

Ausgabe 04-06/08

Das Commodore-64-Magazin mit CD-ROM

ISSN 1862-2348 | CSW-Verlag



SUMMER GAMES

Großes Sport-Spezial:

Decathlon · Fußballgames · Die besten C64-Sportspiele



Weitere Themen:

50 Jahre Pong · Epyx · Rocky · Enforcer II · M.U.L.E. Zak McKracken 2 · Rom Check Fail! · Perry Rhodan

Exklusiv auf CD-ROM: Wind & Water: Puzzle Battles für Dreamcast



FULL METAL MEGA FIEGA EREGETER



Enforcer II

Interview mit André Zschiegner

Interview: Sebastian Bach | Screenshots: André Zschiegner, lemon64.com

André Zschiegner arbeitet derzeit an einem Shoot'em Up für den Commodore 64, der sogar Klassiker wie »Katakis« oder »X-Out« in den Schatten stellen könnte. Wir sprachen mit André über das Projekt.

Hallo André, bitte erzähle uns kurz etwas über dich und deine (Spiele-)Projekte.

Also gut, ich bin 30 Jahre und im »wahren Leben« von Beruf Jurist, habe also so gar nichts mit Computern zu tun. Mit dem C64 beschäftige ich mich – mit diversen Unterbrechungen – seit ca. 16 Jahren. Meine bisher bekanntesten Werke sind die beiden »It's Magic«-Teile, die beide über Protovision erschienen sind.

Die »It's Magic«-Spiele waren sehr professionell. Hast du nie darüber nachgedacht, Spiele beruflich zu entwickeln?

Ich glaube man muss deutlich unterscheiden zwischen der Entwicklung von Spielen auf dem C64 oder früheren 16-Bit-Konsolen und denen für heutige Hardware wie PC und Hightech-Konsolen. Früher galt es die Hardware möglichst optimal auszunutzen. Der Programmierer konnte also noch mit technischem Können glänzen. Die Qualität des Spiels hing maßgeblich auch von seinen Fähigkeiten ab. Heute ist es doch eher so, dass der Programmierer »nur« noch dazu dient, die Logikaufgaben des Spiels umzusetzen. Auf möglichst effektive und technisch saubere Programmierung kommt es aufgrund der hohen Potenz heutiger Hardware indes weit weniger an, wodurch der Job des Spieleprogrammierens für mich vieles von seinem Reiz verloren hat.

Bitte beschreibe kurz, worum es in »Enforcer II« geht.

Also wenn die Frage auf eine Story hinter dem Spiel abzielt: Eine solche existiert derzeit noch nicht. Meines Erachtens sind bei Shootern Stories ohnehin eher zweitrangig. Das Spiel selbst wird ein reinrassiger Horizontalshooter mit geradliniger Action ohne störenden Schnick-Schnack.

Wie kamst du darauf, eine Fortsetzung des Spiels »Enforcer« von Manfred Trenz zu entwickeln? Bist du Trenz-Fan?

Ich würde es mal so sagen: Ich bin ein großer Bewunderer von Manfred. Sein Können ist wirklich über jeden Zweifel erhaben. Als Fan von Shootern auf dem C64 kommt man an dem Namen Manfred Trenz einfach nicht vorbei. Manfreds Spiele verbreiten ein ganz eigenes »Edeltechnikdesign-Feeling«. Sie sind sowohl technisch wie auch spielerisch auf absolut höchstem Niveau und machen auch nach dem x-ten Mal durchspielen immer noch Spaß. Und das »Enforcer II« deutlich von diversen Trenz-Spielen inspiriert ist, kann und will ich nicht leugnen.

»Enforcer II« selbst war zunächst gar nicht als Fortsetzung zu »Enforcer« gedacht. Als ich 2002 »Enforcer« das erste Mal auf einem Treffen von Protovision sah (dass ich bis dahin »Enforcer« nicht kannte brachte mir damals ziemliches Gelächter ein ...), war ich schwer beeindruckt und wollte mich nach der Fertigstellung von »It's Magic II« auch mal an einem Shooter versuchen. Die Idee, es als Nachfolger von »Enforcer« zu machen, kam damals von Protovision. Nachdem ich das Projekt jetzt wieder aus der Versenkung geholt habe, bot es sich ganz einfach wegen des Wiedererkennungswertes an, weiter von »Enforcer II« zu sprechen, da jeder wusste, dass das eheamlige Projekt, das bei Protovision angepriesen wurde, gemeint ist. Letztlich bin ich aber auf den Namen nicht festgelegt und es liegt mir fern, mich mit dem Können von Manfred zu messen.

