



DE DEE'S Pete's Adventure

NEUES
2018
SPIEL

Ist auf dem Commodore 16 ein Spiel wie *Super Mario Bros.* möglich? Diese Frage stellte sich der C16-Coding-Spezialist Stefan Mader im Laufe einer Diskussion im Forum der Seite „Commodore Plus/4 World“. In dieser ging es darum, welches Spiel als nächstes für die 264er-Reihe entwickelt werden sollte. Um etwas Einzigartiges zu schaffen, sollte es eine Konvertierung eines Spiels sein, für welches es bislang noch keinen (guten) C16-Port gäbe.

Etlliche Vorschläge wurden gemacht – darunter *1942*, *H.E.R.O.*, *Donkey Kong*, *Root Beer Tapper*, *Burger Time* und viele andere. Sogar allesamt beeindruckend aussehende Grafikttests wurden bereits erstellt. Irgendwann gelangte die Diskussion zu dem Single-Screen-Plattformer *Mario Bros.*

und am Ende entschied man sich für einen scrollenden Plattformer wie *Super Mario Bros.* – in Anbetracht des Zielsystems ein wahrlich spannender und ambitionierter Plan!



Die Grafiken sind ausgesprochen farbenfroh – die recht geringe Farbpalette wird gut genutzt und zwischen den Levels geschickt gewechselt. Der Ladebildschirm präsentiert vorab den kommenden Level.

Und so kam es, dass Stefan Mader wieder die mittlerweile sehr bekannte Truppe Boyknecht (vormals Bauknecht – siehe RETURN #33 im Bericht über Slipstream) aktivierte, welche mit dem Jump 'n' Run *Majesty of Sprites* und dessen Nachfolger *The Lands of Zador* bereits angedeutet hat, dass ein Spiel wie *Super Mario Bros.* durchaus ein realistisches Ziel sein könnte. Allerdings musste gleich zu Beginn des Projekts eine wichtige Entscheidung gefällt werden: Die Firma Nintendo ist nicht gerade bekannt dafür, offen für die unlicenzierte Verwendung ihres geistigen Eigentums zu sein. Etliche Vorhaben ähnlicher Natur von anderen Entwicklern wurden seitens Nintendo gestoppt – teilweise sogar mit anwaltlicher Unterstützung. Dieses Risiko wollte Mader, vor allem in Anbetracht einer kommerziellen Veröffentlichung, keinesfalls eingehen. Aus diesem Grund wich man vom ursprünglichen Plan etwas ab und visierte nun nicht mehr eine direkte Portierung an. Figuren, Grafiken, Leveldesign, Musik und Sound-FX – einfach alles sollte sich deutlich von der Vorlage unterscheiden. Selbstverständlich auch der Name, und so wurde *Pets Rescue* aus der Taufe gehoben.

DNA-EXPERIMENTE SIND GEFÄHRLICH!

In einem wundervoll gezeichneten und in Spielgrafik gestalteten Intro erfährt der Spieler die Vorgeschichte: Dr. Andrea Brown arbeitet in einem Veterinärzentrum, welches viele verschiedene Tiere beherbergt. Ihr Hobby ist das Singen. Wenn sie alleine ist, dann verwandelt sie sich in die Künst-

EIN MARIO-KLON?

So wie das berühmte Vorbild *Super Mario Bros.* wird *Pets Rescue* ebenfalls von der Seite dargestellt und die Spielfigur bewegt sich in erster Linie von links nach rechts durch scrollende Landschaften. Der Spieler muss versuchen, das Ziel ohne den Verlust eines Lebens zu erreichen. Auf dem Weg dorthin gilt es, alle Münzen zu finden

Dr. Drees Lauf- und Sprungverhalten ist Marios Bewegungen nachempfunden – es ergibt sich dadurch ein recht ähnliches Spielgefühl.

lerin Afro Dree – und die Tierchen sind ihr Publikum. Ihre Kollegen nennen sie augenzwinkernd „Dr. Dree“. Eines schönen und sommerlichen Tages – wie so oft hält Dr. Dree gerade wieder ein kleines Privatkonzert – arbeitet ihr Kollege Dr. Edward Vil versteckt im dunklen Keller an wissenschaftlichen Experimenten. Es passiert ein verhängnisvoller Unfall und die Tiere verwandeln sich in böartige Wesen. Sie schleichen sich durch sämtliche Öffnungen und verbreiten sich in der Welt. Jetzt ist natürlich Dr. Dree als einzige Hoffnung gefragt, sie zu retten!

