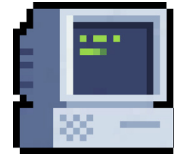


Eye of the Beholder

MAMMUTPROJEKT FÜR DEN C64



Warum das nach 31 Jahren für den Commodore 64 erscheinende Eye of the Beholder unfassbarerweise noch besser ist als auf dem PC und Amiga. Von Harald Fränkel



Harald Fränkel

Harald, der diesen Monat sein 25-jähriges Bühnenjubiläum als Spielejournalist feiert, hat in den 80ern dank eines Brotkastens die Pubertät überlebt. Natürlich besaß er auch einen Commodore 64. Den liebt er bis heute. Erst kürzlich schraubte er sich einen Ultimate 64 Elite zusammen. Diese Neuauflage des Kultrechners basiert auf einem Mainboard mit moderner Technik und kann alles. Zum Beispiel HDMI, USB und LAN. Angeblich schwimmt er sogar in Milch. Angesichts solcher Nerdiness wundert es nicht, dass Harald der C64-Fassung von Eye of the Beholder entgegenfieberte. Jetzt sind vor allem die Entwickler glücklich. Weil er sie nicht mehr täglich wegen einer Version auf Facebook zusamment.

Anno 1991 ist in der Kanalisation der Stadt Waterdeep die Kacke mächtig am Dampfen. Da tiefe Wasser in Tiefwasser besonders still sind, hält sich die Geräuschkulisse vornehm zurück. Der Sound fällt schaurig schön aus, aber spärlich. Musikalisch sprudelt sogar überhaupt nichts. Wenigstens klingelt die Kasse: In puncto Grafik lag Eye of the Beholder nie im Auge des Betrachters. Die empfand einfach jeder als großen Konfettiwurf, egal ob auf dem PC oder Amiga. Eye of the Beholder war ein Fest für Katakomb-Raider!

Die Generation »Wind of Change« bekam ein technisch glänzendes Spiel in Ego-Pers-

pektive. Da lag es natürlich nahe, den Titel 2022 ausgerechnet auf einem 8-Bit-Rechner umzusetzen, der selbst im Vergleich zum Amiga ungefähr so schnell ist wie ein Gletscher: Die Rede ist vom Homecomputer der Herzen, vom Commodore 64. Die 80s-Spaßmaschine feierte im August ihren 40-jährigen Geburtstag und scharf bis heute zahlreiche Kultisten um sich, die sogar noch neue Spiele dafür entwickeln.

Der noch ältere Verfasser dieser Zeilen schickte mit einer Vorversion vier GameStar-Helden auf eine neue alte Reise: Krieger Graf Mic, Paladin Swerdtke, den elfischen

Dieb Bathmann und Gnomen-Priesterin Smitzcat. Der Artikel erzählt, was sie alles so erlebt haben. Vor allem beleuchtet der Text das Abenteuer hinter dem Abenteuer, die Entstehung des Spiels.

Ein Klassiker für Kartenzeichner

Zunächst verdient das ursprüngliche Eye of the Beholder eine kurze Retrospektive, gerade im Sinne unseres Bildungsauftrags für jüngere Leserinnen und Leser, die sich in diesen Buchstaben-Dungeon verirrt haben. Immerhin geht es hier um eine Zeit, als Gamer die Karten für Computerrollenspiele noch



Beim Amiga muss man Nahrung und Tränke auf ein Aktionsfeld ziehen. In der C64-Version wird per Rechtsklick gefüttert und getrunken.



selbst zeichnen. Mit sogenannten Stiften auf toten Bäumen mit Karomuster.

Wer sich in einem Labyrinth verirrt, fragte nicht Herrn Tutorial auf YouTube oder Mister Google, sondern Kumpels (seltener damals noch Kumpelinnen). Wir hatten damals ja nichts, bis auf echte Freunde. Facebook- und Insta-Kids sehen nach dem Lesen des Wortes »echte« direkt vor »Freunde« jetzt vermutlich aus wie NPCs nach erledigtem Questen in World of Warcraft.

