

RETURN

FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN



AUSGABE 22 3/2015

DEUTSCHLAND € 7,50

ÖSTERREICH € 9,50

SCHWEIZ CHF 11,90

RETURN-MAGAZIN.DE

DINOSAURIER IN VIDEOSPIELEN

JURASSIC GAMING

NEUER SHOOTER FÜR DIE PC-ENGINE

ATLANTEAN

EINE KULT-SOFTWARESCHMIEDE IST ZURÜCK

CINEMAWARE

30 JAHRE SYSTEMKRIEG BEI COMPUTERN UND KONSOLEN

AMIGA VERSUS ATARI

SEGA vs. NINTENDO

RÜCKBLICK AUF DIE SPIELE DES ERFOLGS-HANDEHDS

NINTENDOS GAME BOY – DAS ERSTE JAHR (TEIL 1)

WEITERE THEMEN:

MAKING OF LINDWENDTURE TEIL 2 (C64)

VINTAGE COMPUTER FESTIVAL EUROPA

CROSSOVER: KUNG-FU MASTER

TALES OF GORLUTH (AMIGA)

TECNO NINJA (ATARI XL/XE)

BERICHTAUSZUG AUS DIESER AUSGABE:
„MAJESTY OF SPRITES“
HERAUSGABE DES RETURN-MAGAZINS

DISKETTEN-IMAGES FÜR
COMMODORE 64
UND ATARI XL/XE

DIGITALE SZENE-NEWS,
DEMOS, SPIELE, GRAFIKEN

NEUES
RUND UM
KLASSISCHE
COMPUTERSYSTEME



"Majesty of Sprites"

Ein Bericht von Karsten Uhl

NEUES
2015
SPIEL

Laufen, springen, suchen und sammeln – so spielt sich ein gutes Jump 'n' Run der alten Schule. Die ausge-

tüftelten Stages vergangener Heimcomputer-Tage zogen mit ihren Verheißungen nach Reichtum und Abenteuer schon so manchen Schatzsucher in ihren Bann. Nächtelange Sessions vor dem Bildschirm, die Jagd nach versteckten Schätzen und die immerwährende Suche nach dem rettenden Ausgang: Das ist auch heute noch der Stoff, aus dem 8-Bit-Action-Träume gemacht sind.

Saarbrücken, April 2015: Auf der Demoparty „Revision“ stellt die von Stefan Mader gegründete Gruppe Bauknecht (BKN) erstmals eine repräsentative Version ihres brandneuen Titels vor und holt sich damit in der Kategorie „Gamedev“ gleich den vierten Platz. In *Majesty Of Sprites* gelten die Gesetze des klassischen Hüpfspiels, wie wir es seit jeher kennen und lieben. Die Story: Die kleine Kate öffnet ein Buch, das ihrer Schwester Clara gehört, und findet sich – simsalabim – in einer verzauberten Welt wieder. Hier begegnen dem Retro-Kenner alle Plattformer-Zutaten, die sein Pixelherz höher schlagen lassen. Kate rennt und springt von links nach rechts durch surreal anmutende Level und sammelt dabei fleißig wertvolle Edelsteine auf. Damit sich unser Energieballen nicht durch allzu intensiven Feindkontakt entleert, hüpfen wir den

knuffigen bis gruseligen Bösewichtern am besten schnurstracks ein-, zwei-, dreimal auf den Kopf – Problem gelöst! Alternativ aktiviert Kate Powerblöcke nach alter Mario-beziehungswise Giana-Art durch den berühmtesten Kopfsprung von unten. Mit den darin enthaltenen Kugeln kann sie sich praktischerweise ein Stück ihres Weges zum Levelende per Zauberstab freierwerfen. Dabei kommt erfreulicherweise auch eine Prise Taktik ins Spiel: Die Kugeln prallen an Wänden ab, was es uns ermöglicht, Gespenster und andere Widersacher über Bande vom Bildschirm zu

