

ALTI!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER

retro* GAMER

3/2019

Juni, Juli, August 2019

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85



DIE 25
BESTEN
PS2
SPIELE

MARIO

Alles zu den „Spin-offs“, von bekannten wie Mario Kart und Mario Party bis zu obskuren à la Hotel Mario



PLUS:

- Pirates!
- Mega Man 2
- Elite
- Metal Gear Solid
- Rampage
- Resident Evil 2
- Ninja Gaiden
- Bushido
- Fire Emblem 4
- Parodius
- Jungle Strike
- Final Fantasy 3
- The Longest Journey
- Double Switch
- Badlands
- Afterlife
- Yoshi's Island
- Miner 2049er
- Intensity
- Fast Food
- u. v. m.



TOTAL WAR

Die epische PC-Strategieserie von Shogun bis Three Kingdoms



SCHNEIDER CPC

Vor 35 Jahren brachte Amstrad den starken C64-Konkurrenten



SONIC ADVENTURE

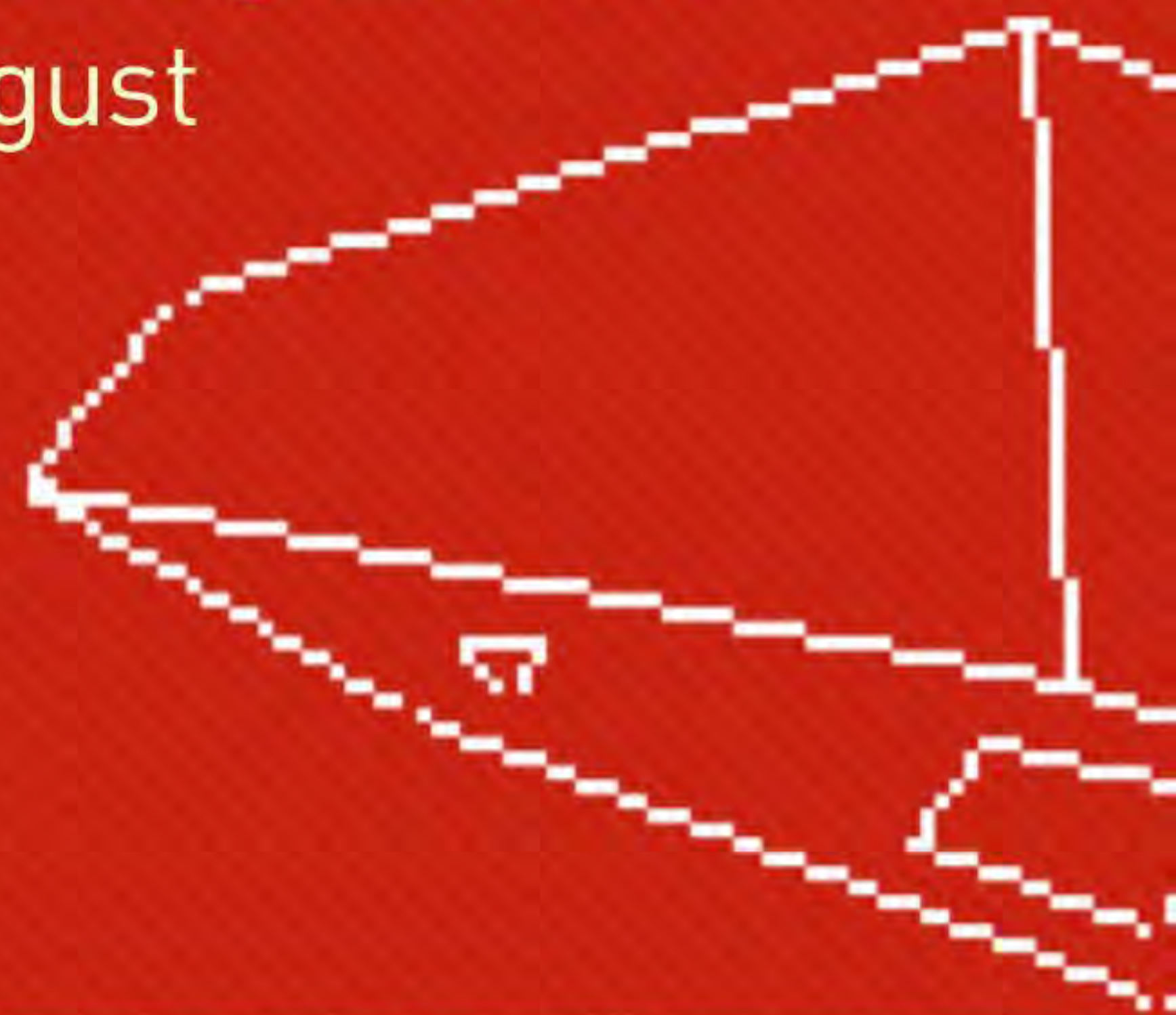
Auf Dreamcast flitzte Segas Maskottchen erstmals in 3D



retro* GAMER

INHALT 3/2019

Juni, Juli, August



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

MARIO

- 010 Mario: Meister der Spin-offs**
Jeder kennt *Mario Kart*. Aber von einigen dieser Ableger habt ihr noch nie gehört!

KLASSIKER-CHECK

- 006 Pirates!**
Sid Meiers erster Geniestreich lockt Mick Schnelle erneut in die Karibik
- 030 Elite**
Faszination Weltraum: Winnie Forster spürt IR-Raketen und Militärlasern nach
- 140 Final Fantasy III**
Michael Hengst spielte das Remake des echten *FF III* (nicht des westlichen *FF VI*)

MAKING OF

- 032 Intensity**
Andrew Braybrooks Spätwerk sieht aus wie *Uridium*, ist aber ganz anders
- 052 Sonic Adventure**
Erstmals in einem Teil der Hauptserie rannte Sonic in echtem 3D umher
- 108 Bushido**
Das letzte Graftgold-Spiel kam so spät für C64, dass es kaum jemand kennt
- 122 Divine Divinity**
Die Geschichte des wegweisenden RPG, und wie es den blöden Namen bekam
- 126 Yoshi's Island**
Nach *Super Mario World* wurde ein grüner Nebencharakter zum Helden
- 146 Fast Food**
Die Olivers definierten „schnell“ ganz neu und schufen *Fast Food* in drei Tagen
- 176 The Longest Journey**
Ragnar Tørnquists *Adventure* gilt noch heute als Meilenstein des Genres
- 186 Afterlife**
LucasArts machte nicht nur *Star Wars* und *Adventures*, sondern auch ein Aufbauspiel

HISTORIE

- 064 Die Total War-Serie**
Seit 20 Jahren fasziniert der Mix aus Echtzeit und Rundentaktik PC-Generäle
- 098 Resident Evil 2**
Im Frühjahr erschien ein gelungenes Remake; wir stellen das Original vor

SCHWERPUNKT

- 020 ROM-Rührerei**
Faszination Randomizer: Dank ihnen könnt ihr alte Spiele völlig neu erleben
- 088 35 Jahre Schneider CPC**
Amstrad wurde mit dem CPC in einigen Ländern zur echten C64-Konkurrenz
- 158 Die 25 besten PS2-Spiele**
Wir haben gegrübelt: Was sind die Top-Spiele für PS2, und in welcher Abfolge?
- 170 Jaguar: das Vermächtnis**
Die Jaguar-Konsole rettete zwar Atari nicht, war aber technisch kein Flop

RETRO-REVIVAL

- 008 Rampage**
Michael Hengst demoliert als Riesenmonster erneut ganze Städte
- 028 Parodius**
Die „Parodie“ steckt im Titel, doch auch mit dem Spiel selbst hatte Anatol Spaß
- 042 Fire Emblem 4**
Teil 4 hat riesige Schlachtfelder (und Partielängen) – Jörg Langer freut's
- 062 Double Switch**
Mick Schnelles Einstieg in die schöne neue Medienwelt fand auf MegaCD statt
- 072 Empire Total War**
Passend zur *Total War*-Historie hat Jörg den ambitioniertesten Teil neu gespielt
- 096 Metal Gear Solid**
Winnie erzählt davon, wie er *MGS* entdeckte, als es noch völlig unbekannt war
- 156 Miner 2049er**
Bergbau-Levels unter Zeitdruck umfärben, das fasziniert Heinrich Lenhardt bis heute
- 168 Kosmos Logikus**
Anatol Locker steckte Drahtverbindungen in diesem frühen Computer von Kosmos

FIRMEN-ARCHIVE

- 044 Mythos Games**
Nach *Laser Squad* schuf Julian Gollop den Runden-Hit *UFO Enemy Unknown*
- 074 Bitmap Brothers**
Sie waren nicht verwandt, aber die wohl ersten Rockstars der Spielebranche
- 084 Coktel Vision**
Lernspiele und Titel mit stilsicherer Grafik waren Coktels Markenzeichen

