



Neuerscheinungen wie das grandiose Sam's Journey für das NES halten klassische Konsolen und Heimcomputer bis heute am Leben. Viele tragen das Gütesiegel »Made in Germany«.

Über 40 Jahre später

MODERNE OLDIE-SPIELE

Lebenserhaltungsmaßnahmen made in Germany: Warum deutsche Entwickler bis heute Spiele für Computer und Konsolen produzieren, die aus der Steinzeit stammen. Von Harald Fränkel



Harald Fränkel

Harald Fränkel stellt fest, dass seine Retro-Verrücktheit direkt proportional zu seinem Alter wächst. Mal von NHL 24 abgesehen, sitzt er inzwischen häufiger am Atari 2600, als aktuelle Titel zu zocken, obwohl seine rund 45 Jahre alte Konsole kaum mehr Grafik kann als ein Taschenrechner. Außerdem liebt er es, seinen elfjährigen Sohn im Rahmen der Versuchsreihe »Kinder quälen mit Retrospielen« mit Spielen aus der Steinzeit zu konfrontieren – die Reaktionen des Filius präsentiert er auf seinem Youtube-Kanal »LOAD"»FRAENKEL"»8,1«.

Na, haltet ihr Baldur's Gate 3 und The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom auch für die bisherigen Höhepunkte des fantastischen Spielejahrs 2023? Dann habt ihr leider keine Ahnung von Spielen. Kein Mensch braucht diesen in den vergangenen Wochen gehypten Kommerzkrampf, wenn er stattdessen neuen spektakulären Titeln frönen kann, die aus purer Liebe geboren wurden. Also zumindest, falls der Mensch alt und Retro-Fan ist. So wie ich. Die brandaktuellen Spiele, die wir in diesem Artikel vorstellen, laufen auf Computern und Konsolen, von denen Opa so gerne erzählt, immer und immer wieder. Na gut, zugegeben, man könnte besagte Games theoretisch auch per Emulator an

einem modernen PC zocken, aber bitte, wer will schon mit dem Ausruf »Er hat Jehova gesagt!« gediss werden?

Um die bis dato coolsten Titel dieser Spiele-saison aus der Homebrew-Szene genießen zu können, die von Hobbyentwicklern in ihren vier Wänden gebraut werden, muss man also gegebenenfalls seine Leichen aus dem Keller holen. Zum Beispiel die »Freundin«, auf Spanisch natürlich: Amiga. Oder einen noch älteren Bekannten, das Nintendo Entertainment System. Selbst prähistorische Geräte wie das Atari 2600, die Mutter aller Konsolen, die mit Faustkeilen aus Mammutknochen gemeißelt wurde, feiern dank vieler Neuerscheinungen das ewige Leben.

Wir berichten in diesem Report über die jüngsten Retro-Projekte mit dem Gütesiegel »Made in Germany« und haben dafür ein vor Nostalgie tiefendes Amiga-Adventure durchgezockt, das sich mit der Kultzeitschrift Aktueller Software Markt beschäftigt und obendrein den Weltrekord für das am längsten in Entwicklung befindliche Spiel verdient. Im Blickpunkt steht ferner ein Jump&Run für das NES, das selbst Super Mario Bros. (1985) in die Tasche steckt. Und ein adrenalinpumpendes Shoot 'em up, das ein prominenter ehemaliger Chefredakteur einer Spielezeitschrift programmiert hat. Hier wird E.T.s bucklige Verwandtschaft stillvoll nach Hause torpediert. Bleibt die Frage: Warum zur Hölle veröffentlichen Programmierer bis heute Spiele für Systeme, auf denen schon Jesus gedaddelt hat?

Ballern mit Gefühl und in Wahnsinnsgrafik

»Bei mir hängt das mit großen Gefühlen zusammen. Ich spüre schöne Jugenderinnerungen, wenn ich an die 80er- und 90er-Jahre denke. Mit meinen Spielen will ich



Reminiszenzen im ASM-Adventure: Oben sieht man Redakteure, es hängen Spieleposter an der Wand, am Monitor prangt die ikonische Amiga-Diskette.



