

The C64 Mini

KLASSIKER IN KLEIN

35 Jahre nach seiner Deutschland-Veröffentlichung kehrt der Commodore 64 in Miniaturform zurück, inklusive klassisch anmutendem Joystick und 64 lizenzierten Spielen. Im Test macht der C64 Mini Spaß, verschenkt aber auch Potenzial. Von Stephan Freundorfer



The C64 Mini

- Hersteller:** Retro Games Ltd.
- Preis:** ca. 80 Euro
- Lieferumfang:** C64, Mini-Hardware, USB-Joystick, HDMI-Kabel, Micro-USB-Kabel
- Anschlüsse:** 2xUSB, 1xMicro-USB, 1xHDMI
- Software:** 64 Spiele, C64 Basic, eine Demo

Wem beim Auspacken des C64 Mini nicht das Herz aufgeht, der hat die Heimcomputer-Ära nicht miterlebt. Oder er gehörte – man erlaube uns diese augenzwinkernde Bemerkung – zu den armen Menschen, denen das Schicksal in den 1980ern einen Schneider CPC oder gar ZX Spectrum als Spielkamerad bescherte. Als beliebtester Heimcomputer prägte der Commodore 64 eine ganze Generation von Technikfans, war für Millionen Menschen der erste Berührungspunkt mit Bits, Bytes und Basic und brachte ihnen eine schier endlose Vielfalt von Spielwelten nach Hause.

Die warme Erinnerung an diese Zeit wird bereits durch das Äußere des C64 Mini geweckt, der wegen seiner klotzigen Urform den Spitznamen Brotkasten verliehen be-

kam. Und das Brotkästchen C64 Mini schlägt dieselben emotionalen Saiten an – ist es doch wunderbar detailreich dem Vorbild nachempfunden. Sei es bei den Farben, den Rillen, dem Keyboard mit den Funktionstasten oder der Power-LED rechts oben, die beim Anschalten kirschrot leuchtet.

Auch die Lage der Schnittstellen ist gleich geblieben, dreieinhalb Jahrzehnte sind aber nicht spurlos an deren Ausprägung und Anzahl vorbeigegangen. Statt zweier 9-Pin-Joystick-Buchsen besitzt der C64 Mini an der rechten Seite zwei USB-Ports, daneben liegt der Ein-Aus-Knopf. An der Rückseite des Plastikgehäuses gibt's gerade mal zwei Ausparungen, die einen HDMI- sowie einen Micro-USB-Anschluss freigeben. Während die Kabel beiliegen, spart sich der Hersteller das USB-Netzteil, von dem sich im durchschnittlichen Nerd-Haushalt aber problemlos eines finden lassen dürfte. Glücklicherweise ist der C64-Mini-Besitzer, dem bei der Suche nach dem Netzteil auch gleich ein USB-Hub unterkommt. Zwei Ports sind arg wenig, da einer ständig vom Joystick belegt ist und

sich somit optionale Peripherie wie eine USB-Tastatur (das Keyboard des Mini ist nur Attrappe), USB-Stick und zusätzlicher Controller den zweiten teilen müssen.

Schnörkellose Emulation

Wer nichts mit dem C64-Basic beziehungsweise dem Einsatz von C64-Disk-Image-Dateien (siehe Kasten) am Hut hat und nur die Spiele nutzt, die mit der Mini-Konsole geliefert werden, dem genügen hingegen die vorhandenen Anschlüsse und der mitgelieferte Joystick. Der orientiert sich zwar in Aussehen und Ausstattung am Knüppelklassiker Competition Pro, ist aber am hinteren Ende mit vier zusätzlichen kleinen Buttons ausgestattet, auf denen ein paar Sonderfunktionen liegen. Welche das sind, hängt davon ab, womit sich der C64-Mini-Nutzer gerade beschäftigt. Im Hauptmenü wird beispielsweise mit Knopf 3 die von Matt Gray (The Last Ninja 2) komponierte, tolle (aber sich arg schnell wiederholende) Menümusik stumm geschaltet. Die Spiele selbst lassen sich jederzeit über Knopf 4 unterbrechen.

