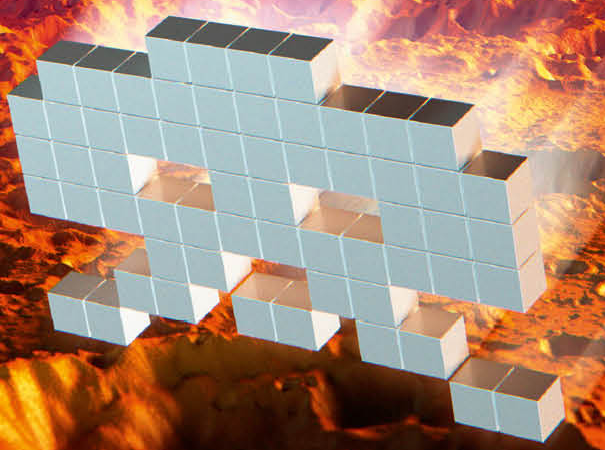
SPACE INVADERS

NEUES JUMP 'N' RUN FÜR COMMODORE 16, C116 UND PLUS/4

THE LANDS OF ZARDOR (MAJESTY OF SPRITES 2)

EIN RÜCKBLICK AUF DIE GAMING-KULTZEITSCHRIFTEN (TEIL 3)

DIE SPIELEMAGAZINE DER 80ER UND 90ER



- NEUES COMPUTERMUSEUM: BINARIUM
- DIE GESCHICHTE DES MAME-EMULATORS
- DIE GESCHICHTE DES AMIGA OS (TEIL 7)
- NEU FÜR ATARI JAGUAR: XENON II

- BERICHT: DEMOPARTY X'2016
- REVIEW: STORY OF THOR (SMD)
- ARCADEKLASSIKER: BAGMAN
- NEUE HARDWARE: MIDIJOY

DEUTSCHLAND € 7,50
 ÖSTERREICH € 9,50
 SCHWEIZ CHF 11,90





The Lands of

ZADOR

Majesty of Sprites 2

NEUES
2016
SPIEL

Die technisch besten Spiele werden nicht selten erst zum Ende der Lebenszeit einer Plattform entwickelt, weil sich die Entwickler im Laufe der Zeit immer besser mit den Systemen auskennen. In diesem Fall ist es der C16 und Plus/4, deren Leistungsgrenze im Jahr 2016 neu entdeckt wurde.

Für flott spielbare Jump 'n' Runs scheint die Hardware der 264er-Reihe nicht besonders gut geeignet zu sein, denn selbst zur Hochzeit der kleinen Brüder des C64 erschienen nur wenige Vertreter dieses Genres und keiner kann die Qualität der guten Hüpfspiele auf anderen Plattformen erreichen. Dennoch erfolgreich waren zum Beispiel *Out on a Limb* und *Mr. Puniverse*, welche allerdings nicht scrollen, sondern nur die Bildschirme wechseln. Und *Tom (Tom Thumb in England)* von Udo Gertz, welches tatsächlich in alle Richtungen scrollt. Allerdings bewegt sich der Bildschirm nur sehr langsam und die träge Steuerung der Spielfigur beeinträchtigt den Spielspaß zusätzlich.

In Ausgabe 22 der *RETURN* wurde bereits über *Majesty Of Sprites* berichtet, welches sehr eindrucksvoll zeigt, dass es eben doch möglich ist, flott in alle Richtungen scrollende Spiele für den C16 zu entwickeln, die zudem auch noch sehr gut spielbar sind. Abgesehen davon bietet das feine Jump 'n' Run von Bauknecht eine unfassbar bunte und vielfältige Grafik, die man bis dahin noch nicht in einem C16-Spiel erleben konnte. Allerdings ist das Ende der Fahnenstange mit diesem Meilenstein tatsächlich noch nicht erreicht, denn das Team Bauknecht schafft mit dem Nachfolger und zugleich der Fortsetzung *The Lands Of Zador* Unglaubliches.