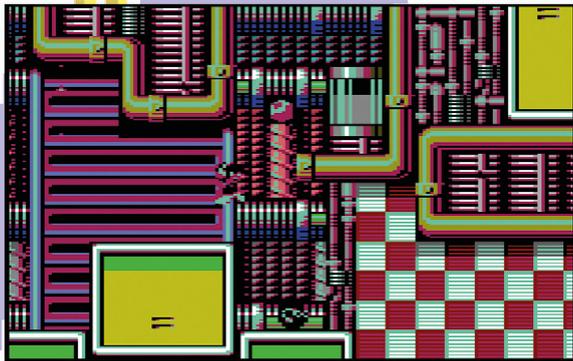
und einzusammeln und im besten Fall auch sämtliche böartigen Tiere mittels Kopfsprünge in normale Wesen zurückzuverwandeln. Bei einer Berührung mit etwas anderem als den Schuhsohlen verliert die Figur ein Leben und muss entweder am Anfang des Levels oder an einem Checkpoint erneut beginnen. Checkpoints sind Fahnen, welche innerhalb der Level platziert sind und berührt werden müssen. Dr. Drees Lauf- und Sprungverhalten ist Marios Bewegungen nachempfunden – es ergibt sich dadurch ein recht ähnliches Spielgefühl. Auch die Münzen, die Blöcke, aus ▶

In den Standbildern leider nicht sichtbar sind die vielen kleinen Animationen, die es zu entdecken gilt – so zwingen beispielsweise die Wolken mit den Augen und auf dem Boden kriechen immer wieder kleine Würmer vorbei. Als Spieler verweilt man gerne, nur um diese kleinen Spielereien zu bewundern, die das Geschehen lebendig werden lassen.



An einigen wenigen Stellen leidet die Übersicht etwas unter der Farbenpracht – solche Situationen sind aber sehr selten.

Natürlich gibt es auch in diesem Spiel Unterwasserlevel – sie wirken lediglich durch die dunklere Farbwahl etwas düsterer und bedrohlicher.



denen die Plattformen zusammengesetzt sind, und vor allem die großen Röhren erinnern sofort an *Super Mario Bros.* Selbst die kleine Aufgabe am Ende der Oberwelt-Level wurde etwas abgewandelt übernommen: In *Super Mario Bros.* bekommt der Spieler mehr Bonus-Punkte, je weiter oben er eine Fahnenstange zu fassen bekommt. In *Pets Rescue* muss der finale Sprung nicht so hoch, sondern so weit wie möglich gelingen. Sehr hilfreich ist dabei eine kopierte Eigenschaft der Figur: Bei gedrücktem Feuerknopf rennt sie schneller und springt dadurch weiter. Innerhalb der außerordentlich schön gestalteten Level hilft diese Fähigkeit auch dabei, wirklich jede Münze zu erreichen, denn so manche Plattform ist für einen normalen Sprung zu weit entfernt. Apropos Münzen: Bei dem Versuch, sie allesamt zu entdecken, zeigt sich ein großer Unterschied zum Mario-Hüpfer – es ist möglich, wieder zurück zu laufen! Sogar nicht nur ein kurzes Stück – *Super Mario Bros.* scrollt nicht nach rechts –, sondern unter Umständen sogar sehr weit. Viele Münzen können nur eingesammelt werden, indem Dr. Dree erst eine Weile in eine