Rollenspiel-Fans wollen immer nur die eine Story erleben – hier sind sie Brüder und Schwestern im Geiste des vom Aussterben bedrohten, gemeinen Modern-Talking-Konsumenten. Deshalb haben die Entwickler von Eye of the Beholder damals den bekanntesten Fantasy-Friede-Freude-Eierkuchen-Fresser ever, Sauron, kurzerhand Xanathar genannt und den berühmten Einen Ring zum Stab der Silvas umgeschmiedet.

Viel Kreativität floss in diesem Bereich also nicht. Alles andere war jedoch top. »Läuft!«, dachte man sich mutmaßlich, obwohl diese Formulierung noch gar nicht im Sinne des heutigen Jugendsprechers genutzt wurde. Und so kauften 130.000 virtuelle Weltenretter Eye of the Beholder.

Architekturstudenten, Kunst-LK-Beleger, Maler-Azubis sowie Kompasskonstruktoren hatten in den zwölf Gewölben unter Tiefenwasser erhebliche Vorteile. Weil das Auto-mapping glänzte. Durch Abwesenheit.

Eye of the Beholder gebärdete sich entsprechend biestig: Erst standen die bis zu sechs Protagonisten vor 1.000 Türen und hatten keinen passenden Schlüssel, dann hatten sie 1.000 Schlüssel und fanden keine verschlossene Tür mehr. Traf ein Schlüssel mit viel Dusel dann doch auf eine Tür, verschwand das nützliche Öffnungsinstrument. Nicht nachhaltige Einwegprodukte!

Überstand der Spieler die ersten Hürden noch schadlos, fiel er dank fieser Bodenplatten ähnlich häufig in Löcher wie 1982 beim vielgescholtenen Atari-2600-Spiel E.T. the Extra-Terrestrial. Er begegnete mehr Schaltern und Hebeln als ein Maschinen-

bau-Bachelor von der Rheinisch-Westfälischen Technischen Hochschule Aachen. Obendrein lauerten in den Gängen Illusionswände und Teleporter. Und fast niemand hatte den Spieler lieb, sondern wollte ihn

einfach nur tööööööten. Kurz: In Eye of the Beholder fand alles statt, was Speläologie in Fantasy-Welten so irre spannend machte.

Von der Presse gefeiert

Und doch haben es alle gespielt. Auch weil es die Gameplay-Mechaniken von Dungeon Master (1987) meisterlich adaptierte. Das Genre der echtzeitbasierten Dungeon Crawler, ein Unterweltenuntergenre sozusagen, war laut Adam Ries erst vier Jahre alt und somit noch unverbraucht. Ja, Eye of the Beholder liegt in der GameStar-Liste der besten PC-Rollenspiele nur auf dem popeligen 97. Platz. Dazu muss man wissen, dass die intelligenten, um nicht zu sagen hochbegabten freien Mitarbeiter nicht mit abstimmen durften, sondern nur Redaktionsmitglieder und der Bürohund. Hallo? Wenn man bei einem Spiel in einem Verlies einen armseligen Haufen Knochen findet und dieser mittels Defibrillator-Altar zu einer wunderschönen rothaarigen Kämpferin wird, ist das alleine einen Top-10-Rang wert! Also, Redaktion: Buuuuhhhhhh! Die Spielepresse der Bronzezeit jubelte angemessener.



Ein Zwergenkrieger will sich der erst vierköpfigen GameStar-Mannschaft anschließen.



Der frisch verpflichtete Zwerg haut bei seinem ersten Kampf ständig daneben. Zum Glück kann man ihm fristlos kündigen.

Die C64-Version: Eine technische Meisterleistung

2022 gibt es Eye of the Beholder nun also auf dem C64. Wie konnte das nur passieren? Laut einer uralten Überlieferung schloss sich vor dreieinhalb Jahren ein Kernteam von fünf männlichen Entwicklern aus Schweden, Finnland, den Niederlanden, Großbritannien und Deutschland zusammen, um sich ihre Freizeit zu vertreiben.

