

## C64: Das nächste Jahrtausend

# DIE BESTEN NEUEN SPIELE FÜR DEN COMMODORE 64

Ah, ha, ha, ha, stayin' alive: Der C64 ist für viele noch immer die große Liebe – nicht aus Nostalgie, sondern der Alltagstauglichkeit und aktuellen Spielen wegen. Kein Scherz!

Wir küren zum 35-jährigen Deutschland-Jubiläum die 35 besten neuen Spiele. Von Harald Fränkel



## Der Autor

Harald Fränkel spielt seit 1978 auf Konsole und PC, mit dem Commodore 64 kam er 1983 das erste Mal in Berührung. Nur für uns blickt Harald hinter die Kulissen der C64-Spieleentwicklung im 21. Jahrhundert. Ja, die gibt es tatsächlich. Bereits vor einer Weile feierte Harald bei uns das 35-jährige Jubiläum des Uralt-Computers und erinnerte sich in einem sehr persönlichen Essay daran, »warum Spiele früher viel geiler, aber nicht besser waren«.

Sie zahlen Tausende von Euro für eine einzige CPU-Erweiterung, surfen mit einem Browser durchs Internet, der nur Text anzeigen kann, drücken ihre fast romantische Zuneigung durch ein zart gehauchtes »Mein Brotkasten!« aus und ihr Lieblingslied ist vermutlich »Mit dem 64er fängt das Leben an«. Fans des meistverkauften Computers sind treu. Aktuell erlebt der Kult-Rechner aus dem Hause Commodore einen unglaublichen Aufschwung. »Jährlich erscheinen 120 bis 150 neue Spiele«, sagt Oliver Lindau aus Bielefeld, der in der C64-Demoszene aktiv ist und sich entsprechend auskennt.

Wir wollten wissen: Was sind das für Spiele, die da ständig und nahezu unbeachtet

von der Öffentlichkeit veröffentlicht werden? Sind sie vielleicht sogar besser als die lieb gewonnenen C64-Klassiker? Und was für Menschen entwickeln in Zeiten von High-End-PCs, Nintendo Switch, PlayStation 4 und Xbox One noch für eine solch antike Plattform? Dazu führten wir Interviews und spielten natürlich vor allem jede Menge der Neuerscheinungen.

## Das Rollenspiel-Monster

Das Stichwort lautet Homebrew, was übersetzt »selbst gebranntes Bier« heißt. Im übertragenen Sinn steht es für Games, die Otto Normalmenschen hobbymäßig in den eigenen vier Wänden zusammenklöppeln. Einer

der bekanntesten Titel ist Sam's Journey, ein Jump&Run, das 2017 auf den Markt kam. Viele halten es für den stärksten Genrevertreter, manche gar für das beste Commodore-64-Spiel überhaupt.

Als umfangreichstes Game gilt Newcomer. Es erschien nach zehn Jahren Entwicklungszeit auf wahnwitzigen sieben beidseitig beschriebenen Disketten. Allein das in aufwändiger Grafik inszenierte Intro dauert zehn Minuten. Wer das Rollenspiel in minimal ein bis zwei Wochen bewältigt, hat nur einen von vielen Lösungswegen beschritten, heißt es. Mittlerweile ist sogar eine Neuauflage in der Mache. Ultimate Newcomer soll dann sogar Tuning-Zubehör wie die SuperCPU und Festplatten unterstützen.

Laut Oliver Lindau – der 45-Jährige arbeitet als Systemadministrator – erscheinen momentan für kein anderes klassisches System mehr Homebrew-Spiele als für den C64. »Dieser Markt dürfte für den gemeinen PC- und Konsolen-Gamer eine skurrile Nummer sein. Auflagen von 50 bis 200 Stück, selten mal mehr als 500, das ist nichts im Vergleich



Jakob Voos ist der Kopf von Protovision. Diese Gruppe von Commodore-64-Fans entwickelt und vertreibt aktuelle Spiele und Hardware.

## Die besten zehn C64-Spiele dieses Jahrtausends

Hungrig auf neues C64-Futter? In unserer Top 10 der besten Spiele für den Commodore 64, die seit dem Jahrtausendwechsel erschienen sind, findet ihr zahlreiche Kauftipps.



### PLATZ 10

#### CAREN AND THE TANGLED TENTACLES (2015)

Klassisches Point&Click-Adventure im Lucas-Arts-Stil mit entsprechend launigen Anspielungen. Eine Stärke ist neben dem Humor die komfortable Benutzerführung.