Richtung läuft, dann die Ebene nach oben oder unten wechselt und zurückläuft. Dadurch gelang es den Entwicklern, in die

ca. 13 Bildschirme langen Level deutlich mehr Wege und Herausforderungen einzubauen. Die Geradlinigkeit weicht einem mit verwinkelten Pfaden gespickten Leveldesign, welches an einigen Stellen sogar anstrengend sein kann, weil mitunter pixelgenaue Sprünge nötig sind. Da der Bildschirm zudem auch noch ein wenig nach oben und unten scrollt – die Höhe der Level entspricht etwas mehr als nur einem Bildschirm – sieht man manchmal nicht direkt, ob die Figur in einen Abgrund fallen würde oder nicht. Glücklicherweise sind die Leveldesigner fair und platzierten klei-

mehrfach Münzen freigeben. Manche Röhren sind Tore zu Bonusräumen und Dr. Dree kann die gefährlichen Tiere mit Kopfsprüngen in zahme Haustierchen zurück verwandeln.

EINES DER BESTEN C16-SPIELE ALLER ZEITEN

Nur 14 Monate dauerte die Entwicklung von *Pets Rescue*. Dabei arbeitete das Team neun Monate an der Free-ware-Version und weitere fünf an der kommerziellen Edition. Herausgekommen ist tatsächlich eines der besten C16-Spiele, das die Welt bislang gese-

Nur 14 Monate dauerte die Entwicklung von *Pets Rescue*. Herausgekommen ist wohl eines der besten Spiele für den C16, das die Welt bislang gesehen hat.

ne Hinweise, etwa Münzen, die auf festen Boden hinweisen. Außer den bislang beschriebenen Unterschieden – das Zurücklaufen, die vertikale Ausdehnung und die etwas abgewandelten Mini-Challenges am Ende der Level – gibt es einige erwähnenswerte Gemeinsamkeiten: Mario kann Blöcke von unten anhäufen und ihnen Münzen oder Extras entlocken. Diese Fähigkeit hat Dr. Dree ebenfalls. Es gibt in *Pets Rescue* sogar Blöcke, die zunächst unsichtbar sind oder

hen hat. Aus der technischen Sicht betrachtet ist *Pets Rescue* tatsächlich sogar beeindruckender als *The Lands of Zador*. Luca Carrafiello und Róbert Kisinémeth erstellten Grafiken für insgesamt 14 Szenarien, in denen sich die Hüpferei abspielt. Zum Beispiel „Grass“, „Underwater“, „Castle“ und „Winterday“. Die Bezeichnungen deuten es bereits

an: Es gibt sehr viel Abwechslung.

Unfassbar niedlich – die umherlaufenden und hüpfenden Tiere sind zwar nur wenige Pixel groß, aber herzallerliebste.



Unter Wasser muss Dr. Dree selbstverständlich tauchen und an Wintertagen gibt es rutschige Stellen. Die Entwickler haben außerordentlich viel Arbeit in die Grafiken investiert und bereits die kostenlose Version bietet fünf Welten mit jeweils vier Leveln. In der kommerziellen Version sind es sogar sechs Welten, und inklusive den Bonus-Räumen sind es 40 Level, welche in den 14 Themen verteilt sind. Man hat somit nicht das Gefühl, ständige Wiederholungen zu erleben. Zudem hat Ronny Krueger für jedes Szenario ein passendes Musikstück komponiert. Ein wenig Hilfe bekam er dabei von Ingo Jache und Luca Carrafiello.

