

The C64 Maxi im Vater-Sohn-Test



Harald Fränkel und sein sieben Jahre alter Sohn Luke (links) testen den neuen C64 Maxi. Können die alten Konsolenspiele heute noch begeistern? Und was sagt der Dreikäsehoch zur ollen Grafik und dem piepsigen Sound?

»PAPA, DAS IST JA TRAURIG!«

Retro-Experiment ohne Nostalgiebrille: Was passiert, wenn ein siebenjähriger PS4-Fan mit einer Konsole zocken muss, die nur steinzeitliche Commodore-64-Spiele kann. Von Harald Fränkel

Es ist wunderbar, Kinder aufwachsen zu sehen. Bei mir flossen wegen meines Sohns Luke schon mehrfach die Tränen. Als er mir während des Wickelns den Fuß ins Auge rampte zum Beispiel. Ein anderes Mal hatte ich Pipi in den Augen, als ich Pipi in den Augen hatte. Besonders rührend fand ich, dass er bereits mit drei Jahren die wichtigste Botschaft seines Vaters auswendig aufsagen

konnte. Es waren aus Herzblut gebildete Worte unendlicher Liebe. Sie lauteten: »Du bist mein Ein und Alles, aber wenn du die wertvollsten Stücke meiner Spielesammlung berührst, muss ich dir leider die Fingerchen brechen, dich an die Laterne einer bulgarischen Autobahnraststätte binden und sehr, sehr schnell wegfahren.« Vorangegangen war Monate zuvor ein Vorfall mit Zak McKra-

cken für den Commodore 64, das der Sohneemann plötzlich in den Händen hielt. Er wurde angesichts des bunten Comic-Covers neugierig: »Lustiges Eichhörnchen mit zwei Köpfen! Kann ich das aufmachen?« Sprach's und setzte an, die 32 Jahre alte OVP-Folie zu ZERSTÖREN. Herz. Still. Stand. Ich möchte nicht sagen, dass ich seit diesem Tag vor rund vier Jahren Rache geschworen habe,

Tor zum 5:1! International Soccer begeisterte ab 1983 jeden Fußballfan.



Impossible Mission war eines der ersten C64-Spiele mit Sprachausgabe.



Original und Fälschung

Kaum unterscheidbar: Links sieht ihr den Originalrechner, rechts die Replik. Die Joysticks unterscheiden sich optisch deutlicher.



aber ich habe seit diesem Tag vor rund vier Jahren Rache geschworen.

Antiquität oder Müll?

Was nun? Wie es der Zufall will, habe ich eines Tages auf RTL eine Folge der Sendung »Comeback oder weg?« gesehen, wo prominente Eltern wie Verona Pooth, Oli P. oder David Odonkor ihren Kindern allerlei alten Müll in die Hand drücken. Der Nachwuchs urteilt letztlich, ob die Antiquitäten das Zeug haben, noch heute als »nice« durchzugehen. Ein weiterer Wink des Schicksals: Die britische Firma Retro Games Ltd. veröffentlichte kürzlich den The C64 Maxi, eine Replik meines heißgeliebten C64. Dieser Kultrechner erschien 1982, wird auch »Brotkasten« oder »Cevie« genannt, fuhr eine HighRes-Auflösung von brutalen 320x200 Pixeln auf und gilt als weltweit meistverkaufter Computer der Geschichte. Klar, die Konsolen-Reminiszenz musste ich unbedingt haben! In mir reifte ein perfider Plan.

Kinderquälen mit Retrospielen

Ich dachte: Auf die stille Treppe setzen – das war gestern, ein moderner Vater wie ich nutzt die Spiele seiner Jugend als Züchtigungsmittel! Also bettelte ich bei Koch Media wegen eines C64-Maxi-Testgeräts. Unter dem Motto »Der alte Mann und das Gör« plante ich ein ganzes Zocker-Wochenende ein. Auch, weil der Kinderschutzbund da ge-

Jumpman
Überlebe alle dreißig Spiel-Level und erziele so viele Punkte wie möglich. Kletter auf Wolkenkratzer, die aus Trägern, Leitern, Seilen und Aufzügen bestehen. Beende jedes Level indem Du Bomben sammelst, bevor Du sieben Leben verlierst. Vermeide fliegende Kugeln, schwimmende Blöcke und nervtötende Roboter. Versuche nicht zu fallen, oder ein anderer Jumpman beißt ins Gras.