»Gestern wandelten wir noch über das Wasser des See Gennesaret«, psalmte Anführer Andreas Larsson sodenn, »lasset uns als Nächstens Kolossaleres schaffen, was denket Ihr über Frischgebackenes für den Brotkasten, was von Eye of the Beholder? Wir verteilen es unter den Armen, verlangen keinen Schekel dafür! Na? Na? Na?« Der 44-jährige Wortführer aus Schweden und seine Gefolgschaft waren erfüllt von Wissen und Glaube, und so geschah es.

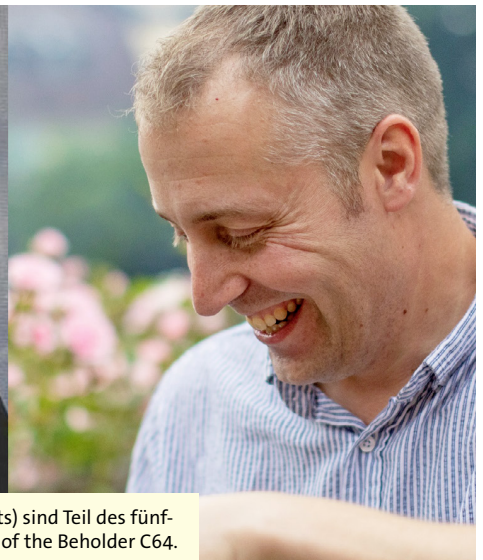
Rund 3.000 Arbeitsstunden investierte alleine der Leiter der Abenteurergruppe, der sich auch »JackAsser« nennt. Hätte er auf lästige Unterbrechungen wie Schlafen oder Essen verzichtet, wären das 125 Tage oder über vier Monate am Stück. Wobei der Mann aus der 12.000-Seelen-Gemeinde Höör nicht nur nebenbei auch noch als technischer Vorstand für eine Software-Firma tätig ist. Für Eye of the Beholder ersann er 65.000 Assembler-Programmzeilen. Unsere Erkenntnis: Schweden können nicht nur Möbel und Eishockey, sondern ganze Welten.

Der hier agierende Zeilensöldner neigt niemals nie nicht zu Übertreibungen, aber was das genannte internationale Spezialkommando mit der C64-Version von Eye of the Beholder gezaubert hat, wäre in der verblassten Jugendzeit des fränkischen Franken eine Hexerverbrennung wert gewesen. Ihm erscheint es wie Magie, und zwar wie schwarze. Er versteht es einfach nicht.

So viel ist trotz des gefährlichen Halbwissens eines Games-Journalisten dennoch



Oliver Lindau (links) und Andreas Larsson (rechts) sind Teil des fünfköpfigen Hobby-Programmierteams hinter Eye of the Beholder C64.



klar: Das Spiel rennt per VICE (Versatile Commodore Emulator) wie Petra Schmitz' Katze. Ladezeiten? Nicht im Angebot! Die Performance ist auf Original-Hardware identisch. Mitte Oktober soll die fertige Version gratis als Steckmoduldatei erscheinen, so dass sie auch mit den The-C64- und C64-Mini-Konsolen kooperiert.

Wäre Eye of Beholder schon anno 1991 auf dem C64 möglich gewesen? »Theoretisch ja, praktisch eher nicht. ROM-Steckmodule waren damals sehr verbreitet, aber ein 1-MB-Cartridge wäre zu teuer gewesen. Außerdem besaßen nicht viele Leute eine Maus für den C64«, erklärt Andreas Larsson. Überdies behauptet er steif und fest, dass beim abgeschlossenen Projekt keine Zauberei im Spiel gewesen sei: »Es gibt keine Magie, nur harte Arbeit. In puncto technischer Herausforderung war es ein ständiger Kampf zwischen dem verfügbaren ROM-Speicherplatz, der Speicherung des Spielstatus im sehr begrenzten RAM und einer vernünftigen Spielgeschwindigkeit. Sowohl ROM als auch RAM sind zum Bersten gefüllt.«