ballern. Den Levelausgang müssen wir aber erst einmal durch fleißiges Herzchen-Einsammeln aktivieren, sonst heißt's am Ende: „No Exit!“ Wegbröselnde und schmale Plattformen sowie weite Wassergräben erschweren unser Fortkommen – so wollen es die Jump-'n'-Run-Gesetze – in erheblichem Maße. In seichten Gewässern kann Kate zwar noch gut stehen, tiefe Seen reißen unsere Heldin jedoch kompromisslos in tödliche Tiefen. Das Bewegungsrepertoire der flotten Hauptdarstellerin stellt aber durch seine Vielseitigkeit wieder ein gesundes Gleichgewicht zum fordernden Leveldesign her. Mit etwas Übung reiht sich rasch ein Sprung an den nächsten, und Kate scheint geradezu schwerelos über die Plattformen der weitläufigen Areale zu fliegen. Zwei verschiedene Sprunghöhen (den Joystick nur kurz antippen oder lange nach vorne halten) verstärken den positiven Eindruck der sehr guten Steuerung. Finden wir oben drein noch pflanzenbewachsene Plattformen, Lianen oder gar eine Leiter, kann die kleine Kate auch hoch nach oben klettern. Auf spielerischer Seite kann *Majesty Of Sprites* also

mit vielen Pluspunkten aufwarten. Um Frustrationen zu minimieren, sind bereits ausgeschaltete Gegner nach Kates Ableben in der nächsten Runde nicht mehr vorhanden. Checkpoints in den Stages sorgen zusätzlich für faire Spielrunden.

Bauknecht versteht sein *Majesty Of Sprites* aber nicht als reine Unterhaltungssoftware. Vielmehr wollen die Programmierer zeigen, wie man auf der alten Budget-Hardware des Plus/4 mit sogenannten „emulierten“ Sprites arbeitet. Wir erinnern uns: Dem All-In-One-Chip TED, dem „Herzstück“ von Commodores 264-Serie (C16, C116 und Plus/4), stehen im Gegensatz zu seinem Vorgänger C64 keine Hardware-Sprites zur Verfügung. Spielprogramme für diese Heimcomputer müssen auf die sogenannten „Shapes“ zurückgreifen, eine softwaregenerierte und daher rechenintensive Alternative. Gerade Action-Titel profitieren auf diesem System also von einem individuellen und effizienten Programmcode.

Neben seinen spielerischen Stärken kann *Majesty Of Sprites* gerade hier auch in technischer Hinsicht voll und ganz überzeugen.

Seinen psychedelischen Charakter erhält der Titel durch die Betonung einer weiteren besonderen Eigenart der 264-Reihe. Statt der 16 Farben des C64 stehen auf diesen altherwürdigen Geräten zusätzlich sieben Helligkeitsstufen zur Verfügung. Und genau dieses Feature

Das gesamte Spiel ist von einer lebendigen und vielfältigen Farbpalette gekennzeichnet, die die Fantasie des Spielers beflügelt und der surrealistisch anmutenden Zauberwelt hervorragend zu Gesicht steht.

Was aber von vielen Premierengästen auf der Revision vermisst wurde, ist Scrolling. Zwar verläuft das Spiel frei in alle vier möglichen Bildschirm-Richtungen, aber eben nur Bild für Bild. So kommt es vor, dass bei einem hohen Sprung in die oberen Bildschirmregionen binnen Sekundenbruchteilen der nächsthöher gelegene Screen auftaucht und ebenso abrupt wieder verschwindet. Seitwärts geht's weniger hektisch, aber nach demselben Prinzip zu. Durch diese Art der Level-Präsentation – Amstrad-User kennen dieses Spielgefühl nur allzu genau – gestaltet sich der allgemeine Spielablauf etwas wild, woran man sich zuerst gewöhnen muss.