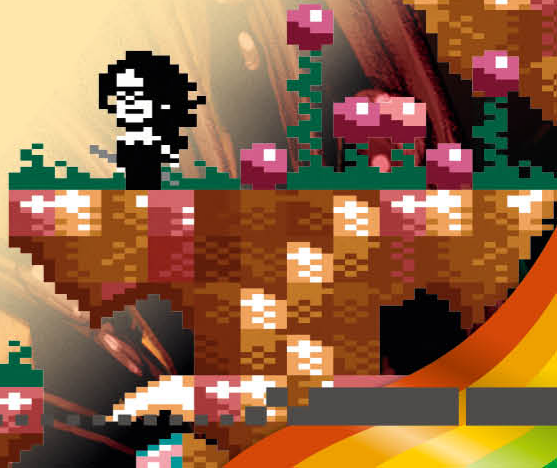


Ein Wiedersehen mit Kate

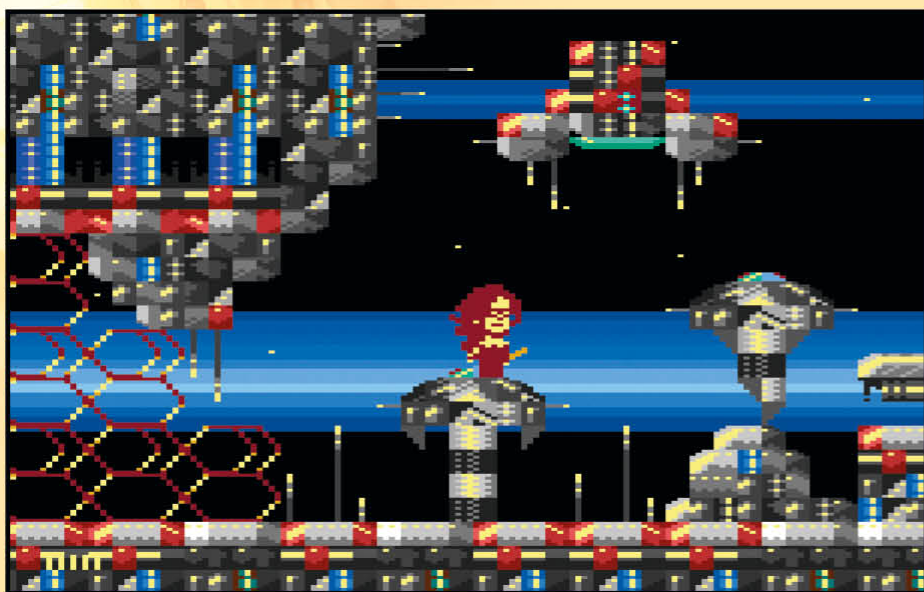
Musste Heldin Kate im ersten Teil nur ihre verschollene Schwester Clara wiederfinden, geht es diesmal um nicht weniger als die Rettung des gesamten Landes Zador, welches von einer bösen Roboterarmee angegriffen wird. Der alte Magier Zordan hat die Gefahr erkannt und einen Zauberstein in der Nähe von Kates Haus platziert, welcher dringend zu seinem Besitzer zurückgebracht werden muss. Nur so kann der Frieden in Zador wieder hergestellt werden. Für uns Spieler ist der Angriff der Roboter im Grunde eine gute Sache, denn nun dürfen wir endlich wieder die süße, kleine Kate – eben bekannt aus *Majesty Of Sprites* – durch ein außergewöhnliches Spiel steuern.

Ein Spiel der Superlative

The Lands Of Zador, welches nur auf Computern der Commodore-264-Serie mit 64 KB läuft, setzt auf seinen Vorgänger auf und ist wieder ein schnelles Jump 'n' Run mit einer erstaunlichen Größe. Es gibt acht Level und jedes besteht aus ca. 44 Bildschirmen: vier auf der horizontalen und elf auf der vertikalen Ebene – ohne Ladezeiten. Kate kann nicht von Beginn an einfach so bis zum Ziel laufen, denn die Wege dorthin müssen erst geöffnet werden. Wichtige Hinweise darauf, wie das geht, liefern Texte auf Steintafeln, die erst gefunden werden müssen und nach der



Die insgesamt acht Welten kommen sehr farbfroh herüber und erstrecken sich je über circa 40 Bildschirme.



Auch, wenn das Spiel zum kostenlosen Download angeboten wird, greifen C16-User gerne zur Diskettenversion. Wer ein wenig mehr ausgibt, erhält die Diskette in einer Premium-Box – ein Muss für Sammler.