Speedball 2

Übernimm die Kontrolle des Brutal-Deluxe, das schlechteste Team in der Geschichte. Wähle das Ein- oder Zwei-Spieler-Game, Knock-Out-Game, Liga, Cup oder Test-Game. Kaufe und verkaufe Spieler, um Dein Team zu verbessern. Schicke Spieler zum Gym, um ihre Eigenschaften zu trainieren. Verwende Pick-Ups, Jetons, Warp-Tore und Electro-Bounce Einheiten, um Deinem Team einen Vorteil in der Arena zu verschaffen.

Autor Carl Müller
Komponist Martin Walker
Genre Sport

Jahr 1991



Neben Micro-USB-Stromanschluss und HDMI-Ausgang besitzt das Gerät zwei USB-Ports.

Von jedem der 64 Titel liefert das Hauptmenü Cover, Screenshots und Kurzbeschreibung.



Der Stick orientiert sich am Competition Pro, bietet aber vier zusätzliche Knöpfe.

Ein weiterer Knopfdruck führt in die Spielstand-Verwaltung (jeder Titel hat vier Speicher-Slots) oder blendet eine Tastatur ein. Die wird nötig, wenn die Action nicht via Feuerbutton startet, sondern ein paar Vor-einstellungen oder Angaben benötigt.

Während der Joystick nicht so exakt funktioniert wie sein Vorbild und sich steif anfühlt, gelingt der Mini-Hard- und Software die Emulation des Commodore 64 perfekt: Das Bild (720p) ist scharf, die einzigartige SID-Musik klingt original, die Ladezeiten der enthaltenen Spiele wurden netterweise optimiert. Individuell einstellen lässt sich beim C64 Mini nur das Layout der USB-Tastatur, die Sprache sowie die Anzeige: Bei »Optimal« rechnet der Mini die ursprüngliche Auflösung von 320x200 auf 960x600 Pixel hoch, »Europa 4:3« quetscht das Bild auf 900x600 zusammen und »Nordamerika 4:3« auf 720x600. Wer mag, schaltet Scanlines zu, um in einer Röhrenoptik zu spielen.

Britisches Spielemuseum

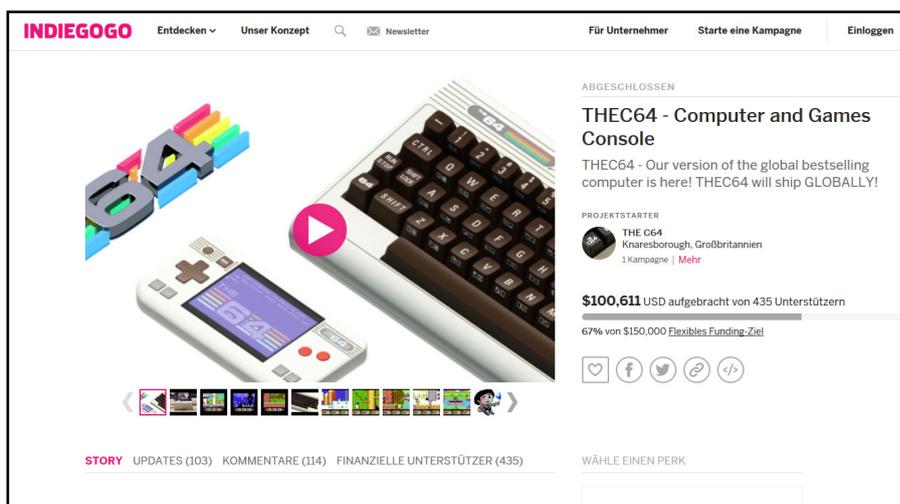
Die Macher des Mini protzen mit 64 lizenzierten Spielen, die beileibe nicht alles Klassiker sind. Die meisten Titel stammen von englischen Publishern wie Hewson, Martech, Thalamus oder Gremlin und sind typisches 8-Bit-Heimcomputer-Futter – wer die Zeit nicht selbst erlebt hat oder nur auf Konsole unterwegs war, kennt kaum eines der Spiele. Ausnahmen sind die Werke des US-Herstellers Epyx (Games-Reihe, Impossible Mission) sowie Boulder Dash von den ebenfalls amerikanischen First Star Software. Nett: Jedes Spiel wird mit Cover, Screenshots, (oft kruder) Beschreibung und ein paar Fakten präsentiert. Zwei weitere Einträge im