AUSSENSEITER & FULL SET

- 120 Full Set: Infocom-Adventures**
Winnie Forster stellt die aus seiner Sicht einzige sammelbare Variante vor
- 142 Außenseiter: Naomi & Atomiswave**
Für die beiden Dreamcast-nahen Arcade-Systeme gab es Perlen wie *Dolphin Blue*

EXPERTENWISSEN

- 036 Mega Man 2**
Man nehme einen klasse Erstling und addiere diverse böse Roboter-„Männer“
- 110 Ninja Gaiden**
Diese Automatenfassung unterschied sich deutlich vom NES-*Ninja Gaiden*
- 116 Badlands**
Ihrer Arcade-Racer-Serie *Sprint* fügte Atari Waffen hinzu, fertig war *Badlands*
- 134 Jungle Strike**
Erneut galt es, wahnsinnige Tyrannen per Helikopter zu finden und zu töten

AUF DEM SOFA

- 082 Interview Retroplace**
Jörg Langer interviewt die beiden Gründer der Spiele-Tauschbörse
- 150 Peter McConnell**
Peter McConnell entwickelte für LucasArts iMUSE mit und vertonte viele Klassiker
- 180 Rebecca Heinemann**
Ein Meistertitel in *Space Invaders* war 1980 ihr Einstieg in die Spielebranche

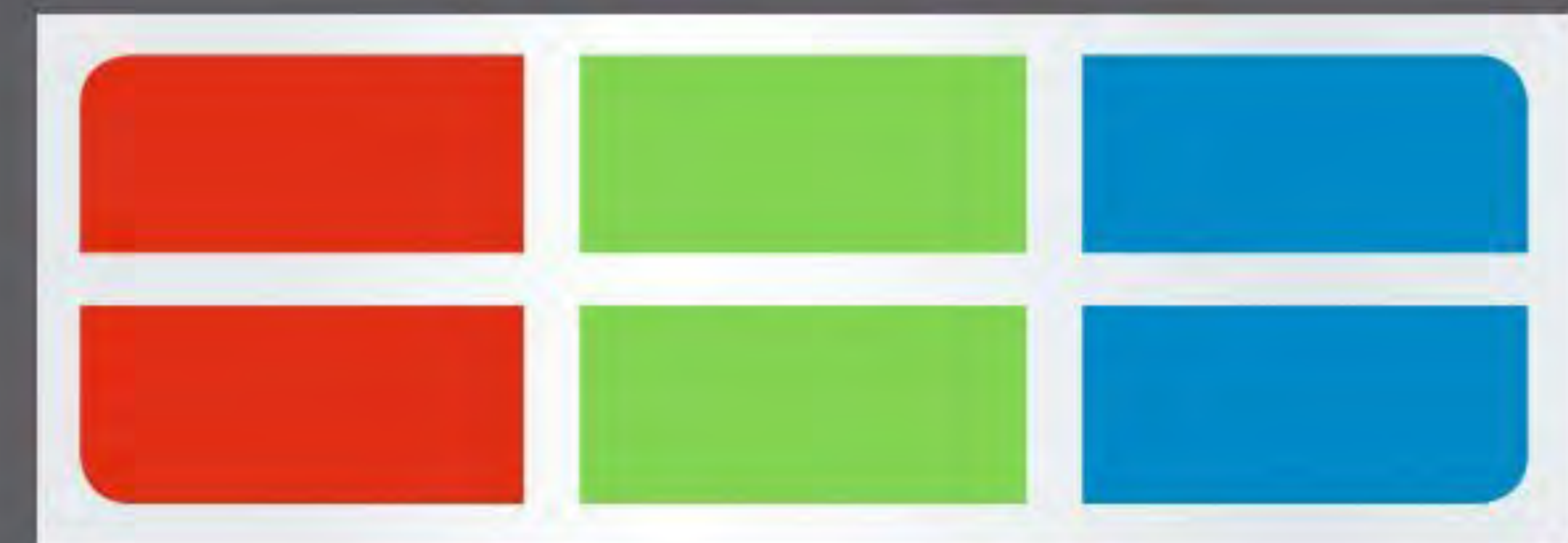
RUBRIKEN

- 003 Editorial**
- 004 Inhalt**
- 190 Homebrew**
- 192 Retro-Feed**
- 194 Vorschau/Impressum**



35 JAHRE

CPC 464



CPC-464-KLASSIKER

CODEMASTERS

Die Spiele von Codemasters waren Stammgäste in den Top-Ten-Listen.



SUPER ROBIN HOOD

Die Oliver-Zwillinge schrieben diesen Plattformer, der mit seinen 16 Farben die Stärken des CPC 464 ausspielen konnte. Der Schwierigkeitsgrad des Originals wurde etwas entschärft, statt eines sofortigen Ablebens erfreut man sich jetzt an einer Lebensleiste. Die Musik untermalt das Geschehen ordentlich und motiviert zum Weitermachen.



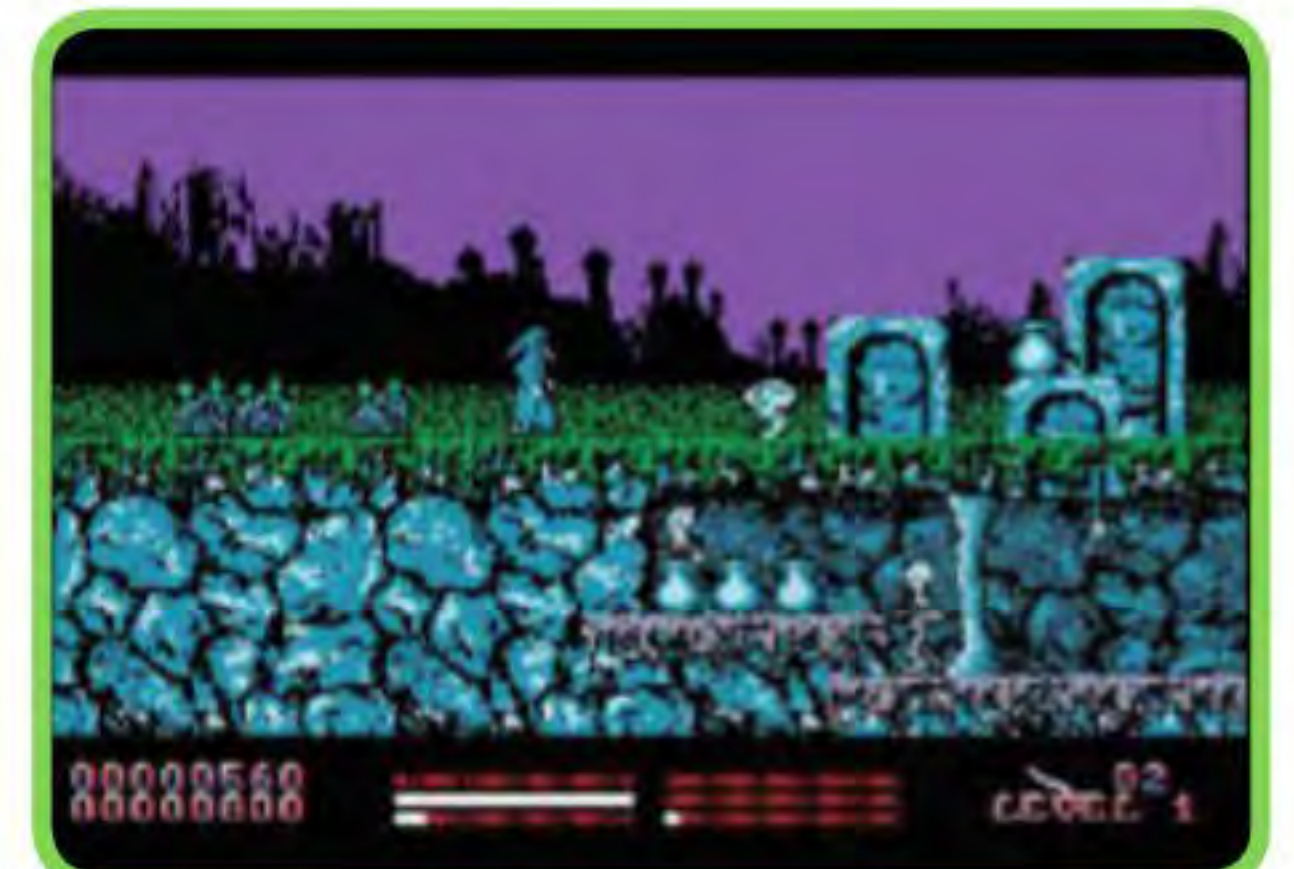
DIZZY

Im Vergleich zu *Super Robin Hood* hat *Dizzy* deutlich weniger Hüpfpassagen, was aber auch daran liegt, dass sich das Spiel auf das Lösen von Rätseln konzentriert. *Dizzy* nutzt den Vier-Farben-Modus des CPC 464 sehr clever, weshalb die Grafiken sehr scharf dargestellt werden. Das Adventure zählte damals zu den besten seiner Art.