Erledigung einer Aufgabe werden Wege zu weiteren Bereichen geöffnet. Meistens ist es ein Diamant, der gefunden und zur Steintafel gebracht werden muss. Durch das sektorenweise Freischalten der Bereiche wird einerseits eine angenehme Spielzeit erreicht und andererseits bekommt der Spieler eine gute Portion Motivation, weil das Betreten eines neuen Bereiches eine Belohnung für die vorangegangenen Mühen ist. Zudem bekommt man nicht sämtliche optischen Details auf einen Schlag präsentiert, sondern erst im Verlauf der Erkundungen.

Die Welten sind ausgesprochen bunt und voller grafischer Leckerbissen, die eine Lebendigkeit erzeugen, welche man von kaum einem anderen C16-Spiel kennt. Auch nicht vom bereits sehr überzeugenden Vorgänger. Neu sind die vielen kleinen Pixel, die sich in jeder Landschaft nach einem anderen Muster bewegen. Im ersten Level stellen sie Blätter im Wind dar, im zweiten sollen es Insekten sein und im dritten Level Vögel. Hier und da werden Glanzeffekte eingestreut, zum Beispiel an den Diamanten, was ein hochwertiges und modernes Gesamtbild ergibt. Einzig die Wasserfälle sind etwas weniger gelungen, denn sie sind nicht animiert und dennoch gibt es auch hier eine

besondere Änderung gegenüber dem Vorgänger: Kate läuft jetzt hinter den Wasserfällen entlang. Sie wird dabei vom Wasser bedeckt und schimmert hindurch. An manchen Stellen wird der gleiche technische Kniff verwendet, um Kate hinter langen Glasscheiben darzustellen. Die dem C16 zur Verfügung stehende Farbpalette, welche umfangreicher als die des C64 ist, wird also sehr eindrucksvoll und für wunderschöne Kompositionen genutzt.

Sämtliche Welten sehen einfach nur umwerfend aus und besonders beeindruckend ist ein optischer Effekt, der fast wie parallaxes Scrolling wirkt: Im Hintergrund werden einige unterschiedlich eingefärbte Rasterbalken eingeblendet, die sich etwas langsamer als die Levelgrafiken im Vordergrund auf und nieder bewegen, wenn vertikal gescrollt wird. Dadurch entsteht ein Eindruck von Tiefe, welchen man dem kleinen Computer bislang nicht zugetraut hatte. Gleiches gilt auch für die vielfältigen Gegner, welche im Verlauf von Kates Reise auftauchen. Die Softsprites, von denen bis zu fünf auf dem Bildschirm zu sehen sind, haben eine beachtliche Größe und erscheinen in bis zu drei Farben. Obwohl sämtliche Objekte mehrere Animationsframes haben, die im Speicher vorgehalten werden, ist

Softsprites, Speichermanagement und Scrolling

Die 264er-Reihe verfügt nicht – im Gegensatz zum C64 mit dem VIC-II – über einen Grafikchip, der Hardwaresprites unterstützt. Um dennoch Objekte darzustellen, die soft Pixel für Pixel bewegt und zudem animiert werden, müssen die Programmierer entsprechende Routinen selbst schreiben und in die Spiele einbauen. Für *The Lands Of Zador* hat Stefan Mader eine Routine entwickelt, die maximal 16 Objekte gleichzeitig in einer Höhe von bis zu 64 Pixel darstellen kann. In der Breite sind sie quasi unbegrenzt und die Objekte können bis zu drei verschiedene Farben nutzen. Die dritte Farbe wird nicht immer und überall eingesetzt, weil sie durch den Hintergrund verändert werden kann.

Die Fähigkeiten der Routine werden nicht vollständig genutzt und es werden im Spiel nur bis zu fünf Objekte zur selben Zeit mit einer maximalen Größe von 32 x 32 Pixel verwendet, weil das Spiel ansonsten zu langsam wäre. Auch die Energieanzeige links unten im Bild ist immer ein Softsprite mit vier verschiedenen Frames, welches Speicher und Ressourcen verbraucht.

Die 64K des Plus/4 und des erweiterten C16/116 werden zu einem beachtlichen Teil nur für Grafiken und Softsprites belegt. Für Levelgrafiken und eine Map sind es bereits 8 KB, die Grafiken für die Softsprites schlagen mit 4 KB zu Buche und die Bewegungsroutine belegt 2 KB. Für das Scrollen der Multicolor-Hintergründe kommt eine Routine zum Einsatz, die 4 KB belegt.