Dafür glänzt *Majesty Of Sprites* mit abwechslungsreichem Leveldesign, das nicht nur in den Achtziffern für Furore sorgt hätte, sondern auch heute noch zu begeistern vermag. Die kleine Kate rauscht durch bunte Wasserwelten, dunkle Wälder und findet sich in späteren Spielstufen sogar im Weltraum wieder. So herausfordernd der knackige Schwie-



Da es sich bei der Revision-Demo von *Majesty Of Sprites* um eine frühe Vorab-Version des Titels handelt, kann Kate an einer bestimmten Stelle in einer Sackgasse landen. Drücken wir im MOS-Titelbildschirm (rechtes Bild) aber die „9“, kommen wir mit derselben Taste im Spiel einen Level weiter. Das Dead End haben Bauknecht für die finale Fassung bereits erfolgreich repariert.

verwenden Bauknecht, um der Zauberwelt von *Majesty Of Sprites* ihr ganz besonderes Flair zu verpassen. Die schimmernden Fenster im Burglevel oder die blauen Wasserfälle stehen exemplarisch für die vielen bezaubernden Grafikdetails, die Kate auf ihrer Reise erwarten.

Die schimmernden Fenster im Burglevel oder die blauen Wasserfälle stehen exemplarisch für die vielen bezaubernden Grafikdetails, die Kate auf ihrer Reise erwarten.

Die schimmernden Fenster im Burglevel oder die blauen Wasserfälle stehen exemplarisch für die vielen bezaubernden Grafikdetails, die Kate auf ihrer Reise erwarten.

Motivierendes Punktesystem

Was an *Majesty Of Sprites* besonders positiv auffällt, sind die vielen Details wie beispielsweise das schlaue Score-System. Unser Punktekonto füllt sich mit aufgesammelten Edelsteinen, und es verringert sich, wenn wir unsere Gegner via „auf den Kopf springen“ oder plumpes Umkrempeln vom Bildschirm fegen. Aber: Werfen wir sie mit den aus den Power-Blöcken gewonnenen Kugeln ab, gibt's einen besonders ordentlichen Punkteschub nach oben. Wir empfehlen, auf diese Weise beson-

ders die Gegner auszuschalten, die ihrerseits mit Geschossen und Wurfmaterial bewehrt sind, denn diese sind extrem gefährlich. Harmloseren Gesellen weichen wir lieber durch geschickte Sprung- und Klettermanöver aus, denn Munition ist selten und wertvoll.



rigkeitsgrad auch sein mag: Man will immer wissen wie's weitergeht und welche Wunder sich die Programmierer noch ausgedacht haben. Man will forschen, entdecken und auf jeden Fall noch mindestens den nächsten Level sehen.

Was wir von der finalen Fassung von *Majesty Of Sprites* erwarten dürfen, steht allerdings noch in den Sternen. Fest versprochen von Seiten der Entwickler sind aber jetzt schon speicherbare Highscores und eine stimmungsvolle In-Game-Musik. Die Klänge, die Bauknecht in der vorliegenden Demo dem Alleskönner-Chip TED bereits im Titelbildschirm entlockt, geben aber allemal Anlass zu gehobener Erwartungshaltung. Wegen des integrierten Fastloaders läuft das frei downloadbare Programm übrigens nur mit dem Emulator *Yape* und nicht etwa mit *Vice*. Bis zur finalen Fassung soll aber auch dieses Problem behoben werden.

Dann werden wir auch wissen, was es mit Kates Abenteuer wirklich auf sich hat. Wird sie am Ende wirklich ihre Schwester Clara finden? Was hat es mit deren geheimnisvollem Buch denn nun auf sich? Ist Kate wirklich in einer verzauberten Welt gelandet oder ist etwa alles nur ein Traum? Ready for fun? Press fire to play!

Majesty of Sprites

System: C16 und C116 (mit 64 KB), Plus/4

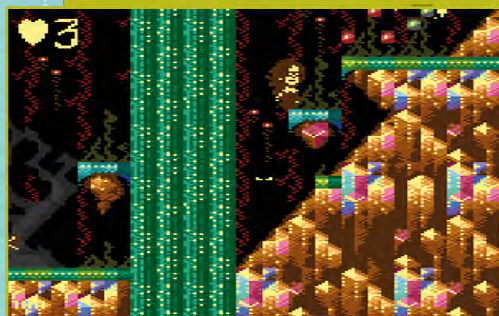
Entwickler: Bauknecht (BKN)

Demo: kostenlos (6 x 2 Level)