Während eines Gesprächs, das sich im Vorfeld im Rahmen der Recherchen für diesen Artikel ergeben hatte, ließ der für die Musik zuständige Künstler durchscheinen, dass die Arbeiten außerordentlich anstrengend waren. Ursprünglich sollte sich die Musik stark an dem Super-Mario-Bros-Soundtrack orientieren und der Track für die Unterwasserwelten wurde bereits fertiggestellt. Aber dann machte sich das Team doch wieder Sorgen, dass Nintendo Wind davon bekommen könnte. So entschied man sich dazu, die Musik doch lieber an *Superfrog* (Amiga / Team 17) anzulehnen. Wieder wurde ein Track produziert, aber diesmal war Ronny Krueger mit dem Ergebnis nicht zufrieden und legte eine Schaffenspause ein, um neue Kraft und Inspiration zu sammeln. Zwischenzeitlich kristallisierte sich heraus, dass *Pets Rescue* etwas mehr Speicher belegt als die beiden älteren Plattformer, wodurch für die Musik weniger Platz bleibt. Diese Hürde war laut Krueger leichter zu bewältigen als befürchtet, und im Ergebnis darf sich der Spieler wieder auf schöne und vielfältig arrangierte Musikstücke freuen, die zu den jeweiligen Spielwelten passen.

WENIGER FARBEN ZUGUNSTEN HÖHERER GESCHWINDIGKEIT

The Lands of Zador fiel unter anderem wegen der außerordentlich bunten Grafik auf. Möglich macht das der sogenannte Bitmap-Modus, der pro Block – ein Block entspricht 8×8 Pixeln – zwei für den gesamten Screen fest definierte und zwei variable Farben aus der gesamten 121 Farben umfassenden Palette erlaubt. *Pets Rescue* hingegen nutzt den Charset-Modus. Hier sind es pro 8×8 -Block drei für den gesamten Screen fest definierte und eine einzige variable Farbe aus einer Palette von lediglich 57 Farben, die den Grafikern zur Verfügung stehen. Allerdings müssen für das Scrolling und die Software-Sprites sehr viel weniger Informationen im Speicher verschoben werden, was deutlich schnellere Programmroutinen ermöglicht. *Pets Rescue* ist noch flotter und flüssiger spielbar als die beiden älteren Hüpfer und weitere Optimierungen in der kommerziellen Fassung holen wirklich das Allerletzte aus der betagten Hardware heraus. Scrolling und Bewegungen sehen für C16-Verhältnisse erstaunlich sauber und flüssig aus, und vor allem beeindruckt das Fehlen der seltsam anmutenden Grafikfehler rund um die beweglichen Objekte, welche in vielen anderen Spielen zu sehen sind. Um diese Fehler zu vermeiden, verzichteten die Entwickler – trotz der bereits angesprochenen Einschränkungen – in den Software-Sprites auf die vierte variable Farbe, die ansonsten mit dem Hintergrund geteilt ►

Tagsüber trägt Dr. Andrea Brown ihren Laborkittel, doch sobald sie alleine ist, verwandelt sie sich in die Sängerin Afro Dree – und die Tierchen sind ihr Publikum. Die Geschichte von Dr. Dree wird im Vorspann erzählt – und tatsächlich schließt man die leicht verrückte, aber sehr sympathische Hauptdarstellerin direkt ins Herz.



SHE'S DR. ANDREA BROWN WEARING A LAB COAT
BUT SHE BECOMES AFRO DREE WHEN SINGING!

werden müsste. Die systembedingten und aus strategischen Gründen aufgebürdeten Herausforderungen sind somit gewaltig. Doch das Ergebnis ist beeindruckend!

FAST UNSICHTBARE KLEINIGKEITEN HEBEN DEN GESAMTEINDRUCK

64 Kilobyte werden für die Ausführung des Spiels vorausgesetzt. Im Endeffekt sind es sogar nur ca. 60 Kilobyte, die genutzt werden können, was aus der heutigen Perspektive unfassbar wenig ist. Das hinderte die talentierten Entwickler aber nicht daran, viele kleine Effekte in das Spiel einzubauen. Zum Beispiel kriechen ständig Würmchen über die Plattformen und Vögel ziehen ihre Bahnen am Himmel. Sterne funkeln und die eine oder andere Wolke haben ein Augenzwinkern übrig. Selbst für Pausenanimationen wurde noch ein kleines Eckchen im Speicher gefunden, in das sie hineinpassen. Und jedesmal, wenn der Spieler Punkte für gerettete Tiere, Münzen oder zerstörte Blöcke erhält, erscheint der Wert kurz schwebend an der Stelle, an der sie erbeutet wurden. Solche Effekte



Viele Situationen erinnern sehr an das große Vorbild *Super Mario Bros.* – dennoch zeigt sich *Pets Rescue* dank guter Ideen durchaus eigenständig und braucht den Vergleich nicht zu scheuen.