PRO BMX SIMULATOR

Richard Darling war Designer der verbesserten Version von *BMX Simulator*, das ebenfalls durch Codemasters veröffentlicht wurde. Dank der 16 Farben hatte das Spiel deutlich lebendigere Grafik als die Konvertierungen für den Spectrum oder C64. Auch der Umfang ist größer, insgesamt stehen vier statt zwei Fahrer zu Verfügung, zudem gibt es einen schwereren „Expert-Mode“.



CRYPTS OF TROGAN

Crypts of Trogan ist ebenfalls ein Adventure, schlägt aber eine andere Richtung ein als *Dizzy*. Anstatt Gegenstände zu suchen, die man an bestimmten Orten benötigt, bekämpft man hier magische Kreaturen. Nebenbei sucht man nach Zaubersprüchen und alten Schriftrollen und springt über gefährliche Abgründe.

Der CPC 464 wurde erst Jahre nach seinen Rivalen veröffentlicht, konnte sich aber dennoch dank der vielen Konvertierungen, Originale und Budget-Titel auf dem Markt behaupten. Retro Gamer blickt auf die Highlights zurück.



» [Schneider CPC] Amsoft unterstützte den CPC vom Start weg mit Spielen wie *Strangeloop*.

Als der Amstrad CPC 464 im Jahr 1984 in den Handel kam, war der britische Markt fest in den Händen des ZX Spectrum und des Commodore 64. Es wurde erwartet, dass der Start des neuen Heimcomputers sehr schwierig werden würde, weshalb Amstrad den Hardware-Experten Roland Perry und sein Team engagierte. In Deutschland wurde das System bekanntlich von der Firma Schneider vertrieben, weshalb der Computer im deutschsprachigen Raum als Schneider CPC 464 bekannt ist.

„Es war von höchster Wichtigkeit, dass wir für das Weihnachtsgeschäft 1984 bereit waren“, erklärt uns Roland. „Amstrad wusste, dass sie dieses Ziel ohne externe Hilfe nicht schaffen könnten. Im Dezember 1983 hatten wir einen neuen Zeitplan aufgestellt, um das Projekt noch zu retten. Das war sehr wenig Zeit für uns, aber wir hatten ein gutes Gefühl bei der Sache.“

Eine Besonderheit des CPC 464 war die Auswahl zwischen drei Darstellungsmodi auf dem Fernseher oder Monitor. „Amstrad hat sich bereits recht früh für dieses Feature entschieden. Man wollte den Entwicklern die Möglichkeit geben, zwischen einem Multicolor-, High-Res- oder Vierfarben-Modus zu wählen“, erklärt Roland.

Neben der Konfiguration des Grafikchips waren Roland und sein Team für die Entwicklung eines Prototyps zuständig. „Ich hatte das Gerät unterm Arm und einen unserer Ingenieure im Schlepptau. Zusammen flogen wir nach Japan, um dort bei unserer produzierenden Firma vorstellig zu werden. Diese verlangten die Präsentation eines funktionstüchtigen Prototyps, sonst hätten sie die Fertigungsstraße nicht aufgebaut. Wir mussten zehn Tage dort bleiben und uns vielen Fragen stellen, bevor sie zufrieden waren“, erinnert sich Roland.

Zurück in England überließ er seinem Team die Hardware und kümmerte sich darum, dass möglichst viel Software bei der Einführung des CPC zur Verfügung stehen würde. „Beim Design des 464 wurde besonders darauf geachtet, dass man gut damit spielen konnte“, erklärt uns Roland. „Das Geschäftsmodell basierte auf hochwertiger Software, die direkt vom Start weg zur Verfügung stehen musste. Wir konnten von unseren Kunden nicht erwarten, dass sie sich in gutem Glauben für den Neuling auf dem Markt entscheiden würden, der vielleicht irgendwann die Software nachliefert. Wir wollten deshalb zur Veröffentlichung bereits mindestens 50 Spiele anbieten können.“

Durch die vielen Anfragen, die Roland an Europas Entwicklerstudios verschickte, entstand bei Amstrad ▶



CPC-464-KLASSIKER

OCEAN SOFTWARE

Die Konvertierungskönige des Schneider CPC.

HEAD OVER HEELS

Das Meisterwerk von Jon Ritman und Bernie Drummond wurde oft konvertiert, aber die Version für den CPC 464 ist vermutlich die beste. Vom Prinzip her war der Titel *Knight Lore* sehr ähnlich, allerdings weit surrealer. Manche Rätsel konnten nur durch einen der beiden Protagonisten gelöst werden, weshalb immer zwischen den Helden gewechselt werden musste.



RENEGADE

Double Dragon war aufgrund des großen Erfolgs in den Arcaden weitaus bekannter als sein Vorgänger. Wenn es um Konvertierungen geht, hat *Renegade* aber die Nase vorn. Gerade die Version für den CPC war sehr gelungen und sogar noch besser als die Versionen für den C64 und den Spectrum.

GRYZOR

Konami kann mit der Konvertierung ihres Run-and-Gun-Titels sehr zufrieden sein. Dank der Multicolor-Grafik konnte das harte Gameplay überzeugend dargestellt werden. Grafiker Mark K. Jones hat vor allem bei den Hintergründen ganze Arbeit geleistet. Anders als beim Original werden diese aber nicht scrollend dargestellt.



CHASE HQ

Eine Schwäche des CPC 464 waren Rennspiele mit perspektivischer Grafik. *Chase HQ* stellt eine nennenswerte Ausnahme dar. Auch wenn die Konvertierung grafisch nicht mit dem Arcade-Original mithalten kann, sind die Farben dennoch lebendig. Die Geschwindigkeit musste etwas verringert werden, was den Spielspaß aber nicht groß beeinträchtigt.

» Remi Herbulot konvertierte *Get Dexter* und *Macadam Bumper*.



» [Schneider CPC] *Knight Lore* beeindruckte auf dem CPC sowohl grafisch als auch beim Sound.

selbst eine Vertriebsabteilung. „Viele Studios kamen zu uns und stellten ihre Ideen vor. Sie fragten, ob wir nicht ihre Spiele vertreiben könnten, da sie nicht die finanziellen Möglichkeiten dafür hatten. So bekamen wir, quasi versehentlich, einen internen Vertrieb namens Amsoft. Ich glaube nicht, dass Amsoft selbst Gewinn erwirtschaftete. Das war aber auch nicht notwendig, denn sie brachten die Software auf den Markt, welche es uns ermöglichte, Hunderttausende Geräte zu verkaufen.“

Bereits 1985 war Amsoft ein fest etablierter Bestandteil des Spielmarktes. Der Vertrieb war hauptsächlich dafür bekannt, Konvertierungen beliebter Spiele für den CPC zu veröffentlichen. Viele kleinere Publisher nahmen sich diesen Erfolg zum Vorbild. „Ich hatte nicht viel Ahnung vom 464“, gesteht Jon Ritman, der ebenfalls Spiele entwickelte. „Ocean wollte damals *Match Day* konvertieren. Da der CPC zu diesem Zeitpunkt nicht groß auf dem Markt vertreten war, gaben sich die verantwortlichen Entwickler nicht viel Mühe damit. Das Resultat war entsprechend schlecht. Von da an habe ich meine Spiele immer selbst geschrieben.“

Unter diesen Spielen war auch ein Sequel zu *Match Day* und

Konvertierungen von Bernie Drummonds Hits *Batman* und *Head Over Heels*. „Für die Entwickler war es super, hochauflösende Grafiken in vier Farben darstellen zu können“, schwärmt Jon. „Es gab uns viele neue Möglichkeiten, wie wir die Spiele konvertieren konnten. Ein kleiner Nachteil war, dass die Spielgeschwindigkeit darunter litt, weil eine größere Datenmenge verarbeitet werden musste. Bei meinen isometrischen Spielen machte das aber keinen Unterschied.“

Da sich die Grafichips des 464 und des Spectrum sehr ähnlich waren, hatte Jon nicht viel

Arbeit damit, seine Titel zu konvertieren. Deutlich mehr Aufwand musste Bernie Drummond investieren, der für die Erstellung der Grafiken zuständig war. Bernie fertigte seine Designs auf dem Spectrum an und übernahm sie erst später für den 464, um sie zu dort kolorieren. Da die Farbpalette des 464 deutlich mehr Möglichkeiten eröffnete, änderten sich die Designversionen recht häufig.