Nostalgie versprühen beim ASM-Adventure am Amiga und »Lameboy« spielbare Minigames, die auf Tetris (Bild), Sokoban, Lotus Turbo Challenge 2 und Snake basieren.



Die Box von ASM – Das Computerspiel wurde im Stil der Kultzeitschrift gestaltet. Für alle, die die Game-Dateien von CD-ROM auf Disketten wuppen wollen, liegen Etiketten bei.

Erfahrungen schaffen, die vergleichbar oder besser sind als jene, die besagte Erinnerungen in mir auslösen«, erklärt Richard Löwenstein seine Motivation.

Der 52-jährige veröffentlicht am Samstag, dem 7. Oktober, auf der Messe Amiga 38 in Mönchengladbach sein neues Shoot'em up Reshoot Proxima 3. »Zu meinen Höhepunkten als Entwickler gehört es, mit den begrenzten technischen Ressourcen eines Homecomputers Bilder, Sounds und Gameplay-Situationen zu gestalten, die an moderne Plattformen erinnern. Wenn Testspieler fragen, ob das Spiel auf PC oder PlayStation läuft – das fühlt sich geil an.«

Dass Reshoot Proxima 3 aussieht, als wäre es für PCs oder die PlayStation programmiert, lässt sich in Screenshots schwer

erfassen. Richtig zur Geltung kommt es in Bewegung. Bei 50 Bildern pro Sekunde und 256 Farben zünden Shmup-Fans nicht nur die Bord-, sondern vor Ekstase vielleicht auch eine Konfettikanone: Es warten eng geknüpfte Bombenteppiche, anmutig gewobene Angriffsmuster, mehrschichtige Hintergründe mit Transparenzeffekten und andere liebevolle Details – zum Beispiel schnappende Monsterköpfe, Inseln mit animierten Augen und um die eigene Achse wirbelnde Wirbelsäulenschiffe als Gegner. Der eigene Gleiter prahlt sogar mit einem rotierenden Triebwerk. Die treibende Technomucke steuerte übrigens ebenfalls ein Deutscher bei, der in der Community als »Virgill« be-

kannte Jochen Feldkötter. Eine schlechte Nachricht gibt es allerdings. Sie geht an die gleich weinenden Besitzer des am meisten verbreiteten Amiga 500: Reshoot Proxima 3 verlangt eine Maschine, in der ein AGA-Hertz schlägt, also mindestens ein Modell mit der Kennziffer 1200 oder ein CD 32.

Kein Job, um reich zu werden

Mit Reshoot Proxima 3 liefert Richard Löwenstein sein bestes Spiel und die bislang beste Amiga-Neuerscheinung des Jahres ab. Falls es beim Namen des Entwicklers klingelt, ist das übrigens nicht verwunderlich: Der gebürtige Münchener arbeitete einst als Chefredakteur der Zeitschrift Amiga Joker. Vor Jahren wechselte er ins Gamedesign. Projekte wie die aus der Reshoot-Reihe macht er aber nicht des Geldes wegen. Die vor vier Jahren veröffentlichte teuerste Boxversion des Proxima-3-Vorgängers erschien zum Beispiel in einer Auflage von 500 Stück und ist bis heute nicht ausverkauft. »Der Gewinn reicht, um Messen und Reisen zu bezahlen, danach bleibt ein bisschen Klimpergeld übrig.« Die



»In den Retro-Communitys tummeln sich teilweise bis zu mehrere zehntausend Menschen, die die alten Geräte auch heute noch lieben und aktiv betreiben.«