Bezugsquelle: bit.ly/mosload

Emulator: bit.ly/mosemu

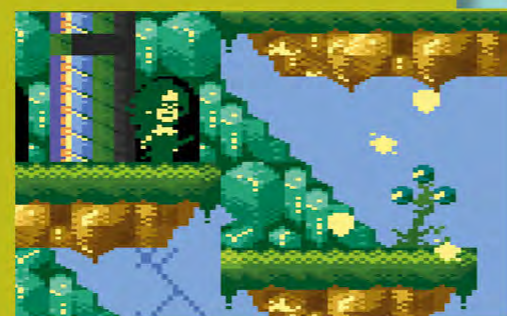
Kurz vor Redaktionsschluss bekommen wir von Stefan Mader, dem Schöpfer und hauptverantwortlichen Programmierer von *Majesty Of Sprites*, die neusten Informationen zum Spiel. In unserem Interview erfahren wir nicht nur spannende Details zur Entwicklung der auf der Revision in Saarbrücken gezeigten Version. Stefan spricht mit uns auch erstmals über die



bahnbrechenden Features der finalen Fassung. Im RETURN-Testlabor können wir uns eine wesentlich weiter fortgeschrittene Version von *Majesty Of Sprites* nicht nur ansehen, sondern sogar spielen. Was wir dabei zu hören und vor allem zu sehen bekommen, hätten wir uns in unseren kühnsten Träumen nicht vorstellen können. Der Titel ist in seiner Gesamtheit jetzt in zwei getrennte Kapitel unterteilt. Das erste entspricht einer neu arrangierten Version der Revision-Demo. Allerdings sind sämtliche Level mit einem unglaublich stimmigen Minimal-Techno-Soundtrack unterlegt, dessen Thema von Stage zu

Stage variiert. Zusammen mit der hervorragenden Steuerung entsteht auf diese Weise ein Flow, den wir Commodores 264-Serie nie und nimmer zugetraut hätten. Verantwortlich für den genialen Sound sind übrigens Ronny Krüger (alias Starbuck), Luca Carrafiello und Ingo Jache.

Im zweiten Kapitel des Spiels demonstriert Bauknecht dann sein ganzes Können: Die Level scrollen, und das im Multicolor-Bitmap-Modus! Den Entwicklern ist es mit *Majesty Of Sprites* somit nicht nur gelungen, eine Vielzahl erstklassiger Software-Sprites zu programmieren, man betritt mit dem gezeigten Scrolling auch technisches Neuland auf C16, C116 und Plus/4, denn so etwas hat es in dieser Form noch nicht gegeben. Den Spieler versetzt diese Tatsache, die durch die zweiteilige Präsentation des Titels perfekt betont wird, in die privilegierte Lage, den Durchbruch in Sachen Technik hautnah miterleben zu können. Die Zukunft der 264-Programmierung hat dank Bauknecht gerade erst begonnen.



Im Gespräch mit Stefan Mader

Ein Interview von Karsten Uhl

RETURN: Seit wann gibt es die Gruppe Bauknecht? Auf welche Art von Software für welche Systeme konzentriert Ihr Euch? Wie viele Mitglieder habt Ihr?

Stefan: Bauknecht existiert als Demogruppe seit 2002. Mitglieder sind Nero (Rainer Mühr – Grafik), Mad (Stefan Mader – Coding), Sire (Christian Melsa – Musik, Grafik), Degauss (Ingo Jache – Coding, Musik), Pixtur (Thomas Mann – Design), Decca (Philipp Schweizer – Encoding, Grafik). Wir konzentrieren uns primär auf Demos für den Plus/4, gestartet haben wir jedoch als PC-Demogruppe.

RETURN: Warum gerade der Plus/4 und nicht der C64? Was ist das Besondere an dieser Hardware?

Stefan: Der Plus/4 wurde extrem stiefmütterlich behandelt, was Spiele angeht. Sein großer Vorteil sind die 120 Farben, was aber auch bei Spielen bisher kaum genutzt wurde. Mich persönlich reizt es extrem, die gesamte Farbpalette zu nutzen und zu schauen, was man aus der fast ungenutzten Farbvielfalt rausholen kann. Der große Schwachpunkt sind die fehlenden Sprites und die sehr schlechten Soundmöglichkeiten. Wir programmieren bis jetzt eher wenig auf dem C64, da man dort keine wirklichen Wunder mehr erwarten kann, im

Gegensatz zum Plus/4 wo noch sehr viel Raum nach oben ist.