Autor: Randy Glover
Komponist: Randy Glover
Genre: Plattform
Jahr: 1983

JUMPEN = 03 LEVEL 04 RUN SPEED 04
SCORE 3900 PLAYER 1 BONUS 1400

Die supersimpel bedienbare grafische Benutzeroberfläche nennt sich Karussell-Modus, weil man die Spiele unten durchscrollen kann.

schlossen hat. An den Rechner lockte ich Luke mit Pizza und einem Versprechen: »Du darfst er sehr viel länger zocken, als es Mama jemals erlauben würde. Heimlich!« Ja, das Vatersein läuft bei mir.

Dass ich mich selbst belog, wurde mir erst später klar. Unterbewusst, das weiß ich mittlerweile, sehnte ich mich danach, den siebenjährigen PlayStation-4-Fan für mein Hobby begeistern zu können. Andere alte Männer kennen diese schwere Form der Nostalgieblindheit vielleicht auch. Ich ging

sofort in die Vollen und war sicher: Mein absolutes Lieblingsspiel International Soccer würde es richten. Ganz sicher! Dieser Titel war 1983 das, was heute FIFA ist.

Sohn: »Wo ist schießen?«
Vater: »Einer der großen roten Knöpfe.«
Sohn: »Und passen?«
Vater: »Dieselben Knöpfe. Es gibt keinen Unterschied zwischen Schuss und Pass.«
Sohn: »WHAT THE FISH, nicht dein Ernst! Wie bewege ich den Torwart?«
Vater: »Äh ...«
Sohn: »Die Spieler sehen alle gleich aus! Woher weiß ich, wer Robert Lewandowski ist?«

Ich drückte schnell und unbemerkt die Tasten RUN STOP und RESTORE, was dem heutigen ALT+F4 entspricht, um Luke einen Systemabsturz vorzugaukeln. Es galt zu verhindern, dass der meinen Lenden entsprungene Realitätsfanboy auch noch mault, weil es weder Schiris noch Freistöße gibt, keinen Ligamodus, sondern nur Freundschaftsspiele, und die Zuschauer nicht mal in der Lage sind, ein Banner mit der Aufschrift »Du Uhrensohn!« auszurollen. Langsam keimte in mir der Verdacht, dass Luke das Wochenende wie eine Strafe empfinden könnte. In diesem Moment fiel mir ein, wie anachronistisch und demütigend es sich in meiner



Hot und Schrott

Die Benotungen sind Durchschnittswerte. Berücksichtigt wurden die Ergebnisse in den antiken Zeitschriften ASM, Happy Computer, Power Play und 64'er. Darüber hinaus haben wir bei der Berechnung die Online-Seiten C64Games.de und C64-Wiki.de einfließen lassen. Für die neun Spiele am Ende der Tabelle gab es nicht genügend Rezensionen, um einen aussagekräftigen Wert zu ermitteln.

Spiel	Genre	Wertung	Spiel	Genre	Wertung
Boulder Dash	Denkspiel	91	Gribbly's Day Out	Geschicklichkeit	73
Winter Games	Sport	91	Gateway to Apshai	Action-Rollenspiel	72
Summer Games 2	Sport	90	Boulder	Geschicklichkeit	71
Impossible Mission	Action-Adventure	89	Anarchy	Action	70
Paradroid	Shoot 'em up	88	Destroyer	Simulation	70
California Games	Sport	87	Heartland	Jump&Run	68
Uridium	Shoot 'em up	87	Netherworld	Shoot 'em up	68
Impossible Mission 2	Action-Adventure	85	Skate Crazy	Sport	68
World Games	Sport	85	Thing Bounces Back	Jump&Run	68
Monty on the Run	Jump&Run	84	Iridis Alpha	Shoot 'em up	67
Nebulus	Jump&Run	84	Monty Mole: Wanted	Jump&Run	64
Super Cycle	Rennspiel	84	Herobotix	Shoot 'em up	63
Who Dares Wins 2	Run&Gun	84	Ranarama	Action-Adventure	63
Street Sports Basketball	Sport	82	Steel	Action-Adventure	63
Trailblazer	Geschicklichkeit	80	Hover Bovver	Geschicklichkeit	62
Spindizzy	Geschicklichkeit	80	Sword of Fargoal	Action-Rollenspiel	61
Zynaps	Shoot 'em up	79	Bear Bovver	Geschicklichkeit	60
Cosmic Causeway	Geschicklichkeit	78	Firelord	Action-Adventure	60
Jumpman	Jump&Run	78	Silicon Warrior	Geschicklichkeit	60
Pitstop 2	Rennspiel	78	The Arc of Yesod	Jump&Run	60
Thing on a Spring	Jump&Run	78	Avenger	Action-Adventure	58
Speedball 2: Brutal Deluxe	Sport	78	Attack of the Mutant Camels	Shoot 'em up	47
Cybernoid 2	Shoot 'em up	76	Everyone's a Wally	Jump&Run	40
Deflektor	Denkspiel	76	Confuzion	Denkspiel	-
Battle Valley	Shoot 'em up	75	Gridrunner (VC20-Programm)	Shoot 'em up	-
IO	Shoot 'em up	75	Cyberdyne Warrior	Run&Gun	-
Mega Apocalypse	Shoot 'em up	75	Highway Encounter	Strategie	-
Robin of the Wood	Action-Adventure	75	Mission A.D.	Run&Gun	-
Alleykat	Shoot 'em up	74	Nodes of Yesod	Jump&Run	-
Chip's Challenge	Denkspiel	74	Planet of Death	Text-Adventure	-
Galencia	Shoot 'em up	74	Psychedelia (VC20-Programm)	Licht-Synthesizer	-
Street Sports Basketball	Sport	74	Temple of Apshai Trilogy	Adventure	-