### PLATZ 9

#### ROCKET SMASH EX (2015)

Bei diesem Shoot'em up geht's nicht allein ums Ballern. Der Spieler fliegt mit einem Astronauten herum, um am Ende eine Rakete zu bauen. Dafür sammelt er erst Teile ein und anschließend Treibstoff.



## Das Wort zu Sams Tag

Das Jump&Run Sam's Journey ist wie Jesus Christus an Weihnachten auf dieser Welt erschienen – und die Fans finden es göttlich. Gold, Weihrauch und Myrrhe gebühren dem Team Knights of Bytes um Chester Kollsch, der in Barmstedt nahe Hamburg lebt und dort als Entwickler arbeitet.

**GameStar: Heute ein C64-Spiel zu entwickeln, ist doch, als würde man mit einem Stock und einem Holzstück Feuer machen. Am Ende einer Seifenoper-Folge würde nun jemand dramatisch fragen: Warum hast du das nur getan?**

Einige Heimcomputer und Videospiele-Systeme, die am Ende ihrer kommerziellen Ära aus dem Fokus der Publisher und Medien gerückt sind, haben über Jahre große Fan-Communities gebildet, die sich übers Internet organisieren und deren Mitglieder sich abseits des Mainstreams mit Leidenschaft ihren Lieblingsgeräten widmen. Bei Spielebegeisterten gibt es auch den Bedarf an neuen Games. Der C64 ist eines dieser klassischen Systeme – mit einer sehr aktiven Community und einer hohen Nachfrage, was neue Hard- und Software angeht. Seine Fans sind in der Regel älter als 40 Jahre. Deren Bereitschaft, für ihr Hobby Geld auszugeben, ist signifikant gestiegen. So lange es diese großartige Zielgruppe gibt, habe ich als Spieleentwickler keinen Grund, meine Spiele nicht für den C64 zu entwickeln.

**Banausen könnten meinen, Sam's Journey sollte vielleicht ehrlicherweise Giana's Brother oder Sam in Monsterland heißen. Was sagt die One-Man-Marketing-Abteilung dazu?**

Unser Spiel teilt sich mit anderen Jump&Runs die grundlegenden Elemente wie Laufen und Springen, aber darüber hinaus verfügt Sam über eine riesige Menge an Moves und Mechaniken. Er kann klettern, schwimmen, Gegenstände aufheben, tragen und werfen,

als Ninja an Wänden hochspringen, als Pirat mit seinem Schwert kämpfen, als Astronaut mit seinem Düsenrucksack große, weite Sprünge machen und vieles mehr. Die drei Oberwelten mit je zehn Levels sind groß, vielfältig und verbergen unzählige Geheimnisse, die erforscht werden wollen. Dazu kommen 32 Gegnertypen, drei Bosse, 19 Musikstücke, ein modernes Checkpoint-System und eine Speicherfunktion direkt auf dem Modul. Die Summe macht Sam's Journey zu einem absolut eigenständigen Titel.

**Warum ist Sam ausgerechnet eine Hupfdohle geworden und zum Beispiel kein Ballermännchen?**

Als Fan von Jump&Runs ist mir aufgefallen, dass der C64 trotz seines riesigen Portfolios in diesem Bereich nicht viele gute Titel bietet. Um die wirklich großen Vertreter des Genres wie Super Mario Bros 3, Kirby's Adventure, Donkey Kong Country oder Kidd Chameleon zu spielen, musste immer eine Konsole bemüht werden. Aus dieser Erkenntnis heraus entstand die Idee, einen klassischen Plattformer für den C64 zu entwickeln, der hinsichtlich der Features genauso gut ein Konsolentitel sein könnte.

**Was würde Sam auf dem Commodore 64 spielen, wenn er nicht gerade Monster massakrieren muss?**

Die beiden Point&Click-Adventures Maniac Mansion und Zak McKracken, die dem bis heute lebendigen Genre damals zum Durchbruch verholfen haben.

mit den Millionensellern von heute. Durch Sammler, die bereit sind, recht hohe Preise zu zahlen, funktioniert das trotzdem ohne finanziellen Verlust.«

Wobei wir wohl gemerkt nicht von horrenden Summen sprechen: Sam's Journey beispielsweise kostet in der Diskettenversion 45 Euro und als Modul 55 Euro. Dafür befinden sich Beilagen in der Schachtel: eine Karte, eine Truhe mit Diamanten, Sammelkarten und ein Hologramm-Aufkleber. Den Vertrieb wickelt eine Gruppe von Commodore-64-Fans ab: Protovision. Dort gibt es auch moderne Hardware für das C64-Tuning.