Was reizt dich daran, heute noch so aufwändige Spiele für den C64 zu programmieren?

Das frage ich mich auch manchmal. Im Grunde hatte ich das Projekt Ende 2004, als es schon recht weit fortgeschritten war, komplett eingestellt, da ich im Rahmen meines Studiums kaum mehr Zeit dafür hatte. Der C64 war dann vier Jahre kein Thema. Allerdings habe ich es irgendwie immer bedauert, das Spiel nicht fertig gestellt zu haben. Als ich dann in einem Anfall von Nostalgie meinen C64 dieses Jahr mal wieder aufgebaut habe, fiel mir auch »Enforcer II« wieder in die Hände und irgendwie bekam ich wieder Lust, es doch weiter zu machen. Was folgte, war eine vorsichtige Anfrage im Forum64 (www. forum64.de), ob es denn überhaupt noch Interesse an neuen Spielen gäbe. Glücklicherweise traf ich dort auf Markus Lohse, der sich wirklich sehr engagiert hat, um das Projekt wieder zu beleben und mich von der Sinnhaftigkeit seiner Fortsetzung zu überzeugen.

»Enforcer II« soll einige interessante Features wie Fullscreen-Gameplay, Paralaxscrolling mit bis zu sechs Ebenen, zoomende Endgegner und einiges mehr bieten. Auf was darf sich der Spieler noch freuen?

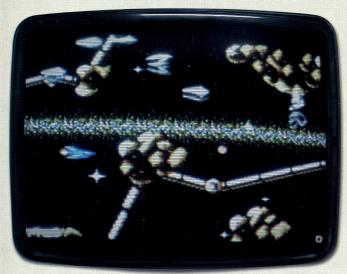
Der Grundanspruch ist, jedem Level eigene spezifische Effekte zu spendieren, die ihn zu etwas Besonderem machen und »konsolenlike« aussehen lassen. Aufgrund dessen gehe ich derzeit auch von »nur« sechs Leveln wie in »Enforcer« aus. Ich bin nämlich der Meinung, dass es wesentlich besser ist, sechs abwechslungsreiche, gut designte Levels zu machen, als den Spieler mit zwölf Levels, wo einer wie der andere aussieht, zu langweilen.

Enforcer: FullMetal MegaBlaster

»Enforcer« ist ein klassisches Shoot'em Up für den Commodore 64. Die Handlung ist schnell erklärt: Mit dem Raumgleiter »FullMetal Mega-Blaster« schießt man sich durch insgesamt sechs Level, an deren Ende jeweils ein Obermotz wartet. »Enforcer« ist auch das letzte auf dem C64 veröffentlichte Spiel von Manfred Trenz, dem Entwickler von Hits, wie »Turrican« und »Katakis«. Erschienen ist es 1992 relativ unspektakulär auf dem deutschen Diskettenmagazin »Golden Disk 64«.







Ein Level ist bereits fertig.



Der erste Endgegner mit tollen Zoomeffekten.

So verfügt Level 1 z.B. über einen speziellen Starparlaxer, der zusätzlich zum Charset noch im gesamten Level auf Sprites zurückgreift. Daneben natürlich der zoomende Endgegner.

Level 2 – in dem man in einer Art »Kraftwerksraumstation« ist, kommt mit einem Paralaxer mit sechs Ebenen daher und zusätzlichen ständigen Entladungsblitzen zwischen den Ebenen, die teils bildschirmgroß sind. Das alles spielt sich hinter dem eigentlichen Playfield ab und ist völlig unabhängig von der Spielaction.

Level 3 wird wahrscheinlich vor einer Stadt spielen, die ebenfalls mit schönen Paralaxeffekten und zahlreichen Explosionen im Hintergrund ausgestattet sein wird.

Mehr kann und will ich im Moment noch nicht verraten.

Beeindruckend. Das klingt nach sehr guten Programmierkenntnissen und auch nach sehr viel Detailverliebtheit. Entwickelst du alles selbst, oder bekommst du Hilfe, z.B. bei der Grafik? Von wem wird die Musik kommen?

Die Ausarbeitung der Details ist mir tatsächlich sehr wichtig, da sie wesentlich dazu beitragen, die Qualität eines Spiels zu steigern. Auch hier kann als Maßstab durchaus Manfred Trenz gelten, dessen Spiele immer wieder mit schönen Effekten und Überraschungen aufwarten können.