Ein Blick hinter die Grafik

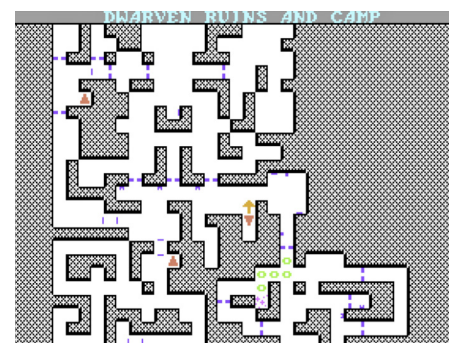
Klar, das C64-EotB krümelt mehr als auf dem Amiga. Die Wände zum Beispiel gefallen uns aber im Gesamteindruck sogar besser. Was bei der großen »Freundin« steril geleckelt am Sehnerv andockt, empfindet das Auge beim Brotkasten organischer und plastischer. Beleuchtung regelt! Mit Oliver »v3to« Lindau aus Hannover hat ein Deutscher maßgeblich zur Optik beigetragen. Der 50-jährige IT-Experte kreierte das Intro und die Endsequenz, die Dungeon-Hintergründe, Gegenstände und die Hälfte der Monster. Er ist im Bereich Grafik ein alter Hase, pixelte zuletzt auch für die grandiose C64-Umsetzung von Sonic the Hedgehog.

Um eine Kreatur in Eye of the Beholder zum Leben zu erwecken, benötigte Lindau vier Abende. »Die Hälfte der Zeit fiel an, um die Grafik auf C64-spezifische Einschränkungen zu ändern. Das nennt sich »Declashen«. Der Rest war eher künstlerisch geprägt, hier habe ich zum Beispiel punktweise Details verfeinert oder Schattierungen angepasst.«

Besonders aufwendig sei die Tunnelanimation im Intro gewesen, dafür habe er vier Monate gebraucht. Noch mehr Stolz empfinde er aber aufs Team: »Auch wenn das wie ein Klischee klingt. So ein Projekt aus Spaß und ohne Zeitdruck mit ein paar coolen Leuten, die wirklich wissen, was sie tun, bis zum Ende durchzuziehen, ist vom Feeling her schwer zu toppen.«



Paladine können viel, aber nichts richtig, sagen böse Zungen gerne. Unser Swerdtke versucht in dieser Szene, per Zauberspruch ein Skelett zu mobben, damit es sich hinfert macht.



Ein Segen: die Karte. Sie zeigt Treppen, Türen, Teleporter, Fallgruben, Schalter, Schlüsselöcher und sogar imaginäre Wände.



Eine weitere Verbesserung: Das Bestiarium findet beim C64 im Spiel statt. Die beschriebenen Kreaturen sind sogar animiert.

Komfortabler als das Original, aber auch nicht zu sehr

Der Hammer: Weil den Entwicklern in einer fünfminütigen Kaffeepause langweilig war, haben sie das Spiel auch noch um eine automatische Kartenfunktion erweitert. Was für eine Verbesserung! Chuck Norris schickte sogar ein streng geheimes Glückwunschtelegramm, das GameStar universumsexklusiv vorliegt: »Beim heiligen Roundhousekick, das hätte ich nicht hingekriegt. Da geh ich sofort lächelnd in den Keller!«

Abgesehen vom Offensichtlichsten, der Grafik und der Automap, wo liegen die größten Abweichungen im Vergleich zum großen Vorbild? »Es war uns sehr wichtig, nahe am Original zu bleiben, aber der Camp-Bildschirm unterscheidet sich aufgrund technischer Beschränkungen stark«, führt Entwicklungsleiter Andreas Larsson aus. Es gebe ein Bestiarium, das im Original nur im Handbuch zu finden war. Und das Grafik-Rendering verwende einen ganz anderen Algorithmus, um genug Geschwindigkeit zu generieren.

Aus der Not eine Tugend machten die Entwickler aufgrund der Tatsache, dass das Amiga-Aktionsfeld für die Nahrungsaufnahme nicht auf den C64-Inventarbildschirm passte: Brotkastenrecken müssen ihre Rationen also nicht erst auf einen Button zerren, sondern futtern direkt und komfortabel per



Amiga und C64 im Vergleich: Natürlich sieht oben alles bunter und weniger pixelig aus. Trotzdem ist die 8-Bit-Fassung ein Brett.