### Medizin gegen Updateritis

»Wir grenzen uns von Nostalgikern ab, da wir nicht zurückblicken und von alten Zeiten schwärmen, sondern auf dem C64 neue Wege gehen«, betont Tim Jakob Chen-Voos aus Berlin, Sprecher von Protovision. Der IT-Produktmanager kam allerdings spät auf den Geschmack und zwar 1995, also ein Jahr nach der Commodore-Firmenpleite. Heute ist der Rechner für den 39-Jährigen quasi Gott: Er funktioniert immer zuverlässig. Es gibt keine Probleme mit Treibern. Er braucht nur eine Sekunde, um zu starten. Die Ladezeiten seien mit einer Schnelllade-Cartridge

sehr kurz oder mit Spielmodul gleich null.

»So setzen wir einer immer komplexer zu bedienenden modernen Welt, die an Online-Updateritis leidet, ein System entgegen, das vor Unkompliziertheit und Schnelligkeit in der Bedienung nur so strotzt.«

### Der Markt brummt

Jakob Voos hofft, sein Hobby bald zu einem Nebenerwerb ausbauen zu können. »Momentan gehen bei uns täglich zwei bis drei Spiele raus, bis vor Kurzem insgesamt 100 bis 200 Stück pro Titel. Seit zwei bis drei Jahren boomt der Markt. Von Galencia ha-



**PLATZ 8**  
**STEEL RANGER (2018)**

Erinnert auf den ersten Blick als typisches Run&Gun-Ballerei an die Turrican-Reihe. Es bietet aber mehr Adventure-Elemente. Steel Ranger ist tatsächlich brandneu, also erst in diesem Jahr erschienen.



**PLATZ 7**  
**JOE GUNN (2007)**

Von Klassikern wie Spelunker oder Rick Dangerous inspiriertes Action-Adventure. Der Spieler erkundet als Archäologe eine Pyramide, das mutmaßliche Grabmal des sagenhaften Crocodile King.



**PLATZ 6**  
**GUN 'N' GHOSTS (2013)**

Shooter, der zu zweit am meisten Spaß macht. Als Geisterjäger Georg und Trev killen wir Zombies, Skelette, Fledermäuse und andere Kreaturen der Hölle – mit einer Schrotflinte und mentalen Superkräften.



Neues Futter für alte Hardware: Die Spielepackungen aktueller Commodore-64-Games sind hochwertig produziert.



Das Rollenspiel Newcomer gilt als umfangreichstes C64-Game der Geschichte. Unser Bild zeigt eine Szene aus dem zehnmütigen Intro.



Oliver Lindau ist als sogenannter Demo-Scener ein Fachmann, was neue Software für den C64 angeht.

### Hitlisting

Die folgenden alphabetisch sortierten 25 Spiele gehören ebenfalls zum Besten, was seit dem Millennium für den Commodore 64 erschienen ist.

SPIEL	GENRE	RELEASE
Bombberman 64	Mehrspieler-Action	2007
Commando Arcade	Run&Gun	2015
Cosmos	Shoot'em up	2014
Donkey Kong Arcade	Jump&Run	2016
Donkey Kong Junior	Jump&Run	2014
Frogs	Mehrspieler-Action	2017
Ghosts 'n' Goblins Arcade	Run&Gun	2015
Heroes 'n' Cowards	Adventure	2015
Hessian	Action-Adventure	2016
LuftrauserZ	Shoot'em up	2017
Metal Warrior 2 v1.3	Action-Adventure	2000
Newcomer	Rollenspiel	2001
Organism	Action-Adventure	2018
Pains 'n' Aches	Action-Adventure	2018
Planet Golf	Sportsimulation	2017
Planet X2	Echtzeitstrategie	2017
Prince of Persia	Action-Adventure	2011
Shotgun	Mehrspieler-Shooter	2016
Soulless	Jump&Run	2012
Tanks 3000	Mehrspieler-Action	2006
The Castle of Madness	Adventure	2006
Turrican 3	Run&Gun	2014
Yoom! 64	Geschicklichkeit	2018
You have to win the Game	Jump&Run	2012
Zoo Mania	Denkspiel	2006

Games auf aktuellen Plattformen. Es lohnt sich aber, nach den Perlen zu fischen (bzw. unsere Liste zu studieren). Die guten bis sehr guten Spiele VVVVVV, Galencia, You have to win the Game und LuftrauserZ gibt's übrigens auch für heutige PCs auf Steam.

