

Die wunderbare Welt der Demakes

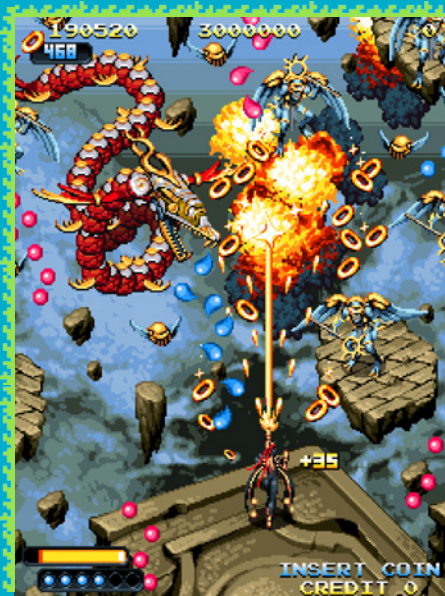
AUS NEU MACH ALT

Wie würde GTA 5 aussehen, wenn es für den C64 erschienen wäre?

Hobby-Entwickler stellen sich diese Frage und »demaken« moderne Spiele für alte Systeme. Von Manuel Fritsch

Der Begriff »Remake« dürfte den meisten PC- und Videospielern mittlerweile geläufig sein, schließlich gibt es mehr als genug davon. Ein Remake ist die komplette Neuauflage eines bereits existierenden Spiels für ein neues System oder unter neuen technischen Voraussetzungen. Bei einem »Remaster« dagegen bleibt die grundlegende technische Basis (also der eigentliche Code-Kern) erhalten, die Macher passen das Spiel »nur« an aktuelle Hardware an und fügen etwa höher aufgelöste Texturen und grafische Effekte ein. Ein gutes Beispiel für ein gelungenes Remake ist XCOM, das mit großem Erfolg die ursprüngliche Spielidee aus dem Jahre 1994 modernisiert und die Rundenstrategie einer neuen Generation von Spielern näherbringt.

Aber wie würde so eine Neuauflage andersrum aussehen? Wenn sozusagen ein modernes Spiel in die Vergangenheit reist? Dieses Gedankenspiel bringt uns zu den Demakes. Dieser Begriff ist ein sogenanntes Kofferwort und setzt sich zusammen aus



Die Bayonetta-Spiele geizen nicht mit Reizüberflutung, der Grafiker Markus »Junkboy« Toivonen setzt noch einen drauf und visualisiert das Spiel als 2D-Bullet-Hell-Shooter.

dem eingangs erklärten »Remake« und dem englischen Verb »to degrade«, auf Deutsch »herabstufen«. Demakes und ihre Macher stellen sich die Frage: Wie würde ein aktuelles Spiel aussehen, wenn man es mit den technischen Möglichkeiten eines C64 realisieren müsste oder es auf einer 16-Bit-Konsole erschienen wäre?

Fake-Games und Emu-Schmu

In unserer Recherche trafen wir auf zwei Arten von Demakes. Die am meisten verbreitete Art sind »Fake-Screenshots« oder kurze Videos, die eine fiktive Momentaufnahme in eine »Was wäre wenn«-Situation geben: Wie hätten die Spiele der hochgelobten Batman-Arkham-Reihe als Pixel-Brawler auf dem Amiga ausgesehen? Was, wenn die Uncharted-Macher von Naughty Dog die Idee zu ihrem Survival-Hit The Last of Us bereits auf der ersten PlayStation realisiert hätten? Oder wenn World auf Warcraft auf Nintendos NES-Konsole erschienen wäre?



Das 3D-Actionspiel Brutal Legend von Tim Schafer, visualisiert im SCUMM-Stil. Das Mockup stammt von Markus »Junkboy« Toivonen.