tungsvoller Vater muss ich das unbedingt herausfinden. Irgendwie. Aktuell schwanke ich noch zwischen hypnotischer Rückführung und Kinderpsychologie.

We will zock you!

Weiter ging es mit der Rennsimulation Pitstop 2: »Fliegt da eine Stechmücke an meinem Ohr herum? Das soll der Motor beim Schnellfahren sein?«

RUN STOP / RESTORE

Dann folgte das Action-RPG Gateway to Apshai: »Das Monster sieht aus wie ein Dackel, der rückwärtsläuft!«

RUN STOP / RESTORE

Bei World Games schaffte Luke beim Barrel Jumping auf Anhieb 14 Fässer. Seitdem steht DIE MIESE KLEINE KRÖTE IN MEINER WELTREKORD-HIGHSCORE-LISTE! »Ehre!«, rief er.

Mutmaßlich, weil er zu viele Let's Plays des YouTubers Hand Of Blood gesehen hat.

RUN STOP / RESTORE

Ja, langsam kam bei Luke so etwas wie Spaß auf. Besonders wenn mein Trickski-Athlet bei Winter Games immer wieder Schnee fraß, es den Klippenspringer in World Games ständig am Felsen zerlegte und mein dödlicher BMX-Fahrer bei California Games den Sinn seiner Sportart nicht begriff. Er versuchte stets, möglichst alle Steine und Äste einzusammeln. Eigentlich soll man denen aber ausweichen. Vielen Dank auch, ich fühlte mich vom eigenen Fleisch und Blut gemobbt! »Chill mal deine Base, Papa«, mimte der kleine Tyrann einen pubertierenden Mobber. Okay, es wird dann wohl doch eher der Kinderpsychologe. Alternativ verkaufe ich ihn an herumziehende

Schlawiner. Und wer diesen Satz auf Anhieb versteht, darf sich wirklich alt fühlen.

Das Wort zu Sams Tag

Die Spieleauswahl des C64 Maxi präsentiert sich durchwachsen. Von den Top 10 der Fan-Seite C64-Wiki.de landeten beispielsweise gerade mal Boulder Dash und das bereits erwähnte Winter Games auf der Konsole. Fans hätten sich über Pirates!, Maniac Mansion, Zak McKracken, Archon, The Great Giana Sisters, Turrigan 2 und/oder Bubble Bobble gefreut. Ein Kracher wäre auch Sam's Journey gewesen. Das erst vor drei Jahren veröffentlichte Jump&Run gilt bei Fans als bestes C64-Spiel überhaupt. Programmier hat es der deutsche Entwickler Chester Kollschen. Ebenfalls 2017 kam Galencia auf den Markt. Dieses Shoot 'em up



Das Run&Gun-Spiel Who Dares Wins 2 war bis zum Jahr 2012 indiziert.



Wizard of Wor lässt sich wie hier allein spielen, aber auch zu zweit.



Das Motorradspiel Super Cycle simuliert sogar eine manuelle Gangschaltung.



Die Winter-Games-Disziplin Biathlon macht auch heute noch Spaß.

schloss eine Lücke: Vorher gab es keine wirklich gute Commodore-64-Umsetzung des Arcade-Klassikers Galaga. Fanfaren ertönen, Galencia hat es auf die Konsole geschafft! Samantha Fox Strip Poker habe ich vergeblich gesucht. Vielleicht auch besser so. Dafür wartet der C64 Maxi mit einigen Geheimtipps wie Monty On The Run, Nebulus und Super Cycle auf. Außerdem lassen sich per USB-Stick sogenannte ROMs auf die Konsole schaufeln, um das Spieleangebot zu erweitern. Die Dateien gibt's zum Download im Internet. So kam ich in den Genuss von International Soccer. Wer die Originalspiele nicht besitzt, bewegt sich allerdings rechtlich auf ganz dünnem Eis.