Faszinierend, was Entwickler aus dem C64 rausholen. Sie beweisen etwa, dass sogar komplexe Echtzeitstrategie funktioniert, etwa bei Project X2. Mehrspieler-Freunde schließen dank einer Erweiterung bis zu vier Joysticks an, um Titeln wie Bomb Mania, Tanks 3000, Frogs oder Shotgun zu frönen. Oder sie greifen zu Klassikern, die findige Köpfe entsprechend angepasst haben. Dazu gehören unter anderem M.U.L.E., International Karate+ und Marble Madness. Tja, und in diesen Fällen ist es dann hoffentlich doch erlaubt, ein wenig nostalgisch zu werden. ★

ben wir über 500 verkauft. Sam's Journey ist unser größter Erfolg. Viele dachten, es sei ein Fake, weil das Scrolling so flüssig ist, angeblich unmöglich auf dem C64. Wir dachten an 350 Verkäufe in vier Jahren. Jetzt, nach nicht mal zwei, sind wir bei 1.800.«

Natürlich gibt es die neuen C64-Spiele auch digital, um sie per Emulator am PC zu daddeln. Box-Fassungen sind den Fans aber immens wichtig. Protovision legt deshalb stets spielspezifische Gimmicks bei. Es sei wie bei Filmen: »Klar kann man zu Hause schauen, der Streifen ist dann genauso gut oder schlecht. Wenn ich aber ins Kino gehe, in einen Saal mit vielen Leuten und einem Vorhang vor der Leinwand, dann ist das ein-

fach ein größeres Gesamterlebnis«, philosophiert Voos über das Phänomen. »Ich denke, wir haben eine Weile vergessen, wie wichtig uns das ist, aber der Trend kommt aktuell wieder. Nicht nur bei Spielen. Auch Polaroids sind zum Beispiel wieder beliebt, gerade auch bei jungen Leuten!«

#### Jahrtausendspiele

Nachdem wir uns mit der Unterstützung von Oliver Lindau durch Dutzende Spiele gewöhlt haben, die in diesem Jahrtausend für den C64 erschienen sind, ist das Fazit klar: Nur wenige erreichen die Qualität heutiger



Metal Dust, das an R-Type und Katakis erinnert, ist das einzige kommerzielle C64-Spiel, das zwingend eine sündteure SuperCPU benötigt.



**PLATZ 5**  
**THE BEAR ESSENTIALS (2016)**

Eines der erfolgreichsten C64-Spiele der letzten Jahre, kindgerecht, knuffig. Papa Bär steht unter dem Pantoffel und muss auf Anweisung seiner Frau Äpfel sammeln, damit die Familie über den Winter kommt.



**PLATZ 4**  
**GALENCIA (2017)**

Es gibt für den C64 keine gute Umsetzung des Spielautomatenklassikers Galaga. Galencia, ähnlich konzipiert, schließt diese Lücke. Es warten 50 Levels und diverse Endgegner, wie es sich für das Genre gehört.

## Stars and Sprites

Beruflich befasst sich Dr. Martin Wendt als Astrophysiker mit Themen, die für Otto Normalbürger in den Bereich Science-Fiction gehören. Hobbymäßig hat der 39-jährige Potsdamer das Adventure Caren and the Tangled Tentacles für den Steinzeit-Computer C64 programmiert. Wie passt denn das zusammen?



### GameStar: Warum entwickelt man heute noch Spiele für den C64, als promovierter Wissenschaftler bist du doch sicher schon reich?

Dr. Martin Wendt: Beruflich programmiere ich unter anderem für Grafikkarten. Bei 8-Bit-Systemen geht es um jedes Byte, das ich einsparen kann. Eigene Grenzen und die des Systems zu finden und zu überwinden, ist eine fortwährende Herausforderung. Ich habe mich schon immer dafür interessiert, wie Dinge funktionieren. Am Retro-Computing mag ich, dass alte Dinge nicht altern. Das System bleibt, ich werde komplexer und besser. Wenn man gezielt gegen und mit den 8-Bit-Restriktionen arbeitet, wird man sehr kreativ bei der Lösung von Problemen. Hier überschneidet sich das Hobby mit meiner Arbeit als Wissenschaftler.

### »Ich habe Day of the Tentacle gesucht, das war nice, bei euch ist aber alles geklaut, ihr Opfa!« So könnte die konstruktive Kritik eines typischen Internetnutzers lauten. Was erwidert du?

Wir wurden schon auf den Titel Caren and the Tangled Tentacles angesprochen. Der ist zwar ein Wink in diese Richtung, hat aber im Spiel einen Hintergrund, der unterschiedlicher kaum sein kann. Es

war uns wichtig, dass es an keiner Stelle wie ein Fan-Projekt oder Spin-off rüberkommt. Anspielungen gibt es, aber weder Story noch Charaktere ähneln sich. Das Interface ist ziemlich modern und hat mit dem Verbsystem wenig gemein.