The Witness von Jonathan Blow – hier in der Demake-Version inklusive Wortspiel für das Nintendo Entertainment System. Foto: Dustin Long

Als Fingerübungen für Grafiker finden sich diese kleinen Kunstwerke in zahlreichen Foren wie NeoGaf, Reddit oder auf Plattformen wie DeviantArt. Ein paar der besten Werke zeigen wir auch in diesem Artikel. Sie stammen aus der Feder von Markus »Junkboy« Toivonen, der hauptberuflich als Art Director beim Minecraft-Entwickler Mojang arbeitet. In seiner Freizeit zeichnet er die Pixelkunstwerke und präsentiert diese online einer wachsenden Fangemeinde. Manche Bilder sehen so überzeugend echt aus, dass man für einen kurzen Moment vergisst, dass diese Spiele nicht existieren. Ein gelungener Demake-Screenshot weckt den Wunsch, sofort die alte Hardware zu entstauben, um das Spiel in Aktion erleben zu können. Wie gerne würden wir Bayonetta als Bullet-Hell-Shooter oder Dark Souls als isometrischen 2D-Dungeoncrawler spielen!

Die zweite, etwas seltener anzutreffende Variante sind tatsächlich spielbare Demakes. Wenig überraschend erfordern diese Projekte mehr Arbeit und sind deutlich aufwändiger als ein einzelner Screenshot. Oft werden diese spielbaren Varianten niemals »fertig« und bleiben in einer Prototypen-, Ideen- oder Demophase stecken, in der vielleicht nur ein Level oder sogar nur ein Teil davon spielbar ist. Obwohl Demakes sich per Definition auf bekannte, offizielle Marken, Charaktere und Spielserien berufen, sind sie in der Regel keine kommerziellen Produkte, sondern Fanprojekte, und daher von der freiwilligen und unbezahlten Arbeit der oft sehr kleinen Teams abhängig.

»The Curse of Monkey Island: Old School Edition« hatte zum Ziel, das dritte Abenteuer des mächtigen Piraten Guybrush Threepwood zu demaken, und erfuhr bereits nach der ersten Ankündigung viel Zuspruch der Adventure-Fancommunity. Zum Release des Originals 1997 entsprach der dritte Teil der Serie mit seinem ungewohnten 3D-Stil nicht den Erwartungen und Sehgewohnheiten der Spieler, daher traf das Fanprojekt im alten Look genau ins Herz der Community. Allerdings stand hinter dem Projekt auch nur ein einzelner Entwickler, der natürlich »nebenbei« auch für seinen Lebensunterhalt sorgen musste. Nach gut einem Jahr gab er die Umsetzung deshalb schweren Herzens auf, das sehr ambitionierte Demake-Projekt liegt deshalb seit 2011 auf Eis und dürfte wohl nie fertiggestellt werden.

Wer macht denn sowas?

Bis zum Release einer spielbaren Demo-Version hat es dagegen das Projekt Wit.NES von Dustin »dustmop« Long geschafft. Wie der Name schon andeutet, handelt es sich dabei um eine für das Nintendo Entertainment System entwickelte Version der Jonathan-Blow-Knobelinsel The Witness. Das NES ist eine 8-Bit-Konsole aus dem Jahr 1986, entsprechend limitiert sind die technischen Möglichkeiten. Eins der größten Spiele für das NES war Kirby's Adventure mit einem ungewöhnlich großen 6-Megabit-Modul,



Ein erster Screen aus dem Projekt »The Curse of Monkey Island: Old School Edition« im Stil der ersten beiden Teile. Das nicht-kommerzielle Projekt blieb in der Alpha-Phase stecken.



World of Warcraft für das NES sieht zwar lustig aus, ist aber lediglich eins der vielen Fake-Demakes, die es niemals geben wird.



Hätte Starcraft auch in EGA-Grafik mit 16 Farben funktioniert? Blizzards Echtzeitstrategieklassiker wäre seiner Zeit weit voraus gewesen. Grafik: Markus »Junkboy« Toivonen.