Leichte Ladehemmung

Dank des Zugangs zum C64 Basic dürfen Mini-Nutzer auch eigene Software in den emulierten Commodore 64 laden. Die sogenannten Disk-Images finden sich an vielen Online-Orten (z.B. auf www.c64.com) zum Download, anschließend muss die gewünschte Image-Datei in »THEC64-drive8.d64« umbenannt und auf einen USB-Stick kopiert werden. Der kommt in einen der beiden Ports, der Zugriff auf dieses virtuelle Diskettenlaufwerk funktioniert wie anno dazumal: LOAD „\$,“8 lädt das Inhaltsverzeichnis, das durch LIST angezeigt wird. Das gewünschte Spiel wird dann mit LOAD »Spielname«,8 in den Speicher geschaufelt und mit RUN gestartet. Durch die obligatorische Benennung kann nur immer je eine Image-Datei auf dem USB-Stick verwendet werden, das Spielen von Multi-Disk-Titeln führt zu munterem Kopieren und Umbenennen. Ein zukünftiges Firmware-Update soll die Handhabung allerdings vereinfachen.



Kurze Befehle lassen sich problemlos über die Bildschirmtastatur eingeben. Für eine intensivere Beschäftigung mit dem C64-Basic und externen Spieldateien empfiehlt sich der Anschluss einer Tastatur.



Unterstützer der The-C64-Kampagne wurden mit dem Mini für ihre Geduld belohnt und sollen noch in diesem Jahr eine große Version mit tatsächlich funktionsfähiger Tastatur erhalten.

Hauptmenü führen zu einer C64-Demo, in der die Unterstützer der Crowdfunding-Kampagne verewigt sind, sowie zum berühmten blauen C64-Startbildschirm. »38911 BASIC BYTES FREE« lesen wir da – und schon wieder regt sich die Nostalgie. Denn auch wenn

der C64 Mini in Spieleauswahl, Qualität des Joysticks und Handhabung externer Dateien nicht perfekt ist, so bringt er doch klassisches Heimcomputer-Feeling. Außerdem: In puncto Komfort und Perfektion hatte das Original ja auch so seine Macken. ★



Drei Darstellungsarten: Optimal (Bild 1), Euro-4:3 und US-4:3 (Bild 2). Auf Wunsch werden Scanlines für den Bildröhren-Look zugeschaltet (Bild 3).

The C64 Mini

DIE SPIELE DES C64 MINI

64 Titel stecken in der Heimcomputer-Miniatur, doch heutzutage und für Menschen ohne C64-Vergangenheit ist nur ein Bruchteil wirklich spielsenswert. Hier sind die Highlights.