MICHAEL KAFKE,
DESIGNER VON ASM – DAS COMPUTERSPIEL

Amiga-Szene sei im Vergleich zur C64-Community eher klein, wachse aber. »Ich merke das daran, dass Veranstaltungen wie die Retro Area auf der gamescom, das Salzburger Gaming Festival Level Up oder die deutsche Amiga-Messe seit Jahren mehr Leute anziehen.« Das hänge auch damit zusammen, dass mehr und bessere Homebrew-Produktionen zum Spielen einladen. Laut der Szene Seite LemonAmiga.com sind in diesem Jahr bislang rund 30 nennenswerte Titel erschienen. »Im Jahr 2017 hätte ich alle erlebenswerten Releases an einer Hand abzählen können, selbst als Comic-Figur mit nur vier Fingern«, witzelt Richie Löwenstein, der heute in Landsberg am Lech lebt.

Die längste Entwicklungsgeschichte der Welt

Die Amiga 38 beweist, dass Deutschland ein ganz besonderes Herz für seine »Freundin« hat. Nach Angaben des Organisers Markus Tillmann gilt die Messe mit rund 850 Besuchern als weltweit größte ihrer Art. Etwa ein Fünftel davon reist aus dem Ausland an. Die Kickstart UK Expo in Nottingham lockt im Vergleich nur rund 600 Messebesucher, die AmiWest in den Vereinigten Staaten schafft gerade mal eine knapp dreistellige Zahl. Die Fan-Gemeinde in Deutschland macht es indes möglich, dass sich mit der Amiga Future bis heute ein auf toten Bäumen gedrucktes Magazin halten konnte. Selbst ein Hobbyprojekt wie das Amiga Germany Fanzine erreicht vierstellige Verkaufszahlen.

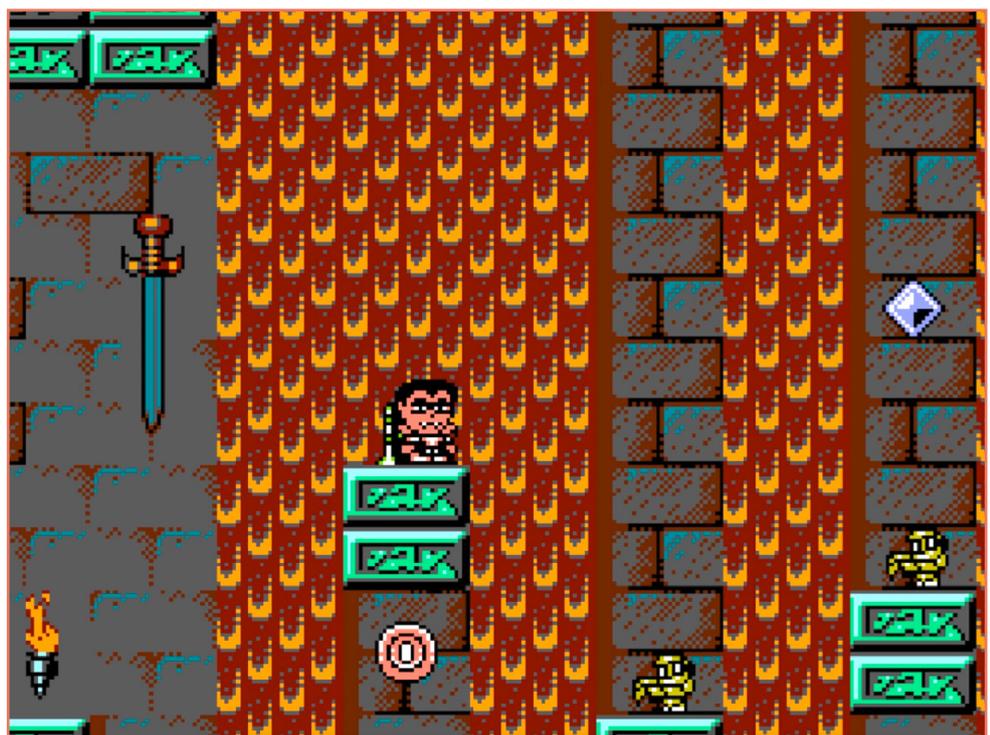
Doch kommen wir zu einer weiteren Spielneuerscheinung für die »Freundin«: Das dieser Tage veröffentlichte Point&Click-Adventure ASM – Das Computerspiel stellt schon deshalb ein Kuriosum dar, weil dessen Entwicklung vor irre langer Zeit begann, nämlich vor 32 Jahren. Man führe sich das vor Augen: Wir reden von dem Jahr, als Mario Götze gemacht wurde, der sich für einen Profifußballer ja inzwischen fast im Greisenalter bewegt. Es war 1991, als der erste Programmcode entstand, initiiert durch einen Leserwettbewerb der beliebten Zeitschrift Aktueller Software Markt – der aber nie aufgelöst wurde. Aus diesem Grund vegetierte das Projekt zunächst in einer Schublade dahin. Über drei Dekaden!