Ungefähr zur gleichen Zeit, als Jon und Bernie *Batman* fertig-



» [Schneider CPC] *Imagine* produzierte neben *Yie Ar Kung Fu* viele weitere Portierungen.



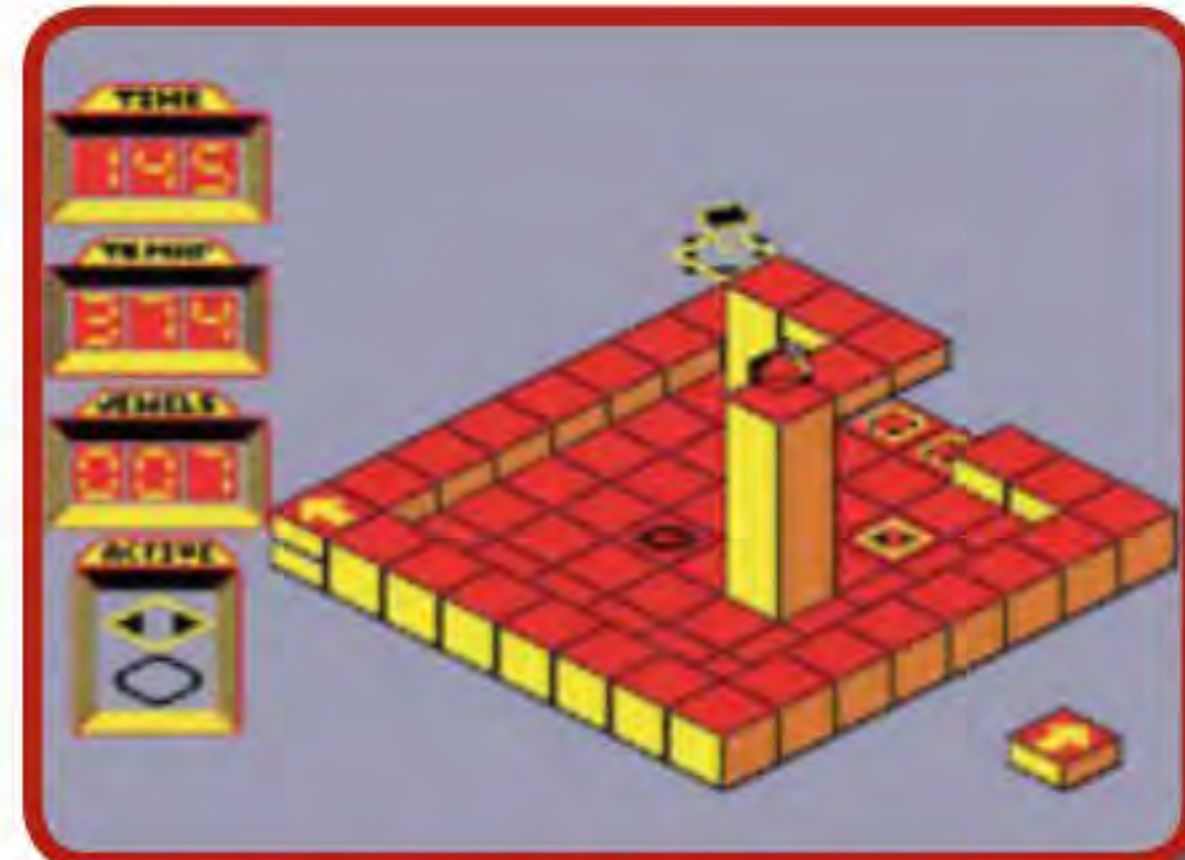
» In England spielte der CPC nur die dritte Geige. «

MARK K. JONES

stellten, brachte ein kleines französisches Studio *Get Dexter* auf den Markt. „Als der 464 im Januar 1985 in Frankreich erschien, stürzten sich viele der französischen Teams auf das System“, erinnert sich Remi Herbulot, der unter anderem für *Get Dexter* verantwortlich war.

Remi fährt fort: „Ich liebte diesen Computer! Die vielen Farben gaben uns neue Möglichkeiten, um Sprites oder künstlerische Hintergründe zu erstellen. Für den französischen Markt gab es nicht so viele Spiele wie für den britischen, und wir hatten deutlich weniger Konvertierungen. Ich wollte lieber neue Spiele programmieren, weil ich viele Ideen im Kopf hatte. England hatte einen großen Vorsprung, aber wir wollten unbedingt aufholen!“

Der Enthusiasmus der Franzosen war kaum zu stoppen, und so folgte eine wahre Flut an neuen Titeln für den Schneider CPC. Mark K. Jones, einer der renommierten britischen Grafiker, kann sich noch gut an diese Ära erinnern. „Ich mochte die Arbeit der Franzosen sehr. In England ▶



» [Schneider CPC] Paul Shirley veröffentlichte *Spindizzy* zuerst auf dem 464.



» [Schneider CPC] Die 464-Version von *Druid* kam bei den Kritikern gut an.



DER MACHER

Roland Perry war Projektleiter des CPC 464.

RG: Wurde schon beim Design des 464 an Konvertierungen gedacht?

RP: Wir hatten eine gewisse Vorgabe, die unsere Hardware erreichen musste. Dabei wurden Grafikchips verbaut, die denen des Spectrum, C64 oder BBC sehr ähnlich waren. Natürlich wollten wir die Leute dazu bewegen, dass sie ihre Spiele für unser System konvertieren, aber das war für das Design keine Voraussetzung.

RG: Was denkst du über die halberzigen Spectrum-Konvertierungen?

RP: Ich würde nicht sagen, dass sie im Vergleich mit anderen besonders schlecht waren. Schlussendlich war es oft das gleiche Spiel, nur auf einer anderen Plattform. Es hat einige Zeit gedauert, bis die Entwickler das Potenzial des 464 besser nutzen konnten, wodurch die Qualität der Spiele natürlich besser wurde.

RG: Warum ging Amsoft nach dem Prinzip „Quantität vor Qualität“ vor?

RP: In der Spieleindustrie konnte damals niemand ein Geschäft aufbauen, wenn er sich ausschließlich auf die beste Qualität konzentrierte. Man musste eine gewisse Auswahl bereitstellen und es dann den Konsumenten überlassen, sich zu entscheiden. Auch half es nicht, wenn ein Firmenname nur zweimal im Jahr in den Spielezeitschriften zu finden war.



» [Schneider CPC] Das Schneider-Maskottchen Roland wurde nach Roland Perry benannt.

RG: Hat sich Amsoft jemals überlegt, exklusive Titel von den Herstellern zu verlangen?

RP: Nein, wir wollten eine offene Plattform betreiben. Die Idee war, dass je zugänglicher unser System war, desto mehr Software dafür erscheinen würde. So wollten wir unsere Verkaufszahlen erhöhen. Wir wollten die Hersteller nicht dazu zwingen, sich für oder gegen uns zu entscheiden.

RG: Wie siehst du den 464 heute?

RP: Ich bin mit unserer Arbeit von damals sehr zufrieden. Besonders stolz bin ich auf die große Anzahl an Systemen, die wir verkaufen konnten. Die Kunden arbeiteten mit unseren Geräten, waren stolz darauf und selbst heute gibt es noch eine alte Fangemeinde. Unser System war so simpel und elegant, dass man es einfach anschließen und direkt benutzen konnte.

CPC-464-KLASSIKER

ERE INFORMATIQUE

Die französische Firma nutzte alle Stärken des 464.



GET DEXTER

■ Der 16-Farben-Modus war für ein isometrisches Adventure nicht unbedingt die erste Wahl. Aufgrund der niedrigen Auflösung war es schwierig, Details herauszuarbeiten. In *Get Dexter* haben Remi Herbulot und Michael Rho aber ganze Arbeit geleistet. Wichtige Objekte konnten stets erkannt werden, sodass sich der Frustrationsfaktor in Grenzen hielt.



DOOMSDAY BLUES

■ *Doomsday Blues* hatte eine etwas andere Herangehensweise als herkömmliche Spiele. Anstatt Schlüssel für versperrte Türen zu finden, kickt der Protagonist diese einfach auf. Für jeden Kick verbraucht er Stärke, die er mit Nahrung auffüllen muss. Einfaches Herumlaufen kostet ihn Energie, die er mit Wein wiederherstellen kann.