The Lands Of Zador und der Vorgänger *Majesty Of Sprites* sind übrigens die ersten Spiele für die 264er-Reihe, welche Softscrolling im Multicolormodus beherrschen. Das Scrolling ist nicht ganz flüssig, weil das Löschen der Softsprites bzw. das Blitting (BLIT = Block Image Transfer – das Kopieren von Grafiken, hier die einzelnen Frames für die Animationen, im Speicher) mehr Zeit beansprucht als im monochromen Modus. Die nötigen 50 Fps (Frames per seconds – Bilder pro Sekunde) für ein softes Scrolling können nicht erreicht werden. Stefan Mader vermutet, dass 25 Fps erreicht werden könnten, wenn Kate das einzige Softsprite im Spiel wäre. Aber dann hätte das Spiel keine Gegner und es wäre sehr viel langweiliger. Von daher ist der gewählte Kompromiss ein guter und *The Lands Of Zador* gerade aufgrund der technischen Limits mehr als beeindruckend.



das Spielgeschehen trotzdem immer schnell und die Steuerung sehr direkt. Das Scrolling ist zwar kein superflüssiges Softscrolling, aber daran gewöhnt man sich schnell und nach einer Weile fällt es nicht mehr störend auf.

Jedes Level hat eine andere Stimmung, die von großartigen Musikstücken – 12 an der Zahl – gestützt wird. Sechs stammen von Luca Carrafiello, fünf von Ronny Krueger und eines ist von Ingo Jache. Die Routine für den Sound stammt ebenfalls von Ingo Jache und sie hat eine ganz besondere Eigenschaft: Anstatt der üblichen zwei schafft sie drei Kanäle, was sich im Ergebnis erstaunlich gut anhört und sogar Musik und Sound FX gleichzeitig erklingen lässt.

Das bisher beste Jump 'n' Run für den C16/116 und Plus/4

Man kann wirklich mit Fug und Recht behaupten, dass *The Lands Of Zador* die Speerspitze des technisch Machbaren auf dem C16 darstellt. Die großen und sehr bunten Level werden mitsamt sämtlicher Objekte, die sich schick animiert durch die schönen Szenarien bewegen, schnell in alle Richtungen gescrollt, obwohl das Spiel im Multicolor-Bitmap-Modus läuft. Dabei bewegt sich Kate immer flink und behände. Der 64 KB große Speicher ist bis zum allerletzten Bit prall gefüllt und dennoch sind die Ladezeiten dank Gunnar Ruthenbergs schneller Laderoutine sehr kurz.

Sie lässt dem Spieler die Wahl, ob das Kopieren der Daten im Turboverfahren oder mit normaler Geschwindigkeit erfolgen soll, um Komplikationen, etwa mit Flashmodulen, vorzubeugen. Kein anderes Jump 'n' Run für die 264er-Reihe wartet mit einer solch ausgefeilten Technik auf und stellenweise mag man

kaum glauben, dass dieses Spiel tatsächlich auf dem C16 läuft. Programmiert wurde es von Stefan Mader, der auch die Grafiken für die Level und die Softsprites erstellt hat. Andere Grafiken, zum Beispiel in den Zwischensequenzen, stammen von Rainer Mühr.

Wer keine Möglichkeit hat, die Daten auf eine Diskette zu kopieren, sollte schnell dem Shop des Herausgebers der physischen Version einen Besuch abstatten. Psytronik hat dem Spiel eine standesgemäße OVP gegönnt: die große und stabile Plastikhülle mit einem fantastisch aussehenden Covermotiv von Helge Vogt beherbergt eine 5¼-Zoll-Diskette. Auf der Rückseite des Covers ist die Anleitung, und der Datenträger steckt in einer Papiertasche. *sn*

THE LEGENDS OF ZADOR

System:	C16/116 (64 KB), Plus/4
Datenträger:	Download, Diskette
Entwickler:	Bauknecht (BKN)
Download:	bkn-online.org
C16 + Plus/4 Disk:	£5.99
C16 + Plus/4 Disk in Box:	£12.99
Bezugsquelle:	psytronik.net



**WISSEN, WAS IN DER WELT
DER HEIMCOMPUTER UND
KONSOLEN VON FRÜHER
HEUTE NOCH GEHT.**



**JETZT BIS 32-BIT.
JETZT 116 SEITEN.
JETZT AM KIOSK.**