Die Redaktion

Seit September können Fans nun doch noch in die Rolle des von Amnesie geplagten legendären Chef-Heftmachers Manfred »Mani« Kleimann schlüpfen und ein mit realen Anekdoten gespicktes, schräges Abenteuer in der ASM-Redaktion erleben. Sie treffen auf viele weitere »Helden« ihrer Jugend, die in den 80er- und frühen 90er-Jahren unter dem Motto »Der Redakteur hat's schwör!« fast jedes zweite Wort in »Gänsefüßchen« schrieben. Selbst Space-Rat bekommt einen Auftritt. Außerdem baden Rätselrater wegen der Anspielungen auf die damalige Popkultur förmlich in Nostalgie. Überall hängen Poster mit Wiedererkennungswert, etwa das von The



Der Held in Sam's Journey bekommt mithilfe von Kostümen unterschiedliche Superkräfte: Als Elvis mit helikopterartiger Hüftschraube bleibt er nach Sprüngen länger in der Luft.



Sam's Journey: Wir haben uns in einen kleinen Vampir verwandelt, der wiederum kurzzeitig zur Fledermaus mutieren und dann kürzere Strecken fliegen kann.

Really Really Great Diana Sisters oder Flemings. Die Detailliebe gipfelt in einem virtuellen C64, der sogar einige BASIC-Befehle versteht. Und der Slogan »Brot statt Böller« hält als Tipp für eines der Rätsel her.

Einige davon fallen übrigens nicht wegen des Namens von Projektleiter Michael Kafke »kafkeesk« aus, sondern damit ASM – Das Computerspiel eine Atmosphäre bildet, wie sie während des Amigazoikums auf der Erde herrschte. Da dürfen dezent krude Denksportaufgaben natürlich nicht fehlen. Selbst

Kartenzeichnen wird an einer Stelle empfohlen! Andernfalls besteht angesichts des Sokoban-Labyrinths kurz vor Ende des Spiels die Gefahr, dem Wahnsinn und/oder Tourette-Syndrom anheimzufallen. »Das muss so sein. Da sind wir einfach mal gemein. Das ist Kamikaze-Humor. Der soll wehtun«, predigt Michael Kafke Oldschoolness. Er brachte sein Baby nach der erwähnten schwierigen Schwangerschaft gemeinsam mit Kumpel Daniel Schwen und Musiker Roland »Triace« Voss zur Welt.



»Der Grund für die vielen Homebrew-Spiele für das NES und den C64 liegt in der niedrigen Einstiegshürde, was die Programmierung betrifft.«

CHESTER KOLLSCHÉN,
DESIGNER VON SAM'S JOURNEY



Im Inneren der Sam's-Journey-Packung finden sich zahlreiche Gimmicks, unter anderem eine Weltkarte, ein Säckchen mit Diamanten und sieben Sammelkarten.