CAPTAIN BLOOD

■ Ursprünglich erschien der Titel für den Atari ST, bekam auf dem CPC aber eine hervorragende Konvertierung. Das Ziel des Spiels ist es, auf verschiedenen Planeten zu landen und dort Klone der Spielfigur zu finden. Diese gilt es anschließend zu eliminieren. Hinweise zu den Klonen geben Aliens, die ihr zuerst befragen müsst.



PURPLE SATURN DAY

■ *Purple Saturn Day* ist eine Ansammlung von Minispielen, die den Spielern einiges an Reaktionsvermögen abverlangen. Sei es in einem Hindernisparcours oder bei einem Völkerballmatch in einer Arena – gute Reflexe sind hier Gold wert. Zusätzlich müssen auch Rätsel gelöst oder ein Gehirn aus verschiedenen Mikrochips zusammengesetzt werden.



DER KRITIKER

Jeremy Spencer (Herausgeber der Zeitschrift *Amtix!*) über den Schneider CPC.

RG: Was war dein erster Eindruck des 464?

JS: Als Amstrad den CPC veröffentlichte war ich sehr erwartungsvoll, weil das Gesamtpaket einen stimmigen Eindruck vermittelte. Zum Start gab es auch einige Spiele, die aber allesamt nicht sehr überzeugend waren. Also war der CPC kein Spielecomputer, sondern ein Computer, auf dem man auch spielen konnte.

RG: Wieso seid ihr so viel später als das offizielle Magazin erschienen?

JS: Wir hatten bereits eine große Palette an Zeitschriften, die regelmäßig in den Handel kamen. *Amstrad Computer User* war eine interne Zeitschrift, deren Mitarbeiter natürlich zuerst an die ganzen Spiele kamen. Wir brauchten sechs Monate, bis wir feststellten, dass sie keine gute Arbeit ablieferten, und dass wir einiges besser machen könnten.

RG: Wie kam es zu dem Namen „Amtix!“?

JS: Ich habe vorgeschlagen, dass wir eine Zeitschrift für den CPC herausbringen sollten. Wir haben dann ein Skript

für den Spectrum geschrieben, das Namen im Zufallsprinzip produzierte. Schlussendlich kam *Amtix!* dabei heraus.

RG: Wir wissen, wie schwierig es ist, eine Zeitschrift auf den Markt zu bringen. Hattet ihr große Probleme damit?

JS: Das größte Problem war, an brauchbare Screenshots zu kommen. Damals wurde der Bildschirm mit einer Kamera abfotografiert, was vor allem beim CPC sehr schwierig war, da der Monitor stark flackerte.

RG: Warum hat es so lange gedauert, bis für den CPC ordentliche Spiele erschienen?

JS: Ich glaube, dass die Entwickler einfach herumexperimentieren mussten, bis sie die Hardware komplett nutzen konnten. Das war Pionierarbeit, denn es gab keine Anleitungen dafür.

RG: Warum haben die Entwickler so lange am 464 festgehalten?

JS: Zehn Jahre waren eine lange Zeit. Die Fans hatten viel damit zu tun, dass so lange Spiele dafür erschienen.



» [Schneider CPC] Heutzutage ist es leichter, Screenshots zu machen.



» Nick Bruty schrieb viele 464-Klassiker.

» Bill Harbison zeichnete die Grafiken für *Chase HQ*.



► spielte der CPC nach dem C64 und Spectrum nur die dritte Geige. In Frankreich wurde das System wegen seiner grafischen Möglichkeiten sehr geschätzt.“

Auch Nick Bruty unterschätzte anfangs die Möglichkeiten des 464. „Ich arbeitete damals an einer Konvertierung von *Impossible Mission*. Ich wollte eigentlich eine niedrige Auflösung, was auf dem 464 aufgrund der Farben kaum möglich war. Das war ein echtes Problem, denn das Spiel lebte von seiner Schnelligkeit, und für mich war das in hoher Auflösung nicht realisierbar.“

Erst David Perry und dessen Programmierkünste konnten Nick vom CPC überzeugen. „Ich war immer davon überzeugt, dass der 464 schon allein wegen seines größeren Bildschirms langsamer sein müsste als der Spectrum oder C64, aber Dave hat mich eines Besseren belehrt“, gesteht Nick. „Als ich gesehen habe, dass seine Konvertierung von *Trantor* schneller lief als unser Original auf dem Spectrum, war ich absolut

CPC-464-KLASSIKER

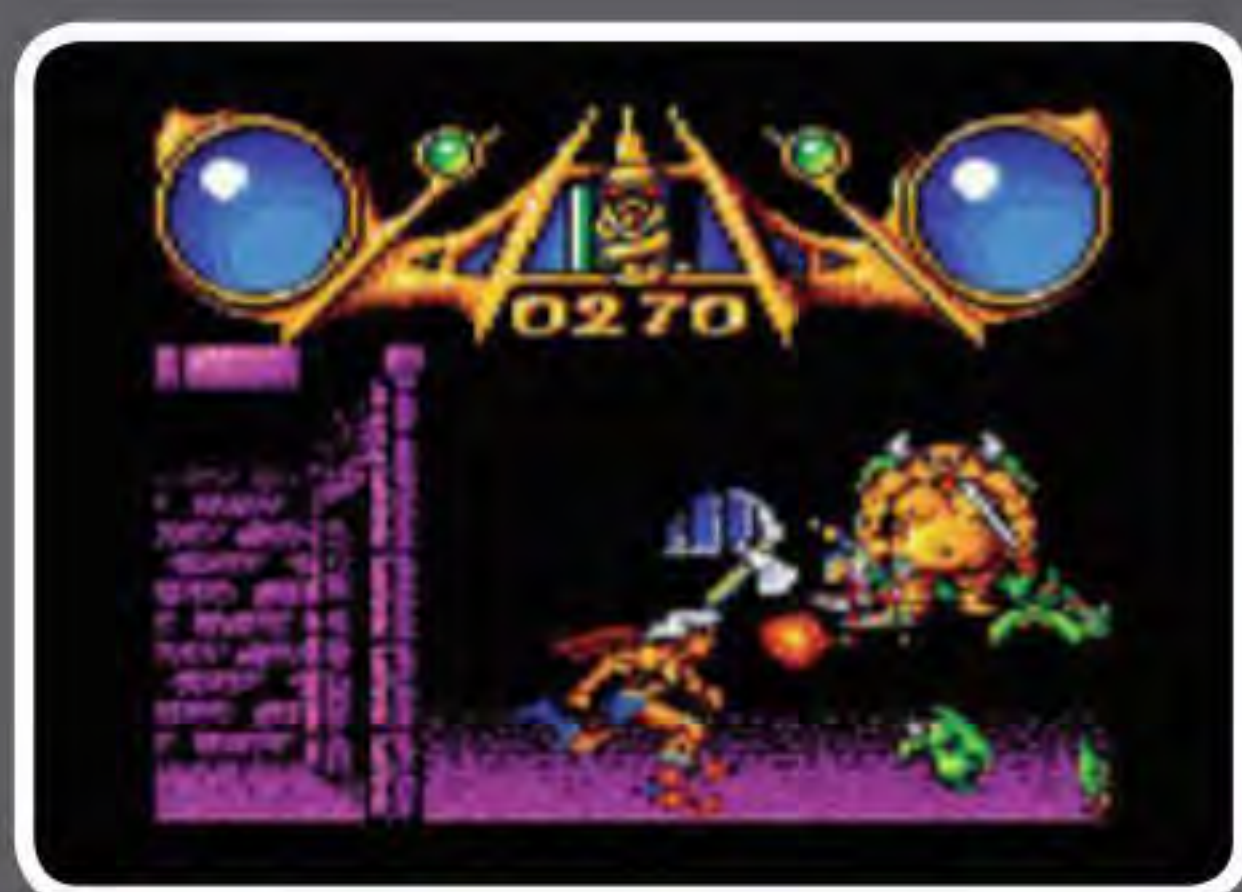
PROBE

Hits am laufenden Band.



TRANTOR

■ Dave Perry und Nick Bruty schlossen sich zusammen, um den 464 bis an seine Grenzen zu bringen. Die Zusammenarbeit begann mit *Trantor*, einem Run-and-Gun Sidescroller. Die Konvertierung basierte auf Nicks Original, das er für den Spectrum schrieb. Auf dem 464 profitierte das Spiel von besserem Sound und den 16 Farben, die die Hintergründe deutlich lebendiger werden ließen.