Natürlich darf das beinahe schon obligatorische Geisterhaus nicht fehlen.

te sind – jeder für sich genommen – leicht zu übersehen, aber mindestens unterbewusst werden sie dennoch wahrgenommen und unterstützen den Eindruck, sich mit einem sehr hochwertigen Programm zu beschäftigen. Hinzu kommen die schnellen Ladezeiten von Diskette und die Ein-

Die Frage, ob ein Spiel wie Super Mario Bros. auf dem C16 möglich ist, kann nun beantwortet werden: Ja!

leitung jeder Welt mit einem (Lade-) Bild, in dem Dr. Dree ein kleines Tänzerchen aufführt. Von sehr viel Fleißarbeit zeugen auch die vielen verschiedenen Tierchen, die gerettet werden können. Jedes verabschiedet sich fein animiert und seiner Art entsprechend: Maulwürfe buddeln sich ein, Häschen hüpfen und Vögel flattern davon. Ganz wichtig und souverän umgesetzt: Musik und Sound-FX erklingen gleichzeitig. Nicht minder beeindruckend sind fantastische Effekte wie beispielsweise Schneegestöber und durchs Bild huschende Blätter im Wald. Solch überaus detailliert dargestellte und lebendige Szenarien sind in der Welt des C16, C116 und Plus/4 außerordentlich selten und nur in den Spielen von Boyknecht zu sehen. Als I-Tüpfelchen wurde für einige Level ein umwerfend wirkendes Parallax-Scrolling verwirklicht, welches im Hintergrund nicht nur ein ein-

ziges Zeichen nach links oder rechts bewegt, sondern komplette Landschaften und Gewölbe. Nicht weniger als 192 Software-Sprites wurden erstellt, die allesamt im Speicher vorgehalten und von denen bis zu 18 pro Level verwendet werden – inklusive sämtlicher Animationsphasen. Die Level bestehen aus bis zu 256×15 Tiles, die bis zu 16×16 Pixel groß sein können, um auf die bereits erwähnte Länge von 12,8 Bildschirmen zu kommen. Die Tiles wurden in vielen Fällen sehr geschickt designt und die Übergänge wirken selten kantig. Selbst auf Licht und Schatten wurde geachtet, um ein plastisches Bild zu erzeugen. Gelingen sind auch die Sonnenstrahlen, die im Wald durch das Blätterdach scheinen. Die Grafiker Tomasz Mielnik, Rainer Mühr und vor allem Luca Carrafiello sowie Róbert Kisnémeth haben hervorragende Arbeit geleistet – so wie alle anderen Mitglieder des Teams. Sämtliche Details aufzuzählen würde definitiv den Rahmen dieses Reviews sprengen. So bleibt nur noch zu sagen, dass dieses Spiel entgegen aller Erwartungen und trotz der Existenz der beiden Majesty-Spiele die Messlatte ein Stückchen weiter nach oben geschoben hat. Wenn alles wie geplant verläuft, sollte die kommerzielle und physische Version zum Erscheinen dieses Berichts erhältlich sein. Falls nicht: Das Warten lohnt sich. Die anfänglich gestellte Frage, ob auf dem C16 ein Spiel wie *Super Mario Bros.* möglich ist, kann nun endlich beantwortet werden: Ja, es ist möglich!

-sn

Pets Rescue

System: Commodore 16 / 116 (64K RAM) und Plus/4

Datenträger: Diskette

Preis: noch nicht bekannt

Bestellung: psytronik.net

Test Version: bit.ly/ret35127

Video zum Spiel:
bit.ly/ret35v27