Dazu noch dies: Was die Entwicklungszeit eines Spiels angeht, führt das Guinness-Buch der Rekorde mit Beyond Good & Evil 2 ein Spiel auf Platz eins, das gerade mal eine Spanne von 5.243 Tagen vorweist. Das entspricht etwas mehr als 14 Jahren. Wer angesichts des Rekords von 32 Jahren im Fall von ASM – Das Computerspiel gegen diese britischen Fake News vorgehen möchte, kann das per Online-Formular auf Guinnessworldrecords.com tun und dafür sorgen, dass das deutsche Adventure den Spitzenplatz übernimmt. Zumindest bis zum Jahr 2042, wenn der Titel von Star Citizen kassiert wird.

Respekt ist die beste Belohnung

Auch Michael Kafke programmiert aus Spaß: »Um meinen Lebensunterhalt mit Amiga-Spielen verdienen zu können, müsste ich vermutlich zwei Dutzend Titel pro Jahr auf den Markt werfen, und alle müssten erfolgreich sein und in der Produktion wenig kosten.« Den Lohn des 48-Jährigen aus Wunstorf in Niedersachsen bezahlen Fans, deren Währung »Anerkennung« heißt. Und

dann sind da völlig unerwartete Erfahrungen: »Ich habe einen jungen Streamer gesehen, der unser Adventure auf Twitch gespielt hat. Der war 1991 vermutlich noch nicht geboren und tat sich mit den vielen Anspielungen und Parodien aus der Zeit schwer. Aber er hatte sichtlich Spaß, sich mit unserem Retrogame auseinanderzusetzen.«

Michel Kafke glaubt, dass neue alte Spiele unter anderem boomen, weil sie aus einer einfacheren und überschaubareren Welt stammen und auch mal schnell zwischendurch geockt werden können, ohne dass man hunderte von Stunden investiert.

Mikrotransaktionen, Lootboxen und nerviges Grinding findet der gebürtige Hannoveraner nämlich so eher mittelsexy. Ein weiterer Reiz an neuen Spielen für den Amiga bestehe darin, dass sie oft sehr viel besser aussehen als alles, was es damals zu seiner Hochzeit gab – auf der gleichen Hardware.

Das wird der nächste NES-Hit

Genau das gilt auch für Sam's Journey, ein zeitnah für das NES erscheinendes neues

Jump&Run, das sich als Samsation entpuppt: Wir durften das Spiel weltexklusiv anhand einer Vorversion begutachten und können attestieren, dass es noch ein ganzes Stück mehr rockt als die schon erstklassige Commodore-64-Variante.

Als die Brotkastenfassung Weihnachten 2017 auf den Markt kam, war das zwar kein Samstag, aber definitiv Sams Tag: Er, ein pummeliges Bübchen, schaffte es, die zwei bestens bekannten, großartigen Hüpf-schwestern aus dem Hause Rainbow Arts vom Spielspaß-Olymp zu schubsen. Wir sind fast sicher, sie leise weinen zu hören, sobald The Great Giana Sisters startet.

Warum Sams geistiger Vater Chester Kollschén (48) Spiele für antike Computer und Konsolen klöppelt? »Für mich ist interessant, dass man auf klassischen Systemen mit einem überschaubaren Aufwand ein verhältnismäßig hohes Produktionsniveau erreichen kann.« Der in Elmshorn geborene und in Barmstedt lebende Schleswig-Holsteiner hat sich bereits 1998 mit dem tatsächlich bombigen Bomb Mania dank der Entwicklung eines Vier-Spieler-Adapters und 2005 mit dem Ballergame Metal Dust einen Namen in der umtriebigen C64-Szene gemacht.

Das zuletzt genannte Shoot'em up läuft nur auf einem Brotkasten mit SuperCPU, die ihm 20 mal mehr Rechenleistung und einen 64-fachen Arbeitsspeicher beschert. Im Grunde handelt es sich bei Metal Dust trotz aller technischen Finesse letztlich um eine Spielerei im übertragenen Sinn, weil die dafür nötige erwähnte Hardware-Erweiterung – ganz vorsichtig formuliert – nicht sehr weit verbreitet ist. Genau genommen gibt es mehr C64-Besitzer, die pinkfarbene Einhörner halten.