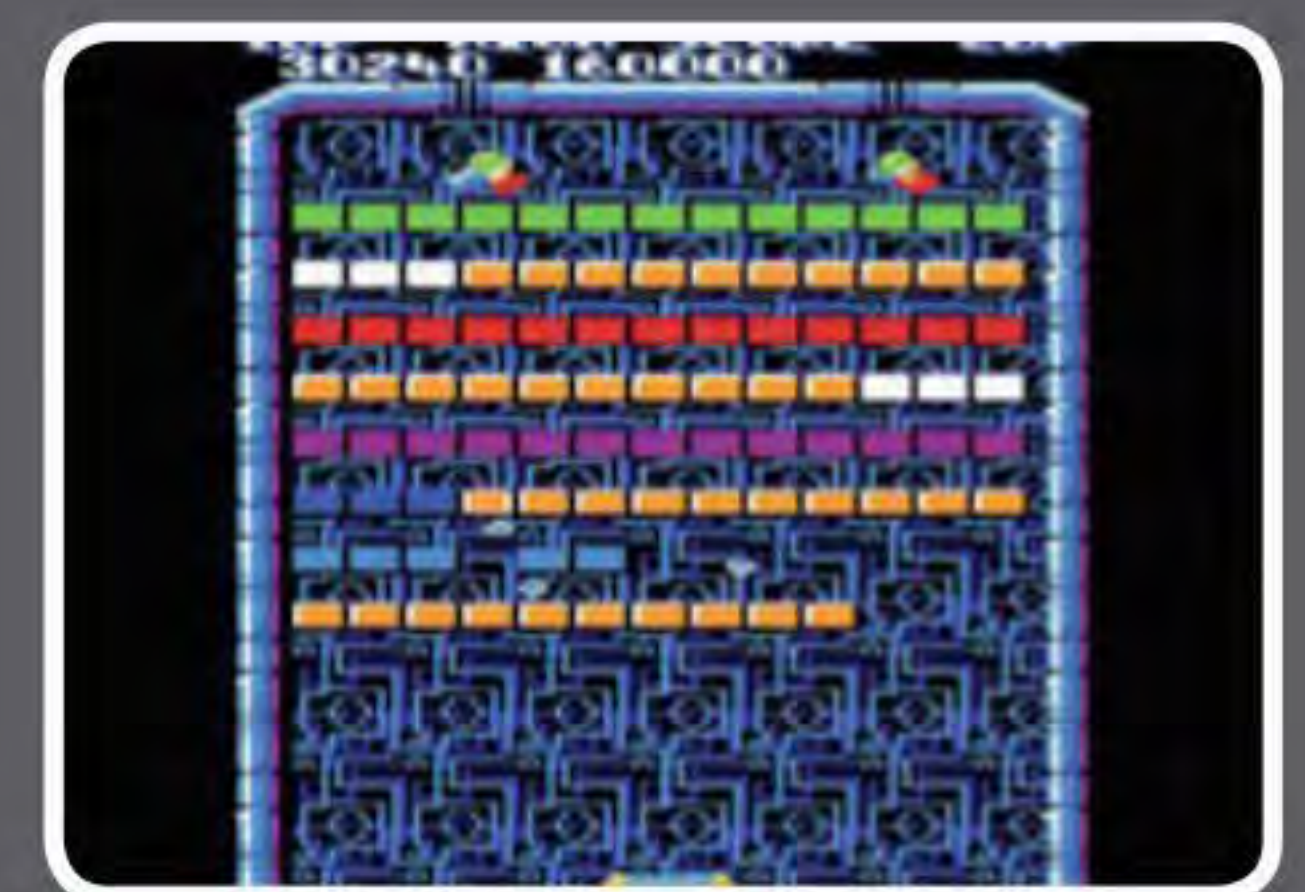
SAVAGE

■ *Savage* gilt als inoffizieller Nachfolger von *Trantor*. Auch hier handelt es sich um einen Sidescroller, allerdings wurden die Schusswaffen gegen Äxte ausgetauscht. Neben den üblichen Verbesserungen an Grafik und Sound wurde in der Konvertierung vor allem der Inhalt vergrößert, denn im Vergleich zum Original gibt es hier fast die doppelte Anzahl an Bosskämpfen.



SMASH TV

■ Auch diese Arcade-Konvertierung ist Nick und Dave hervorragend gelungen. Trotz der eigentlichen Schwächen des CPC in Sachen Spielgeschwindigkeit steht diese Version dem Original in nichts nach. In den meistens Leveln wimmelt es nur so von Gegnern, auch die Bosskämpfe sind hektisch. Trotz der 16 Farben läuft das Spielgeschehen schön flüssig.



ARKANOID

■ Probe hatte natürlich mehr Mitarbeiter als nur Nick und Dave, und diese waren für *Arkanoid* verantwortlich. Der Titel, der ursprünglich von Taito entwickelt wurde, war prädestiniert für eine Schneider-Konvertierung. Der 16-Farben-Modus bildete die perfekte Grundlage für die verschiedenen Blöcke.

verblüfft. Ich war zwar immer noch kein Fan von manchen grafischen Eigenheiten des 464, aber das legte sich mit der Zeit. Hätten wir *Trantor* ursprünglich für den CPC geschrieben, hätten wir deutlich mehr Details und Inhalte verwirklichen können, weil uns das System mehr Möglichkeiten eröffnete.“

Das Duo veröffentlichte als nächstes *Savage* und *Dan Dare III*, bevor sie sich schlussendlich an die Konvertierungen verschiedener Spielereisen machten. „Wir haben versucht, den CPC an seine Grenzen zu bringen“, erinnert sich Nick. „Dafür brachten wir so viele Farben und Animationen auf den Bildschirm, wie wir konnten. Aber ich denke nicht, dass wir das System maximal ausgelastet haben. Zu diesem Zeitpunkt war der Markt schon gesättigt und die Spieleindustrie konzentrierte sich immer mehr auf die neuen 16-Bit-Konsolen. Deshalb steckten die Studios immer weniger Energie in neue Entwicklungen für den CPC.“

Der 464 konnte eine große Auswahl an erfolgreichen Spielen vorweisen – dank der vielen Entwicklerstudios wie Ocean Software. Ein herausragendes Beispiel für gelungene Arcade-Konvertierungen ist *Chase HQ*, das von Bill Harbison und Jon O'Brien geschrieben wurde. „Ich habe vor meiner Arbeit bei Ocean nie mit



» [Schneider CPC] *La Abadia Del Crimen* ist außerhalb Spaniens kaum bekannt.

einem Schneider CPC gearbeitet“, gesteht Bill.

„Ich hatte viel Spaß mit den 16 Farben. Obwohl die Pixel recht groß waren, half mir die Farbauswahl dabei, das Arcade-Feeling besser herüberzubringen. Die ursprünglichen Skizzen erstellte ich auf einem Atari ST in Schwarz-Weiß. Diese Skizzen wurden übertragen und auf dem CPC koloriert. Die Arbeit war wie bei einem Malbuch, nur digital. Leider waren die CPC-Versionen in der Regel nur ein Beiwerk. Wenn die Studios sechs Monate für eine Spectrum-Version hatten, bekamen sie meistens nur ein paar Wochen für den CPC. Ich habe mich oft gefragt, warum der CPC so vernachlässigt wurde.“

Auch Mark K. Jones und John Brandwood arbeiteten zusammen, um *Renegade* und *Gryzor* aus den Spielhallen auf den CPC zu bringen. „Mit dem Vier-Farben-Modus konnte man großartige Details darstellen, und ▶



» [Schneider CPC] Das schon im C64-Original kernige Spiel ist auf dem CPC noch etwas blutiger.



» [Schneider CPC] *Batman* war eines der vielen Lizenzspiele.



DER KÜNSTLER

Mark K. Jones galt als einer der Besten seiner Zunft.

RG: Wie war die Arbeit auf dem CPC 464 im Vergleich zu seinen Konkurrenten?

MKJ: Der CPC war „mein“ Computer. Ich habe mir damals selbst einen gekauft und damit mein gesamtes Portfolio erstellt. Die Arbeit damit war für mich immer einfacher als mit dem C64, weil ich dort nicht so eingeschränkt war. Mit dem Spectrum hatte ich kaum Kontakt.

RG: Wolltest du auch mal etwas anderes machen als nur Arcade-Konvertierungen?

MKJ: Ich habe damals bei Ocean/Imagine begonnen zu arbeiten. Als ich die Gelegenheit dazu bekam, habe ich sofort angefangen und mich sogar gegen ein Studium entschieden. Ich war noch sehr grün hinter den Ohren und habe deshalb das gemacht, was mir aufgetragen wurde. Ich hatte schon ein paar Ideen für Spiele, war aber einfach nur froh, in der Branche zu arbeiten.

RG: Warum war *Mag Max* deiner Meinung nach so beliebt?

MKJ: Ich habe nur kurz daran gearbeitet. Die ursprünglichen Zeichnungen wurden als veraltet empfunden, also sollte ich sie überarbeiten. Für mich war es ein reines Kunstprojekt, ich hatte sonst keinen Einfluss darauf. Das fertige Spiel war recht spaßig und auch sehr farbenfroh.