Erster! Wie Activision das Demake erfand, bevor es cool war

Das erste Demake der Spielegeschichte dürfte tatsächlich ein kommerzielles Produkt gewesen sein. Activision portierte den Kassenschlager Double Dragon von 1987 zwei Jahre nach dessen Spielhallen-Release für das Atari 2600. Die Portierung des Action-Prüglers könnte man technisch bereits als »Demake« bezeichnen, da die neuere Version auf technisch schwächerer Hardware lief als das Original und die Entwickler dort deutliche Abstriche bei Grafik und Steuerung machen mussten.



umgerechnet bot der Speicher Platz für 750 Kilobyte. The Witness ist dagegen ein für PlayStation 4 und PC erschienenes 3D-Spiel aus dem Jahre 2016, das sich mit knapp vier Gigabyte auf der Festplatte breitmacht – über 5.000-mal so viel wie das größte NES-Modul vor 30 Jahren. Auf den ersten Blick unvorstellbar, dass so eine Transferleistung über sechs Konsolengenerationen hinweg überhaupt zu bewerkstelligen ist.

Wir haben den Hobbyentwickler gefragt, was seine Motivation für dieses Projekt ist. Dustins Antwort: »Was mir an Demakes besonders gut gefällt, ist die Tatsache, dass sie stellvertretend für die Übertragbarkeit von guten Spielmechaniken stehen. Das Gameplay eines modernen Titels zu extrahieren und es mit alter Technologie nachzubilden zeigt, wie gut einzelne Elemente für sich stehen können. Gleichzeitig erzeugt ein

Demake offenkundig eine andere Spielerfahrung und macht deutlich, welchen Stellenwert die Ästhetik in Spielen einnimmt.«

Die Idee zur Portierung kam ihm, als er sich länger mit dem Spiel beschäftigte und User-Kritiken las, die spöttisch behaupteten, dass man The Witness mit seinem starken Fokus auf die Rätselmechanik auch sehr einfach als simples »Smartphone-Spiel« hätte veröffentlichen können. Das nahm Long als Ansporn, um mit seiner Retro-Hommage zu zeigen, dass das Spiel mehr ausmacht als nur die reine Mechanik. »Als dann in meinem Kopf auch noch das Wortspiel mit Wit.NES auftauchte, wusste ich, dass es kein Zurück mehr für mich gibt«, erklärt er. Der Programmierer sah das Projekt daraufhin als reizvolle und »spaßige Fingerübung« an. Mit der NES-Entwicklung kennt sich Long aus, Wit.NES ist nicht sein erstes Spiel für

die Konsole. 2015 veröffentlichte der New Yorker mit Star Versus einen kompetitiven Shooter auf Modul für Nintendos grauen Kasten. Die Wit.NES-Demo kann auf der Webseite <https://dustmop.itch.io/the-witnes> heruntergeladen werden, sie umfasst 32 Rätsel und eine scrollbare Insel-Oberwelt mit 16 Bildschirmen.