Spaß mit Körbchengrößen

Weil Hersteller Retro Games Ltd. die ganze Sportartikelabteilung der damals weltbekannten Firma Epyx geplündert hat, konnte Luke auch Street Sports Basketball ausprobieren. Das Spiel, bei dem es um eine Clique aus Hinterhof-Körbchengrößen geht, fand er gut. Who Dares Wins 2 schaffte es ebenfalls in seine Top 3. »Weil ich noch keine richtigen Ballerspiele spielen darf«, erklärte er sehr vernünftig. Braver Bube! Ehe jetzt gleich ein vom Jugendamt bestelltes Sondereinsatzkommando unsere Haustür zerbröseln: Der Run&Gun-Shooter war nur bis 2012 indiziert. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat die C64-Maxi-Spielesammlung nun ab 6 Jahren freigegeben. Wie sich die Zeiten ändern: In den

Achtzigern galt Who Dares Wins 2 als gewaltverherrlichend, heute ist Luke mit seinen sieben Jahren quasi schon zu alt dafür.

Einen Narren gefressen hat er indes an Wizard of Wor, das ich ebenfalls per ROM auf die Konsole wuppte. Der Labyrinth-Shooter von 1982 ist in Sachen Spielspaß gut gealtert. Er lässt sich allein und zu zweit spielen – gegeneinander oder kooperativ. Es war das einzige Spiel, das Luke von sich aus noch mal zocken wollte.

Oje, ein No-Joystick!

Der einzige dicke Kritikpunkt am C64-Maxi-Gesamtpaket: Zum Lieferumfang gehört nur ein einziger Joystick, dessen Bedienung auch noch frustrierend hakelig ausfällt. Das nervt besonders bei Rennspielen und Jump-&Runs, die pixelgenaues Steuern erfordern. Es ist so gut wie unmöglich, unfallfrei zu fahren. Leitern hochzusteigen fällt gleich gar in den Bereich hohe Kunst.

Der Ohnefreudeknüppel wirkt stabiler und wertiger als ein originaler Competition Pro, erweist sich dafür als unangenehm schwergängig. Ein Siebenjähriger wie Luke müht sich reichlich ab. Er sah ein bisschen aus wie ich, wenn ich 250 Kilo bankdrücke, also leicht angestrengt.

Der C64 Maxi ist mit einigen modernen Gamepads kompatibel. Ich habe einen PlayStation-4-Controller ausprobiert. Dummerweise liegt der Feuer-Button in dem Fall auf den Schultertasten. Umlegen geht nicht. Außerdem leidet natürlich die Haptik, die

ganze Chose fühlt sich nicht an wie in der guten alten Zeit. Xbox-Controller funktionieren gar nicht. Hardcore-C64-Fans schwören auf den Competition Pro Anniversary von Speedlink, den konnte ich aber nicht testen.

Womit wir beim Fazit unserer Kinderquäl-Studie wären: Der 64 Maxi macht alten Menschen Spaß. Die Generation PlayStation braucht das Gerät nicht, rennt aber immerhin trotz Mückendreckgrafik und Wasser-im-Ohr-Soundeffekten nicht sofort weg. Luke fasst sein Abenteuer C64 wie folgt zusammen: »Ich würde ab und zu damit spielen, aber nur mit dir zusammen, Papa!« Am Ende zählt folglich das Gemeinschaftserlebnis. Schön. In meinem Fall hat sich das Wochenende als unterhaltsames Vater-und-Sohn-Ding entpuppt. Kann man wiederholen. ★

UNSER FAZIT

- 64 vorinstallierte Spiele ohne Ladezeiten
- Import weiterer Titel via USB-Stick
- Spiele jederzeit speicherbar
- Wahl zwischen grafischer Benutzeroberfläche und authentischem BASIC-Modus
- alle nötigen Kabel und Netzteil im Lieferumfang
- schnell aufgebaut und angeschlossen
- authentische Geräteoptik (Maßstab 1:1)
- voll funktionstüchtige Tastatur
- moderne 720p-Bildauflösung
- Programmieren in BASIC und Assembler möglich
- auch VC20-Spiele lauffähig
- Spieleanleitungen (Download)
- hakeliger Joystick
- durchwachsene Spieleauswahl
- Handbücher (Download) nur auf Englisch