Olympischer Mehrkampf

Dass die Mini-Macher den damals umtriebigen TraditionsHersteller Epyx an Bord bekommen haben, ist ein Segen für das Gerät. Gerade die Spiele der legendären »Games«-Serie wecken nicht nur Erinnerungen an mit Freunden durchzockte Nächte, sondern machen bis heute großen Spaß. Mit Summer Games 2, Winter Games, California Games und World Games gehen gleich vier Vertreter an den Start. Die ersten zwei bringen allerlei olympische Disziplinen wie Hochsprung, Fechten, Biathlon oder Eiskunstlauf auf den Bildschirm. California Games erweist sich mit Sportarten wie Skateboarden, Surfen

und BMX-Radeln als Trendsport-Urahn. Und die World Games schicken den Spieler um den Globus, wo er an zehn landestypischen Wettbewerben wie Bullenreiten (USA), Sumo-Ringen (Japan) oder Baumstammwerfen (Schottland) teilnimmt. Sämtliche Games-Titel erlauben die Teilnahme von bis zu acht Spielern in Komplett-, Einzel- oder individuell zusammengestellten Wettbewerben, die sich, da die Qualität der Disziplinen schwankt, empfehlen. Und wo ist das erste Summer Games? Nicht in der Spielreihe des Mini, die Disziplinen des Seriendebüts können aber in Teil 2 zugeschaltet werden.



Exzellente Recherche: Die »typisch deutsche« Disziplin von World Games ist das Flossspringen.



Im Mini steckt nur Summer Games 2, die Disziplinen des Vorgängers lassen sich aber zuschalten.



Toller Sound und großartige Animationen machen die Games-Titel von Epyx unvergessen.

Steinschlager

Der Kanadier Peter Liepa entwickelte Boulder Dash zwar ursprünglich für Atari-Computer, die knifflige Diamantenjagd im Untergrund war aber auch auf dem C64 enorm populär und rief diverse Nachfolger (darunter sogar ein »Construction Kit«) und Klone (wie Emerald Mine von Kingsoft) auf den Plan. Das Spielprinzip ist so simpel wie teuflisch: Protagonist Rockford gräbt sich durch die Erde, um funkelnde Klunker einzusammeln, muss sich dabei aber vor Steinen in Acht nehmen, die der Schwerkraft folgen und unüberlegtes Buddeln mit Zerschmettern oder dem Festsetzen der Spielfigur bestrafen. In höheren Levels sorgen verschiedene Bodenbewohner für zusätzliche Komplexität und Gefahr.



Der freundlich dreinblickende Rockford gerät regelmäßig in ausweglose Situationen oder wird von Steinen und Diamanten erschlagen.

Doppelt perfekt

Der englische Programmierer Andrew Braybrook war einer der Stars der Heimcomputer-Ära: Auf Amiga und Atari ST lieferte er wundervoll akkurate Versionen des Taito-Automaten Rainbow Islands, auf dem C64 verdiente er sich den Ruf als innovativer Designer, der die Technik des Rechners meisterhaft beherrscht. Mit drei Spielen ist das Braybrook-Oeuvre im C64 Mini vertreten. Den Plattformer Gribbly's Day Out muss man nicht gespielt haben, wohl aber Paradroid und Uridium. Bei Erstem lenkt der Spieler einen Service-Roboter durch weitläufige Frachtraumschiffe, in denen höher entwickelte Blechkameraden abgeknallt, aber auch über Knobeinlagen gekapert werden müssen. Uridium ist dagegen ein seitlich scrollendes Shoot'em-up, das wie Paradroid mit rasanter, weich scrollender Techno-Optik fasziniert.



Weiches Scrolling und clevere Spielmechanik: Bei Paradroid beweist Andrew Braybrook technisches Geschick und Design-Kreativität.



Der Weltraum-Shooter Uridium ist sauschwer und Andrew Braybrooks zweiter C64-Hit.

Musikalischer Maulwurf

Monty on the Run ist der typische Vertreter eines 8-Bit-Heimcomputer-Hüpfspiels: Die Welt besteht aus Einzelbildschirmen, in denen kuriose Gegner der Spielfigur nach dem Leben trachten, es gibt allerlei Sammelgut, Fallen und unglaublich fiese Sprungpassagen. Das Spiel ist Teil einer ganzen Monty-Mole-Serie, mit der Gremlin Graphics ein paar Jahre auf ZX Spectrum und C64 ziemlich erfolgreich war, und Nachfolger des Debüts Wanted: Monty Mole, das ebenfalls im Mini steckt. Doch das ist alles nicht der Grund, warum wir den Titel hier aufführen und sogar wärmstens empfehlen: Die Titelmelodie von Rob Hubbard ist beispielhaft für die genialen Kompositionen der Spielmusik-Legende und den einzigartigen Sound des C64-SID-Chips. Am besten einfach stehen bleiben und der Musik lauschen.