Nur noch eine Datasette: Civ 64

Sid Meier's Civilization gehört zu den wichtigsten Spielen der PC-Geschichte und hat Generationen von Spielern und Entwickler weltweit geprägt. Auch Fabian Hertel. Er ist 33 Jahre alt, lebt in den USA sowie Belgien und arbeitet aktuell an einem Demake von Civilization für den C64. Im Gespräch erzählt er uns, dass ihn die Idee bereits seit Kindheitstagen begleitet. Er habe über Freunde Civilization am Amiga kennengelernt. Das Spiel habe ihn vom ersten Moment an fasziniert, aber es gab keine Version für den C64, den er in seiner Kindheit besaß. »Bis ich Zugriff auf einen PC hatte, vergingen einige Jahre, und in der Zwischenzeit habe ich mir die Zeit mit ähnlichen Spielen auf dem C64 vertrieben, die für mich allerdings nicht an Civilization herankamen«, sagt Hertel. »Ich war fest davon überzeugt, dass es möglich sei, ein Spiel vergleichbar mit Civilization auf dem C64 zu entwickeln. Allerdings waren die verfügbaren Tools auf dem C64 sehr langsam, und ich habe mich nie dazu aufraffen können, damit anzufangen.« Ende 2014 habe er dann die Entwicklungsumgebung »CBM.prg Studio« von Arthur Jordison entdeckt, mit der man deutlich schneller und effizienter auf dem PC für den C64 entwickeln kann, also direkt auf dem Brotkasten. Das sei der Moment gewesen, an dem aus der Idee Realität wurde: »Ich habe dann aus Neugier zunächst versucht, eine scrollbare isometrische Karte hinzubekommen, und von da aus hat es sich dann eben Schritt für Schritt weiterentwickelt.«

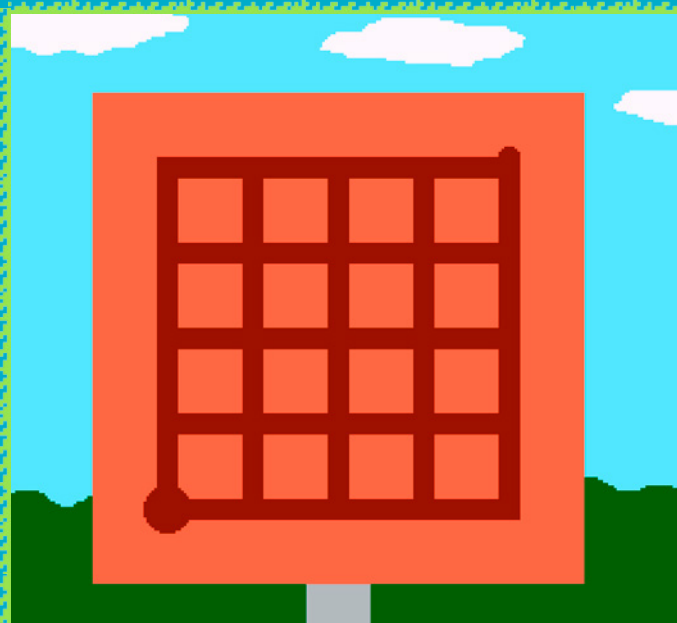
Civilization 8-Bit ist das erste Demake des promovierten Biochemikers. Die Programmierung ist eher ein Hobby, auch wenn Fä-



Pac-Man trifft auf Zork. Pac-Txt ist eine im Browser spielbare Text-Adventure-Variante des Pillenfressers. »Glowing dots hover mouth level near you in every direction.«



Reduzierung auf das Minimum. Wolfenstein 1D reduziert den Begründer des 3D-Shooter-Genres auf eine ein Pixel hohe Linie als »Schlauchlevel«.



Dustin Long hat 32 Rätsel in die NES-Version des Rätsel- und Knobelspiels The Witness gepackt.



Fabian Hertel arbeitet an einer 8-Bit-Version von Civilization. Die ist bereits spielbar, doch die KI kann nur sehr einfachen Regeln folgen.