» [Schneider CPC] Neben *Renegade* und *Gryzor* arbeitete Mark an *Mag Max*.

RG: Wie kamst du mit dem Umstieg vom 464 auf neuere Hardware zurecht?

MKJ: Irgendwann kamen die kleinen Sprites natürlich an ihre Grenzen. Die 16-Bit-Ära erlaubte dem Grafiker mehr künstlerische Freiheit, ich habe schon etwas gebraucht, um mich mit den neuen Möglichkeiten vertraut zu machen.

RG: Schätzt du den CPC noch immer?

MKJ: Ich freue mich, dass die Leute meine Spiele gern gespielt haben und zum Teil noch spielen. Es ist sehr erfüllend, wenn man weiß, dass man anderen Menschen eine Freude bereitet hat. Das ist für mich die größte Belohnung nach monatelanger Arbeit, und der CPC hat mir den Einstieg dazu ermöglicht.



» [Schneider CPC] In *Dan Dare III* konnte der Bildschirm in acht Richtungen scrollen.



» Die Olivers entwickelten viele Originaltitel für den 464.

► Ich nutzte ihn gern für Kunstprojekte. Für Spiele fand ich den 16-Farben-Modus „geeigneter“, erklärt Mark. „Damals nutzten die meisten Leute ihren Fernseher zusammen mit dem CPC, dabei wurden aber die Pixel nicht mehr so scharf dargestellt. Ich tüftelte immer gern so lange an den Grafiken herum, bis ich sie nicht mehr besser darstellen konnte.“

Neben den Vollpreis-Konvertierungen kamen für den CPC auch einige Budget-Titel auf den Markt. Diese Art von Spielen waren eine Spezialität der Zwillinge Philip und Andrew Oliver. „Unser erster Hit war *Super Robin Hood*, dann folgte *Ghost Hunters*“, erinnert sich Philip. „Unsere Preispolitik war recht einfach: Unsere Spiele sollten nur 25 Prozent eines Vollpreisspiels kosten. Wir hofften

dadurch, dass sich die Titel viermal so oft verkauften. Außerdem hatten unsere Kunden dann keine so hohen Erwartungen an Inhalt und Qualität und waren deshalb oft überrascht. Das Konzept hat erstaunlich gut funktioniert.“

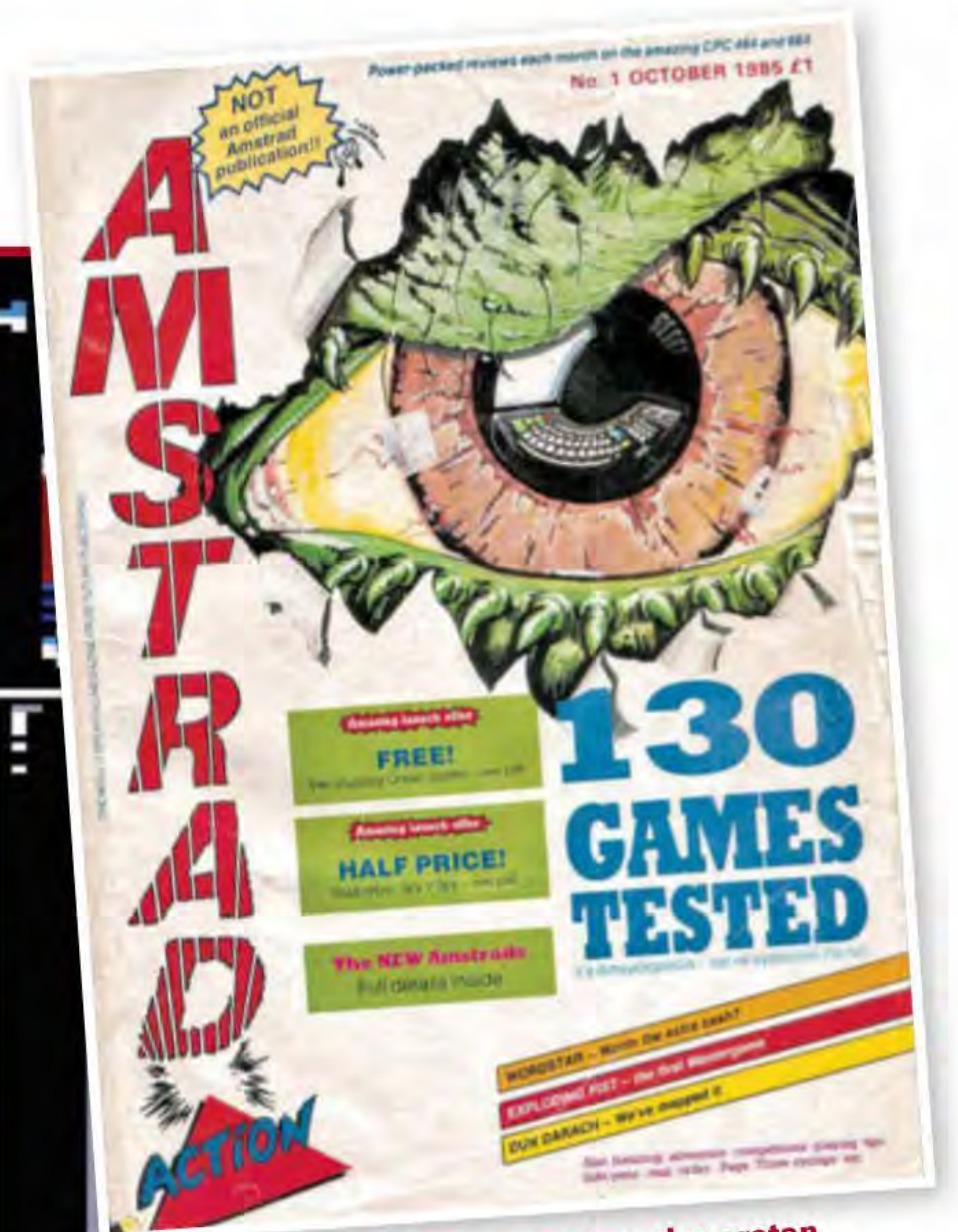
Die Strategie der Olivers ging aber nicht lange auf, denn auch andere Publisher fanden Gefallen

an Budget-Spielen. „Mitte 1987 war das Angebot an Spielen so groß, dass viele Studios Probleme hatten, ihre Werke zum vollen Preis zu verkaufen“, erklärt uns Philip. „U.S. Gold und andere Firmen brachten deshalb ihre Spiele bereits sechs bis acht Monate nach Ersterscheinung zum Budget-Preis erneut auf den Markt. Das war für uns natürlich problematisch.“

Die Olivers reagierten darauf, indem sie auch in das Vollpreis-Segment vorstießen. Darunter waren viele Arcade-Konvertierungen, Simulatoren und natürlich Adventures rund um ihren Helden Dizzy. Dennoch beendeten sie ihre Arbeit mit dem CPC am Ende des Jahrzehnts. „1989 ging der Markt für den CPC stark zurück, und wir wussten, dass wir nach der Weihnachtszeit keinen Gewinn mehr

erzielen würden“, bestätigt Philip. Der letzte Titel der Olivers, der für den 464 erschien, war *Robin Hood Legend Quest*. 1993 wurde das Spiel im Gedenken an den Erfolg von *Super Robin Hood* konvertiert.

Nach 1993 waren neue Veröffentlichungen restlos Budget-Titel, davon der große Teil Re-Releases. Die einzige Ausnahme machte Elmar Krieger, der für Titus Software noch zwei Spiele zum Vollpreis auf den Markt brachte. Dabei handelte es sich um *Super Cauldron* und *Prehistorik 2*, für die Elmar alle ihm zur Verfügung stehenden Tricks nutzte. „Nach sechs Jahren in der Demo-Szene konnte ich quasi nichts anderes, als Code für den CPC schreiben“, gesteht Elmar. „Ich habe das System bis an die Grenzen ausgenutzt, aber



» Amstrad Action war eines der ersten Magazine für den Schneider.

ich konnte aus dem CPC natürlich keinen Amiga machen.“

Als die Software-Entwicklungen Ende 1994 endgültig eingestellt wurden, wandte sich auch Elmar neuen Systemen zu. Zurückblickend wird er dabei etwas sentimental: „Man sagt immer gerne, dass früher alles besser war“, schmunzelt er. „Für mich war die Ära des CPC eine aufregende, wundervolle Zeit. Andererseits würde ich nie mehr darauf Software entwickeln wollen, die Entwicklungsumgebung war schrecklich!“

Auch Philip Oliver blickt wohlwollend auf den CPC zurück. „Der 464 hatte viele Fans und war ein elegantes Plug-and-Play-System“, erinnert er sich. „Auch wenn der Amiga technisch viel besser aufgestellt war, konnte der CPC immer auf seine Stammkunden setzen.“

Remi Herbulot hat seine eigene Erklärung für die vielen Titel, die auf dem 464 erschienen sind: „*Get Dexter 2* war das letzte Spiel, das ich für den CPC schrieb. Aber es gab viele Hobbyprogrammierer, die im Wohnzimmer auf ihrem eigenen System ein Spiel schrieben.