Monty der Maulwurf läuft und springt durch ebenso farbenfrohe wie fiese Hüpfspiel-Levels. Mehr Spiele mit Maulwürfen!

Nicht der Mario

Ob der spätere Summer-Games-Entwickler Randy Glover absichtlich den ursprünglichen Namen von Nintendo-Altstar Mario als Titel seines frühen Heimcomputer-Werks wählte, weiß man nicht. Eine Inspiration war dessen erster Auftritt in Donkey Kong aber zweifellos. In Jumpman wird 30 bildschirmgroße Levels lang gehüpft, geklettert und gesammelt, was das Zeug hält – wobei das Einsacken von Bomben nicht nur Spielziel ist und Punkte bringt, sondern immer auch die Architektur des Levels verändert. Und das bringt tatsächlich Taktik und Anspruch in die zeitlose Hüpferei.



Dieses Jumpman sieht auf den ersten Blick simpel aus, eine unnachgiebige Sprungmechanik und die sich permanent verändernde Level-Architektur haben's aber in sich.

Turmsturm



Nebulus ist ein herausforderndes Geschicklichkeitsspiel, das bei Veröffentlichung Ende 1987 mit seiner innovativen Grafik faszinierte.

Auf dem spieletitelgebenden Planeten Nebulus hat jemand ohne Genehmigung acht Türme in den Ozean gepflanzt – als dicknäsiges, kulleräugiges Wesen soll der Spieler die Bauwerke wieder dem Meeresboden gleichmachen. Dazu muss jeder Turm erklommen werden, was durch Laufen, Springen, Ausweichen und Abschießen von Gegnern geschieht. Neben dem anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad und der gewitzten Level-Architektur begeisterte Nebulus ab Ende 1987 durch die ungewöhnliche Grafikdarstellung: Statt die Spielfigur durch eine scrollende Szenerie zu schicken, bleibt sie in der Bildschirmmitte, und der Turm dreht sich durch allerlei technische Tricks beim Links- und Rechtslaufen um sie herum. Zwischendurch lockert eine kurze U-Boot-Ballereinlage das Geschehen auf.

Untergrund-Hit

Die Welt steht vorm atomaren Abgrund, sechs Stunden bleiben, um in der unterirdischen Festung des bösen Professors Elvin Atombenders ein Passwort zum Raketenkontrollraum zu finden und die Apokalypse zu verhindern. Doch Roboter, Sprungpassagen und zahlreiche Puzzlestücke, die gesammelt und zusammengesetzt werden müssen, machen Impossible Mission – wenn auch nicht unmöglich – so doch ganz schön herausfordernd. Der Epyx-Titel von 1984 war in vielerlei Hinsicht ein Ausnahmespiel auf dem C64 und fesselt noch heute: Die Animation der Spielfigur, ihr Laufen und Saltoschlagen, ist wunderbar geschmeidig, der Sound von Aufzügen und Robotern sowie die Sprachausgabe («Stay a while, stay forever») ist stimmungsvoll, die Spielmechanik pffiffig und eingängig. Und dass Atombenders Untergrundreich bei jedem Spiel neu zusammengewürfelt wird, sorgt für jede Menge Wiederspielwert (Hinweis: Bei der Mini-Version muss zum Start »RST« auf der virtuellen Tastatur gedrückt werden, um in den Genuss eines frischen Labyrinths zu kommen.).



Immer wenn Elvin Atombenders fiese Roboter den Spieler killen, rückt die Apokalypse zehn Minuten näher. Urks!