RETURN: *Majesty Of Sprites* deutet es bereits im Titel an: In technischer Hinsicht stehen emulierte Sprites auf dem Plus/4 im Vordergrund. Welche Herangehensweise verfolgt Bauknecht in diesem Zusammenhang beim Programmieren?

Stefan: Die Hauptidee, mit der ich anfang das Spiel zu programmieren, war: Wie bekomme ich performante, speichersparende Sprites auf dem Plus/4 hin, die möglichst sauber und ohne Blittingartefakte dargestellt werden? Auf dem C64 hat sich zum Darstellen flatgeschadeter Polygone eine Technik namens „EOR-Filler“ etabliert, welche ich zur Sprite-Darstellung verwende. Im Prinzip werden bloß die Umrandungen eines Sprites abgespeichert, und das Ausfüllen der Grafik wird in einem Extraschritt durchgeführt. Damit verbrauchen viele der Sprites sogar weniger Speicher als deren C64-Pendants. Die Standard-Spritetechnik auf dem Plus/4 verbraucht pro Sprite vier- bis achtmal soviel Speicher wie ein einzelnes Sprite auf dem C64.

RETURN: Es fällt auf, dass der Atmosphäre im Spiel ein hoher Stellenwert zuteil wird. Erst sehen wir eine von Wasser und Sonne geprägte Welt, dann fällt nächtlicher Re-

gen auf dunkle Wälder, es folgt eine Lichtung, bevor es in einer Burg in den Wolken weitergeht. Woher kommt die Inspiration für die fantastische Spielwelt von *Majesty Of Sprites*?

Stefan: Im Prinzip war die Idee, möglichst viele unterschiedliche Welten zu präsentieren. Die Story des Spiels handelt von einem Mädchen, das seine Schwester sucht. Auf einer Lichtung findet sie ein Buch von ihrer Schwester, in dem ihre Erlebnisse beschrieben sind. Katy versinkt in der Story und träumt die Geschehnisse. Am Ende folgt natürlich auch eine Wiedervereinigung, die – wie sollte es anders sein – auch nur ein Traum ist.



RETURN: Hat Bauknecht in den 80ern selbst an C16, C116 und Plus/4 gespielt? Welche Eindrücke aus dieser Zeit prägen die Auseinandersetzung mit diesen Geräten heute?

Stefan: Meine Hauptassoziation mit den Plus/4-Spielen damals ist, dass sie dem C64 um Lichtjahre unterlegen waren, bis vielleicht auf ACE 2. Ich habe gerne mit einem Freund in meiner Schulzeit vor dem Plus/4 gegessen und gespielt, wahrscheinlich hier und da auch mal die Schule geschwänzt, um Plus/4-Spiele spielen zu können.

RETURN: Ist der Verzicht auf Scrolling im Spiel eine künstlerische Entscheidung oder stehen dabei technische Zusammenhänge im Vordergrund?

Stefan: Dass wir im ersten Part des Spieles auf Scrolling verzichten, liegt daran, dass wir am Anfang nicht wussten, dass Scrolling im Bitmap-Modus eigentlich relativ einfach und speichersparend zu programmieren ist. Dem Spieler wird vielleicht auffallen, dass es im ersten Teil auch eine Score-Anzeige mit Sprites gibt, die auch der Hauptgrund dafür sind, dass Scrolling dort eher nicht möglich ist. Zudem sind in den ersten Leveln sehr viele Hintergrundanimationen,

die in einem scrollenden Level auch fehlen würden. Wir hatten uns deswegen gegen Scrolling in den ersten Welten entschieden. Ich habe schon ein paar Ideen für den zweiten Teil, und der wird natürlich komplett scrollen.

RETURN: Auf welche Features dürfen wir zum Release gespannt sein?