» [Schneider CPC] *Get Dexter 2* war Remi Herbulots letzter Titel für den 464.

» Für mich war die Ära des CPC eine aufregende, wundervolle Zeit.« ELMAR KRIEGER

In Frankreich war der CPC weit verbreitet, deshalb gab es viele französische Budget-Titel.

Das letzte Wort möchten wir Roland Perry geben. „Ich war überrascht, dass sich der CPC so lange auf dem Markt halten konnte. Normalerweise konnte man froh sein, wenn ein System zwei Jahre lang verkauft wurde, weil sich die Technologie so rasant entwickelte. Manchmal hatte man allerdings Glück, und ein System konnte eine längere Zeit überdauern. Der 464 wurde schnell ein Klassiker und hat selbst heute noch seine Fans.“ ★



» Elmar Krieger in jungen Jahren.



» [Schneider CPC] 1993 konvertierte Elmar Krieger *Super Cauldron* für den CPC.

CPC-464-KLASSIKER

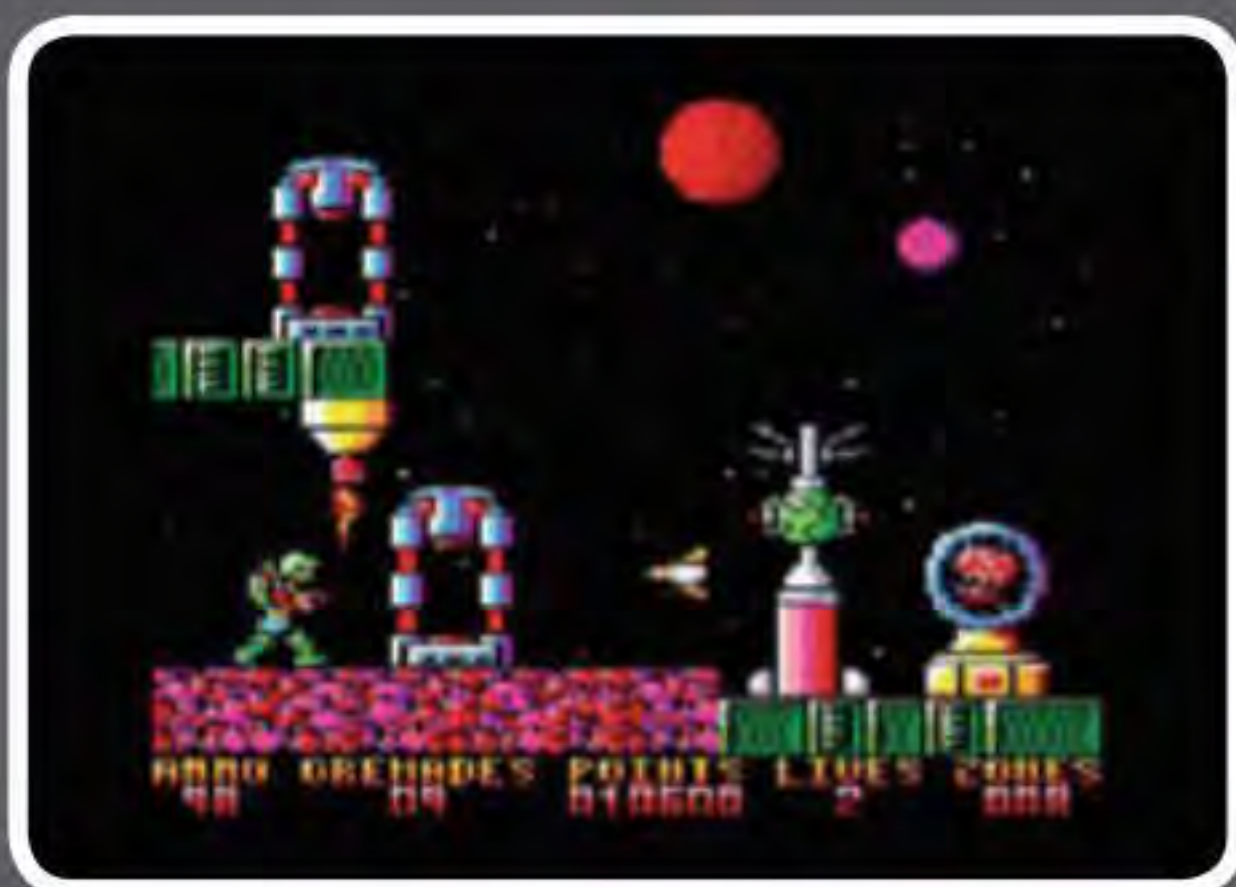
HEWSON

Die britischen Experten.



RANARAMA

■ *Paradroid* erschien exklusiv für den C64, *Ranarama* war ein Klon, der unter anderem für den CPC konvertiert wurde. Es spielt sich ähnlich schnell wie auf dem Spectrum, sieht dabei aber besser aus. Die Vogelperspektive ist passend gewählt und bietet Übersicht, auch wenn es zwischen den vielen Zaubern etwas hektisch werden kann.



EXOLON

■ Das Original auf dem Spectrum ist grafisch nicht schlecht, kann aber vor allem farblich nicht mit der CPC-Konvertierung mithalten. In 124 Levels muss von Plattform zu Plattform gehüpft werden, dabei wollen noch zahlreiche Gegner besiegt werden. Mit Hilfe von Raketen könnt ihr auch große Gegnergruppen schnell besiegen.



NEBULUS

■ Bei der Konvertierung ist das Minispiel mit den Fischen zwar verloren gegangen, das fällt aber nicht weiter ins Gewicht. Beim Erklimmen des sich immer weiterdrehenden Turms hat man auch so alle Hände voll zu tun. Auch wenn die CPC-Version etwas langsamer läuft, bleibt der Schwierigkeitsgrad gleich hoch.



STORMLORD

■ Wie *Exolon* profitiert auch *Stormlord* von den vielen Farben des CPC. Spielerisch sind beide Versionen fast identisch. Auf dem CPC sind die Gegner nicht ganz so aggressiv, was das Spiel etwas leichter macht. Auch inhaltlich gibt es keine nennenswerten Unterschiede.



DER CODER

8-Bit-Genie Jon Ritman über seine Meisterwerke.

RG: Wie bist du auf die Farbschemata deiner isometrischen Spiele gekommen?

JR: Das war eine Zusammenarbeit von Bernie Drummond und mir. Wir haben verschiedene Kombinationen durchgespielt und haben uns dann doofe Namen dafür einfallen lassen. Mit „Ice Cream and Green“ meinten wir beispielsweise einen leichten Gelbton und Grün. Wir hatten solche Namen für alle acht Farbkombinationen. Wir hatten nur wenig Speicher zur Verfügung, deshalb mussten wir uns auf acht beschränken. Ich glaube, wir trafen eine gute Auswahl.

RG: Warum hast du den 16-Farben-Modus nicht genutzt?

JR: Weil die Auflösung geringer war als die des Spectrum. Bernie hätte sein komplettes Design ändern müssen, und das wäre zu viel Aufwand gewesen. Die Auflösung wäre zu gering gewesen und es hätte furchtbar ausgesehen. Viele Details wären verloren gegangen, und das war für uns keine Option.

RG: Und bei *Match Day II*?

JR: Das Scrolling war schon schlimm genug mit vier Farben, und mehr hätten wir nicht nutzen können. Im



» [Schneider CPC] *Match Day II* spielt sich langsamer als auf dem Spectrum.

16-Farben-Modus war der Ball noch nicht einmal rund!

RG: Deine Meinung zu den Spielen für den 464 im Rückblick?

JR: Ich glaube, *Match Day II* ist nicht gut gealtert, dafür war das Scrolling zu schlecht. Bei den isometrischen Spielen sah das schon besser aus, und diese werden von den Fans selbst heute noch gespielt.

RG: Ein letztes Wort zu *Match Day*?

Das Spiel sollten wir einfach vergessen und darüber schweigen. Die Entwickler haben meinen Code nicht benutzt. Sie haben schlampig gearbeitet und einfach irgendein Fußballspiel auf den Markt geworfen, das zu Recht niemand gekauft hat.