Staying alive

Chester Kollschén versteht die Philosophie der Retro-Liebhaber folgendermaßen: »Gestorben sind die klassischen Heimcomputer und Konsolen nur aus Sicht der Mainstream-Industrie. Viele dieser Systeme haben über die Jahre eine Fan-Gemeinde gebildet, die sich über das Internet austauscht und reale Treffen organisiert.« Der Programmierer beobachtet ein generell steigendes Interesse an Spielen für alte Plattformen und hält das nicht für einen Trend, sondern für eine Facette des Gamings, die bleiben werde. Von Sam's Journey für den C64 wurden immerhin rund 2.000 Box- und 1.000 Download-Versionen verkauft. Sammler zahlen gerne auch mehr als die 60 Euro, die zum Beispiel die kommende NES-Version kostet. Für die Ultimate Edition fallen stramme 180 Euro an. Diese Fassung ist aber auch auf 100 Stück

limitiert und besonders wertig, weil sie unter anderem eine Figur des Helden enthält.

Im Spiel rennt, hüpf, klettert und schwimmt Sam zuckerwatteweich scrollend in acht Richtungen, pixelgenau steuerbar durch drei candystangenbunte Comic-Welten, die aus über 2.000 Bildschirmen bestehen. Dabei trifft er auf unzählige honigsüß animierte Charaktere und einige Bosse, während 19 ohrwurmige Musikstücke die von Grafiker Stefan Gutsch geschaffene Bilderbuchoptik mit ordentlich Swing untermalen. Den Soundtrack komponierte Alex Ney, der auch als freier Journalist tätig ist, unter anderem für GamePro und GameStar.

Schalter, Schlüssel, Wurfgeschosse und herumtragbare Trampoline sorgen in Sam's Journey ebenso für Abwechslung wie die Kostüme, die dem kleinen Mann gewissermaßen Superkräfte verleihen. Als Ninja springt er von Wand zu Wand, als Baseballer wirft er gut gezielt Steine, als Pirat haut er Gegner mit einem Säbel zu Pixelbrei. Im Elvis-Outfit bleibt er dank eines Diskohüftschwungs, der wegen der schnellen Rotation Auftrieb gibt, länger in der Luft. Im Raumanzug steigt er dank eines Jetpacks raketenartig nach oben, und als Vampirfledermaus kann er sogar fliegen.

Der komplexe Aufbau der insgesamt 30 Abschnitte sorgt gleichzeitig für eine bemerkenswerte Vertikalität der Welt. Bei so viel Bewegungsfreiheit und Spieltiefe droht sogar den eigentlich gut gealterten Brüdern Mario und Luigi, deren erstes Abenteuer am 13. September seinen 38. Geburtstag feierte, eine handfeste Depression.

Ein bisschen verrückt

Thomas Jentzsch gibt es sich als Germinator unter den Atari-2600-Braumeistern gern besonders dreckig, immerhin programmiert er für eine Konsole mit 128 Byte Arbeitsspei-



Das namentlich bekannteste Spiel, das der Düsseldorfer Thomas Jentzsch mit einem Kollegen entwickelte, war 2012 die Umsetzung des Knobel-Klassikers Boulder Dash für das Atari 2600.



»Bei der Entwicklung von Atari-2600-Homebrews liegen die USA ganz vorne, aber im Verhältnis ist Deutschland gut dabei.«