### Müssen deine Kinder mit dem ollen C64 spielen oder kriegen sie auch mal ein High-Tech-Gerät? Einen Amiga vielleicht?

Meine Kinder sind 4 und 7 und spielen nicht regelmäßig. Tatsächlich hatten aber beide schon Spaß mit unserem Atari-VCS-Puzzler Assembloids 2600. Generell denke ich, dass Spiele die Fantasie anregen dürfen. Spaß braucht keinen Fotorealismus.

### Bei welchem C64-Spiel eines Kollegen warst du begeistert?

Neben Maniac Mansion und Zak McKracken halte ich Mercenary mit seiner 3D-Welt sowie Last Ninja 2 aufgrund der komplexen Grafik-Engine für ganz große Programmierkunst. The Detective ebenfalls, ein weniger bekanntes Spiel, das einen ganzen Kriminalfall inklusive unterschiedlicher Charaktere in den kleinen Hauptspeicher von 64 Kilobyte verfrachtet hat.

## Der Affe und sein Codemaster

Die vom Automaten 1:1 auf den C64 übertragene Version von Donkey Kong enthält einen katastrophalen Bug, der das Spiel in Level 22 beendet. Programmierer Ulrich Schulz verrät, warum er ihn absichtlich eingebaut hat.

### GameStar: Ein Comeback von Modern Talking braucht kein Mensch, das dritte C64-Donkey-Kong dagegen schon – es spielt sich einfach fluffiger als das Original. Wie kam es zur Umsetzung?

Ulrich Schulz: Ich habe die Automatenversion oft gespielt und gemerkt, dass das Spiel im Original viel mehr Spaß macht als die beiden Konvertierungen aus den Achtzigerjahren. Die Abfolge, wie die Fässer und Flammen auftauchen, scheint besser abgestimmt zu sein als bei allen Umsetzungen. Die Steuerung, besonders die Abfrage, ob Mario auf eine Leiter steigt, ist auch ausgereifter.

### Es heißt, es sei schwierig gewesen, den Affen zu machen. Warum?

Der Original-Code war in Z80, den habe ich Zeile für Zeile nach 6502 konvertiert. Um das überprüfen zu können, baute ich den MAME-Arcade-Emulator für Donkey Kong so um, dass er dieselbe Grafik- und Sound-Hardware wie im Automaten nutzt. Allerdings habe ich den Z80 durch einen 6502 ersetzt, um meinen Code zu testen. Als das Spiel auf diesem Spezial-Mame hinreichend gut lief, habe ich dann damit angefangen, die Hardware-abhängigen

Teile im Code durch echte C64-Hardware-Zugriffe zu ersetzen.

### Den Level-22-Bug hast du absichtlich eingebaut ... weil?

Ich hatte meinen internen Trainer aktiviert und das Spiel durchgespielt, bis mir auffiel, dass Mario zu Beginn von Level 22 immer stirbt. Ich hielt das für einen Fehler, der durch meine Konvertiererei zustande gekommen ist. Deshalb habe ich ihn gefixt. Gott sei Dank sah ich in YouTube-Videos, dass der originale Automat diesen Bug auch hat und der Kill-Screen dazu gehört. Also habe ich den Bug wieder eingebaut.

### Bei welchem C64-Spiel hast du »Mich laust der Affe!« gesagt?

Wie Manfred Trenz Turrigan und Turrigan 2 auf dem C64 hinbekommen hat, ist mir immer noch schleierhaft. Ich habe jetzt zwar eine Methode gefunden, die superschnelles Scrolling erlaubt. Die war damals aber wohl noch nicht bekannt.



PLATZ 3

KNIGHT'N'GRAIL (2009)

Ein Metroidvania-Spiel, wobei der Begriff Metroidvania für einen Mix aus Metroid und Castlevania steht. Der Held, ein Ritter, kämpft sich bei diesem »Jump&Walk« chilisig durch ein düsteres Schloss.



PLATZ 2

VVVVVV (2017)

Quasi ein »Jump&Fall«, weil der Held die Schwerkraft umkehren kann. Es gilt, per Knopfdruck nach oben und unten zu plumpsen, um den vielen Fallen zu entgehen. Schwer zu erklären, originell zu spielen.



PLATZ 1

SAM'S JOURNEY (2017)

Ein Jump&Run, das sich präsentiert wie die Diamanten im Spiel: geschliffen und poliert. Die größten Besonderheiten erklärt der Entwickler im Interview »Das Wort zu Sams Tag« auf den vorigen Seiten.