higkeiten in diesem Bereich »bei der Analyse von Daten sehr hilfreich sein können«, betont Hertel. Die Frage nach der Motivation, abseits der offenen Rechnung mit den ehemaligen Amiga-Freunden, ist schnell beantwortet: »Die technische Limitierung ist dabei in der Tat die Hauptmotivation.« Durch die stark eingeschränkten grafischen Möglichkeiten des Commodore 64 musste er nicht viel Zeit und Ressourcen in die Erstellung der Grafiken stecken. Die Einschränkungen der alten Plattform helfen also sogar dabei, schneller Ergebnisse zu erzielen. Um das Projekt weiter voranzutreiben, hat sich Hertel dem Homebrew-Kollektiv protovision.games angeschlossen, die seine C64-Version des Rundenstrategiespiels mit Grafiken und Sound unterstützen. Auf deren Webseite kann die spielbare Demoversion auch bereits heruntergeladen werden. Ob Ghandi auch in der 8-Bit-Variante ein kriegstreibender Atombomben-Fan ist, konnte uns Hertel nicht direkt verraten. Er gesteht aber ein, dass die Programmierung der Computergegner auf dem C64 die größte Herausforderung ist: »Die KI kann bei den vorhandenen Ressourcen letztendlich nur einer Reihe einfacher Regeln folgen.« Hertel ist jedoch in guter Gesellschaft, auch die Entwickler von Firaxis haben da bekanntermaßen noch so ihre Schwierigkeiten.

Demaskierung oder Werbemittel?

Was uns in allen Gesprächen und der Recherche auffällt, ist das Fehlen einer übergreifenden und sich gegenseitig unterstützenden Entwicklerszene, so wie sie seit einigen Jahren im Indie-Bereich wächst und gedeiht. Zwar gibt es vereinzelte Demake-GameJams oder aktive Foren-Threads, aber in der Regel sind die meisten Projekte aus einer ganz persönlichen Motivation oder der Suche nach einer Herausforderung entstanden. Beispielsweise arbeiten Fans gerade am NES-Demake von Zelda: Breath of the

Wild, das sogar eine ähnliche Physikeffekte bieten soll wie auf der Nintendo Switch. Die Lizenzproblematik schließt eine kommerzielle Nutzung natürlich aus, daher fehlt es dem Subgenre an »professionellen« Demakes, die für eine größere Community und Bekanntheit nötig wären. Viele Projekte hätten aber mit all ihrer popkulturellen Kreativität und den spielhistorischen Bezügen eine weitaus größere Beachtung verdient.

Vielleicht ist es kein Zufall, dass das Wort Demake im Deutschen nicht weit entfernt ist von der »Demaskierung«. Eine simplifizierte Version eines bekannten Titels auf technisch eingeschränkter Hardware zu erleben, kann interessante Einblicke in den Kern des Originals offenbaren. Demaker haben keine Zeit und Ressourcen für Füll- und Blendwerk. Sie müssen analysieren und abwägen, in wie weit Ästhetik, Mechanik und Technik miteinander verschmolzen und umsetzbar sind. Welche Elemente sind verzichtbar und welche so elementar, dass sie das ganze Werk definieren? Es ist eine berechtigte Frage, ob

ein Spiel »schlecht« ist, wenn die zugrundeliegende Mechanik in groben Blöcken auf einem Monochrom-Display schon keinen Spaß macht. Viele Retrofans vertreten die Ansicht, dass »früher alles besser war«. Aber nicht nur am Beispiel von The Witness/Wit.NES zeigt sich, wie sehr sich unsere Spielkultur seit dem Arcade-Zeitalter weiterentwickelt hat. Viele aktuelle Titel schöpfen ihre Faszination eben aus deutlich mehr Faktoren als nur der reinen Mechanik.

Es wäre spannend, was passieren würde, wenn große Spielefirmen wie Ubisoft oder EA Demakes ihrer Marken beispielsweise als Preorder-Bonus für neue Spiele in Auftrag geben würden. Warum nicht die Wartezeit auf den nächsten großen Blockbuster mit einer kurzweiligen 2D-Plattform-Hommage im selben Universum überbrücken, die Alt und Neu kreativ vereint? Wir können nur empfehlen, bei Gelegenheit in den Weiten des Internets nach Demake-Perlen zu suchen oder sich die Beispiele in diesem Artikel mal näher anzusehen. Es lohnt sich. ★



Die Pixel-Open-World-Persiflage Retro City Rampage von Brian Provinciano begann als GTA-Demake 2006 für das NES unter dem Namen »Grand Theftendo«.