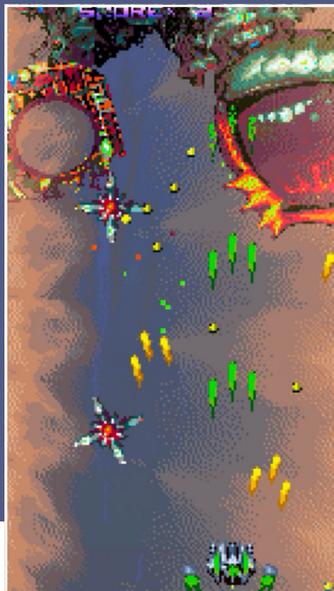
THOMAS JENTZSCH,
DESIGNER VON BOT & TOM

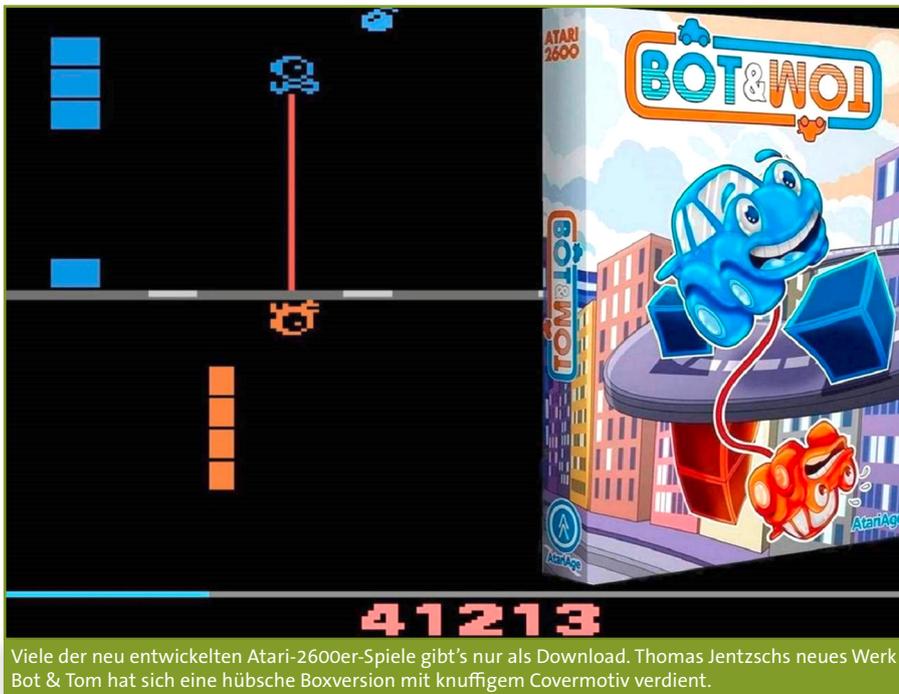
cher. Was bedeutet, dass man eine Milliarde Geräte bräuchte, um den Wert eines minimal ausgestatteten iPhone 15 zu erreichen. Genau das reizt den Düsseldorfer: »Die Ressourcen sind extrem limitiert, man kann mit Geschick aber sehr viel aus der Konsole herausquetschen. Außerdem steht die Spielbarkeit im Vordergrund und nicht irgendein

Grafik-Overkill. Ich glaube, wer hierfür entwickelt, ist ein bisschen verrückt und liebt besondere Herausforderungen.« Der 59-Jährige hat unter anderem den Klassiker Boulder Dash für sein 1977 ursprünglich unter dem Namen Video Computer System (VCS) erschienenes Lieblingsspielzeug umgesetzt. »Das auf der kleinen Konsole ohne

RESHOOT PROXIMA 3: EIN WAHRES FEIERWERK!

Bei Reshoot Proxima 3 für den Amiga knallen nicht nur die Bordkanonen, sondern auch die Farben: Die Reise führt durch fünf grafisch sehr unterschiedliche, teils surreal aussehende Levels. Der Spieler jagt die außerirdischen Tars in der Nähe eines glühenden Planeten, steuert seinen Gleiter durch ein wolkenverhangenes Labyrinth, blickt über einer Wüstenwelt in das gigantische Auge eines Mutterschiffs, ballert sich durch eine Schlucht aus Wasser und erlebt das Finale in einem blutroten Inferno, vorbei an Inseln, die scheinbar aus Knochen bestehen.





Viele der neu entwickelten Atari-2600er-Spiele gibt's nur als Download. Thomas Jentzschs neues Werk Bot & Tom hat sich eine hübsche Boxversion mit knuffigem Covermotiv verdient.