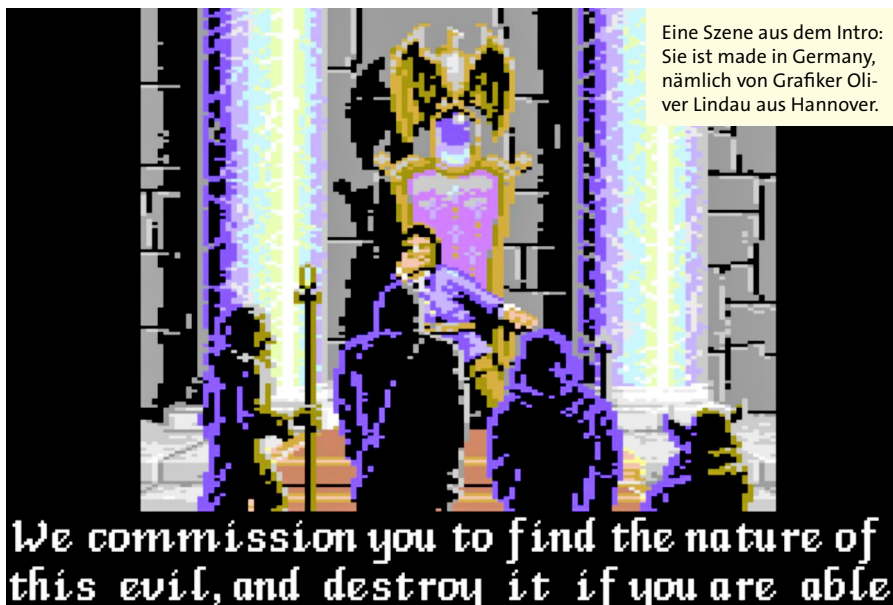


Rechtsklick. Das ist fast schon SciFi! Freilich: Ohne rosa Sonnenbrille von der Firma Nostalgiemann betrachtet, wirbelt Eye of the Beholder auch im negativen Sinn Staub auf. Sein Rechenschieber aus der Kreidezeit in der Schule fühle sich moderner an als das hektische Klicki-klicki-Kampfsystem, mault der hier berichtende alte Sack. Ferner gesteht er, dass er wegen Schlüsselmangels einmal reflexartig Kathrin Degen angeschrieben hat, die die RTL-Sendung »Vermisst« moderiert.

Wer den Orientierungssinn eines Nusshörchens hat, kommt eben auch mit Karte nicht immer klar. Bei der zweiten Verzweiflungstat wandte er sich an Mister Minit, aber auch der Depp behauptete, nicht dafür zuständig zu sein. Ja, zugegeben, es war in beiden Fällen nur ein lausiger YouTube-Clip.

Nicht so recht verzeihen mag er seinen Schützlingen, dass beim pixelgenauen Aufnehmen von Gegenständen manchmal mehr Fummelei nötig ist als in einem Erotikfilm. Eher erwischt Daniel LaRusso mit Esstäbchen eine Mücke. Apropos: Die Verfressenheit der Helden nervt, Hunger macht auch in Spielen keinen Spaß! Dennoch ist der Autor dieser Zeilen erfüllt von Respekt und Freude. Da er nie auf die Idee käme, seine GameStar-Artikel in Schiefertafeln zu meißeln, fragt er sich immer wieder, warum man heutzutage noch Spiele für den Brotkasten entwickelt – und dann ausgerechnet ein derart verrücktes Mammutprojekt. Zum einen geht es selbstverständlich um die Herausforderung des Programmierens.

Larsson hat noch eine weitere simple Erklärung: »Der Commodore 64 war mein erster Computer, als ich fünf Jahre alt war, und Eye of the Beholder war mein Favorit auf dem Amiga. Ich habe es also aus Liebe zu diesem Spiel gemacht.« Ja, manche sind so verrückt, dass sie heiraten, und andere tun etwas Sinnvolles, hätte 1991 wohl ein berühmter Schuhverkäufer gesagt. ★



Eine Szene aus dem Intro: Sie ist made in Germany, nämlich von Grafiker Oliver Lindau aus Hannover.