Bei »It's Magic« hat noch ein Freund aus Schulzeiten die Grafik gepixelt. »Enforcer II« hingegen stammt bis dato komplett aus meiner Fe-

der. Leider ist mir kein allzu großes künstlerisches Talent vergönnt, so dass ich mich zum Teil sehr deutlich von Vorbildspielen »inspirieren« lassen muss, um die gewünschte Qualität zu erzielen. Das Zeichnen der Grafiken dauert bei mir insgesamt gesehen einfach immer noch viel zu lang. Aber gegebenenfalls erhalte ich in nächster Zeit ein wenig Unterstützung in dieser Richtung.

In Sachen Musik will ich noch keine konkreten Namen nennen. Wir ziehen hier im Hintergrund fleißig die Strippen und soviel sei gesagt: Auch in Sachen Musik wird das Spiel mit einer (besser wohl zwei) großen Überraschungen für Ballerfans aufwarten können.

Das Spiel ist für den Standard-C64? In einem Forum war zu lesen, dass über eine Modulversion nachgedacht wird. Gibt es da schon eine Entscheidung?

Das Spiel wird für den Standard-C64 entwickelt. Dabei ist beabsichtigt, es ausschließlich auf Modul zu veröffentlichen. Einerseits, um Raubkopien vorzubeugen, andererseits, um vielleicht die eine oder andere zusätzliche technische Möglichkeit – wie z.B. mehr RAM für Animationen – integrieren zu können.

Eine Modulversion hat natürlich ihren Reiz. So etwas gab es schon lange nicht mehr für den C64. In welcher Auflage wird das Modul erscheinen und zu welchem Preis?

Zur Auflage steht noch nichts genaues fest. Preislich werden wir die 30-Euro-Grenze nicht überschreiten.

Was hältst du vom Spiel »Metal Dust«, welches für C64-Verhältnisse doch recht hohe Hardwarevorraussetzungen verlangt und die seltene Turbokarte SuperCPU vorraussetzt?

Ich habe »Metal Dust« außer in einer frühen Testversion noch nicht wirklich gesehen. Einige Promovideos, sehen jedoch recht beeindruckend aus, obschon die eigentliche Stärke gegenüber herkömmlichen Spielen wohl im Sound- und Musikbereich liegt.

Dass mit den Hardwareanforderungen ist so eine Sache, an der sich die Geister scheiden. Die einen lieben, die anderen verteufeln zusätzliche Hardware. Unterm Strich, war es sicherlich mutig, so ein umfangreiches Projekt für eine nicht übermäßig verbreitete Hardware zu entwickeln.

Ok, dann erübrigt sich die Frage nach einem Vergleich. Du sagst, »Enforcer II« soll eher »konsolenlike« werden. Zockst du regelmäßig auf Konsolen? Wenn ja, auf welchen und welche Spiele beeinflussen die Entwicklung von »Enforcer II«?

Eigentlich nein. Ich hab nicht einmal eine Konsole. Erst als die Entwicklung von »Enforcer II« in Angriff genommen wurde, habe ich mir mittels Emulator diverse Konsolentitel näher angeschaut und war zum Teil doch recht beeindruckt. Maßgeblich inspiriert war die Entwicklung von »Enforcer II« demgemäß dann von Manfred Trenz' »Rendering Ranger«, »R-Type 3« und diversen Konsolen-»Turrican«.

Gibt es schon einen Publisher, bei dem das Spiel erscheinen wird?

Das Spiel wird in altbekannter Manier über Protovision erscheinen.

Und was die meisten C64-Fans interessieren wird: Wann wird es soweit sein? Wann wird es »Enforcer II« zu kaufen geben?

So sehr ich die Bedeutung dieser Frage verstehe, ich kann sie nicht wirklich beantworten. Da die Entwicklung nur nebenberuflich stattfindet, ist schon schwer einzuschätzen, wieviel Zeit jeweils für diese zur Vergügung steht. Zudem soll auch die Qualität des Spiels stimmen, was unter Umständen nach mehr Zeit verlangt. Ich kann nur sagen, dass ich derzteit gut vorankomme, ich also in den vier Jahren Abstinenz doch nicht alles verlernt habe. Ich denke, wenn es so weiter läuft, dann sollte spätestens Anfang des nächsten Jahres ein neuer Horizontalshooter für den C64 käuflich erwerbbar sein.

Danke für das Interview und viel Erfolg mit diesem Projekt.

Enforcer-II-Video: www.youtube.com/watch?v=dfbCXsIPMK0