Stefan: Als Erstes natürlich die riesigen Scrolllevel im zweiten Part des Spiels. Was ich persönlich auch sehr schön finde, ist, dass wir nun pro Level einen eigenen Soundtrack haben, was hauptsächlich der Hilfe von Ronny Krüger aka Starbuck und Luca von der Demogruppe Fire zu verdanken ist. Desweiteren werden die Highscores nun abgespeichert, und wir haben natürlich ein paar neue Grafiken. In der Preview-Version wurden sehr viele Platzhalter verwendet, die wir nun ausgetauscht haben.

RETURN: Wann werden wir die finale Fassung von *Majesty Of Sprites* sehen?

Stefan: Ich tippe darauf, dass das fertige Spiel irgendwann im August erhältlich sein wird. Im Moment denke ich noch nach, wie ich es auf der Evoque präsentiere, ob ich da nur einen Scrolllevel zeige oder vielleicht schon das ganze Spiel als unkommerzielle Version release.

RETURN: In welcher Form wird das Spiel veröffentlicht?

Stefan: Das Spiel wird bei dem Retrolabel Psytronik veröffentlicht. In welcher Form dies geschehen wird und vor allem wann, steht noch in den Sternen.

RETURN: Herzlichen Dank und viel Erfolg mit diesem grandiosen Stück Plus/4-Software.

Karsten Uhl war von 2011 bis 2013 Redaktionsmitglied und Autor der RETURN. Er hat Texte für Lotek64, videospiegelgeschichten.de und die RETRO verfasst. Seinen ersten Heimcomputer, den C16, hat er für immer in sein Herz geschlossen. Karsten lebt und spielt in Saarbrücken.



JETZT RETURN ABONNIEREN!

VIER AUSGABEN FÜR NUR 26 EURO!

Ein RETURN-Abo kann auf zwei Zahlungsarten abgeschlossen werden. Nicht jeder mag seine Bankdaten übermitteln, dafür bieten wir das Vorkasse-Abo an.

ABO PER VORKASSE

Einfach den Geldbetrag von 26 Euro auf unten stehendes Konto überweisen. Die Auslieferung erfolgt unmittelbar nach Geldeingang.

BANKVERBINDUNG:

VR-Bank Bergisch Gladbach-Overath-Rösrath eG
IBAN: DE67370626003607287014
BIC: GENODED1PAF

ABO PER ABBUCHUNG

Für jeden, der es ganz bequem haben möchte, buchen wir die Abosumme direkt vom Konto ab. Einfach die Bankdaten eintragen und unterschreiben. Die Bankeinzugermächtigung kann jederzeit widerrufen werden. Die erste Abbuchung erfolgt zum Zeitpunkt der Auslieferung der ersten Ausgabe des Abozeitraums.

ABONNENTEN BEKOMMEN MEHR!

Jeder Neu-Abonnent erhält eine Musik-CD im Wert von 10 Euro gratis dazu (nur solange Vorrat reicht*!)

* Sollte die Auflage der CD vergriffen sein, behält sich die Redaktion die Lieferung alternativer Zugaben vor.

HEFT ZERSCHNIPPeln? AUF KEINEN FALL!
Diese Seite kopieren, die Kopie ausfüllen und in einem Briefumschlag an die Redaktion senden:

RETURN-Magazin
Dombach-Sander-Str. 87a
51465 Bergisch Gladbach



ABONNEMENTBESTELLUNG

Ja, ich möchte das RETURN-Magazin abonnieren und zum Vorzugspreis von 26 Euro pro Abojahr (4 Ausgaben inklusive Versand) per Post zugesandt bekommen. Das Abo soll starten mit der Ausgabe Nummer

Vorname, Nachname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Land

E-Mail

IBAN

BIC

Datum, Unterschrift



ALTERNATIV KANN DAS ABO AUCH ONLINE AUF
RETURN-MAGAZIN.DE ABGESCHLOSSEN WERDEN.

DIE NEUE RETURN IST DA!



Only available in german language.

RETURN
FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN

www.RETURN-MAGAZIN.DE

Jetzt bis 32-Bit!
Jetzt 116 Seiten!
Jetzt auch am Kiosk!