Zusatzchips zum Laufen zu bekommen, war extrem herausfordernd.«

Zusatzchips? Thomas Jentzsch versteht sich als Purist, der nicht mit sogenannten ARM-Prozessoren arbeitet, die manche Entwickler in ihre Module packen, damit mehr Leistung zur Verfügung steht, als das Atari 2600 eigentlich hat. Im Unterschied zu den anderen Entwicklern, die wir für diesen Artikel befragt haben, interessieren ihn auch Spiele der Generation PlayStation 5 null: »Ich bin so was von retro, das Atari 5200 ist für mich neomodischer Kram!«

Thomas Jentzschs neuestes Werk, Bot & Tom, gibt es bereits als Gratis-Download. Anlässlich der Portland Retro Gaming Expo erscheint es in einer schmacken Box. Wir reden hier zwar vom Freitag, dem 13., Grund zur Sorge besteht dennoch nicht: Das Spiel punktet, weil sein Schöpfer einmal mehr Mittel und Wege gefunden hat, auf einfachste Weise prima zu unterhalten.

Bei Bot & Tom handelt sich im Grunde um einen Vertreter des Auto-Runner-Genres à la Moon Patrol mit dem besonderen Kniff, dass wir uns um zwei kleine Fahrzeuge gleichzeitig kümmern. Es gilt, über Hindernisse zu hüpfen. Allerdings hat der Spieler nur über einen Wagen die volle Kontrolle. Den anderen, auch noch kopfunter (!) fahrenden Kollegen steuert er nur indirekt. Er schiebt das Gefährt quasi über Barrieren, indem er es rechtzeitig mit Schmackes anbumst. Details würden nur verwirren. Aber wir garantieren, dass sich das Ganze sehr lustig anfühlt, weil



»Für ein Amiga-Spiel brauchst du mindestens ein Team aus zwei bis vier Leuten mit enormer Expertise, das zwei bis vier Jahre gut zusammenarbeitet.«

RICHARD LÖWENSTEIN, DESIGNER VON RESHOOT PROXIMA 3

nach oben und unten denken manchmal noch verwirrender ist als um die Ecke.

Schlechte Aussichten

Doch zurück zum Thema: Auch Thomas Jentzsch glaubt, dass Retro-Spiele boomen, weil sie als schnelles Häppchen taugen und selbsterklärend sind. Dass die Atari-VCS-Szene weiterwächst, bezweifelt er trotzdem. Nicht weil die Fans mittelfristig im wahrsten Sinne des Wortes aussterben, sondern weil Atari kürzlich die Community-Plattform Nummer eins gekauft hat: »Als erste Maßnahme wurden rund 100 Spiele aus Lizenzgründen aus dem Store von AtariAge.com entfernt. Außerdem sind alle ROM-Downloads verschwunden. Atari behauptet zwar, dass es die Community wertschätzen will, aber das sind meines Erachtens nur Worte. Außerdem ist jetzt Geld im Spiel, und das kann einem den Spaß schnell verderben. Ich fürchte leider, die besten Zeiten liegen hinter uns.«

Kommerz hat für den gebürtigen Niedersachsen auch persönlich keinen Stellenwert. In den vergangenen 20 Jahren seien maximal 600 Exemplare seiner beliebtesten Spiele verkauft worden. In vielen Fällen seien es nur 100 bis 200 Module. »Ich veröffentliche alle Spiele zusätzlich als Download. Das reduziert die Anzahl der verkauften Exemplare deutlich. Ich wünsche mir aber einfach, dass möglichst viele Leute meine Titel spielen. Geld ist mir dabei egal.« Bei gerade mal fünf US-Dollar, die er unterm Strich pro Modul verdient, hat sich in seiner gesamten Karriere ein niedriger fünfstelliger Betrag summiert. Ja, Dagobert Duck geht anders, aber was soll's? ★

