

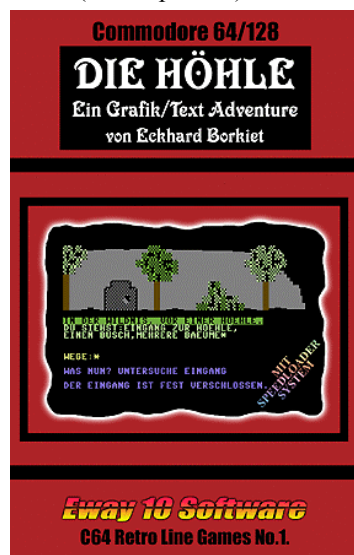
Neue BASIC-Adventures

Von Eckhard Borkiet

Anfangen habe ich mit verschiedenen Basic-Adventure-Projekten auf dem Commodore 64, so circa im Jahre 1985. Damals habe ich schon Mini-Versionen von „Die Höhle“, „Astrolab“, meinem jetzigen Projekt, und andere in Basic geschrieben. Allerdings waren die Versionen nur wenige Räume groß und wurden nie fertiggestellt, auch lies der Basic Code zu wünschen übrig (besonderen Spaß dabei hat mir immer das Zeichnen der Bilder gemacht).

Meine immer noch andauernde Leideschaft zum alten C-64 hat mich in diesen Tagen dazu gebracht, das Flair der alten Basic-Grafikadventures wieder einzufangen und neu aufleben zu lassen. Mein erstes „Remastering“ Projekt sollte dann „Die Höhle“ sein, also habe ich mich rangesetzt, schnell nochmal das wichtigste Basic (wieder) erlernt und dank einiger „Wie programmiere ich Adventures“-Bücher eine sehr einfache Adventure-Engine programmiert. Nach etlichen Stunden Optimierung der Engine hatte ich dann eine gute (oldschool) Adventure Engine (wie ich es eigentlich immer geplant hatte) hinbekommen.

Das Planen und Programmieren des eigentlichen Spiels ging dann relativ schnell. Probleme gab es allerdings mit dem C64 Basic-Speicher von nur 38 KB und dem finalen Compilieren des Programmes. Nach mehrmaliger Basiccode-Optimierung hatte die finale (uncompilierte) Version von „Die Höhle“ 140 Blocks.



Ein sehr wichtiges Kriterium für mich war das Compilieren des fertigen Spiels, um eine schnelle Bedienung des Adventures zu garantieren. Ich habe damals selbst etliche Adventures gespielt und mich immer geärgert, daß es nach der Befehlseingabe oft einige Sekunden dauerte, bis der Befehl von der Adventure-Engine abgearbeitet wurde. Allerdings waren die meisten Compiler wie „AustroSpeed“ wohl überfordert mit dem Programm und zauberten Bugs dazu. Zum Schluss habe ich mich dann mit einem alten LaserBasic-Compiler von Ocean eingelassen, der fast die gleichen Resultate (ohne Bugs) wie der AustroSpeed hergab.

Das fertige Spiel wollte ich allerdings nicht „nackt“ veröffentlichen, sondern in der alten Form eines Tape-Programmes mit Verpackung und allem was dazu gehört (bin selber ein großer C-64 Game-Tapes-Sammler und somit war das für mich keine Frage). Also schnell noch neue MC's mit Hüllen besorgt (mit normalem Ferroband, wie sie auch schon damals zur Speicherung von Computerprogrammen benutzt wurden), ein Retro-Style Cover nebst Anleitung erstellt und die Sache war erledigt. Die Kassetten bekommt man übrigens heutzutage noch relativ problemlos über das Internet (Hersteller: Emtec).

Nebenbei hatte ich dann schon angefangen mein nächstes Projekt (Astrolab) zu programmieren. Für dieses Spiel erweiterte ich die Engine noch ein wenig und es wurden mehr Bilder mit reingepackt. Bei Astrolab musste ich zum Schluss noch mehr mit dem Speicher tricksen als zuvor. (Die fertige Version hat 144 Blocks und ca 10-20 Bytes waren noch frei.) Astrolab wird so etwa im August 2005 released werden.



Momentan arbeite ich jetzt an meinem 3. Projekt, was noch keinen richtigen Namen hat, aber wieder eine Horrorstory wird. Bis jetzt wurden alle Bilder für die Orte erschaffen und Objekte und ähnliches dazugefügt. Das Spiel wird so circa im November released. Als nächstes Projekt steht dann vielleicht die Übersetzung der Spiele ins Englische auf dem Plan. Eigentlich war diese Adventure-Reihe nur als deutsche Reihe geplant, aber etliche Anfragen bezüglich Englischer Versionen liessen mich darüber nachdenken, doch etwas in die Richtung zu unternehmen.

Zu den Handlungen der ersten beiden Games (in kurzer Form): In „Die Höhle“ hat der Spieler die Aufgabe ein lang verschollenes okkultes Relikt zu finden. Durch Hinweise gelangt man durch eine unwegsame Wildnis zur besagten Höhle eines seltsamen Götzenkultes. Der Rest liegt beim Spieler. Dieses Adventure handelt übrigens im Cthulhu Mythos von H.P Lovecraft.

Astrolab handelt von einer Raumstation, deren Kontakt abgebrochen ist und der Spieler die Aufgabe hat, die Station zu betreten und ihr „dunkles Geheimnis“ zu erkunden.

Schlusswort:

Als ich das erste Spiel fertig hatte und Versuchsweise mal bei Ebay reinsetzte, war ich über die positiven Zuschriften mehr als überrascht, hätte nicht gedacht das es doch noch einige alte Fans dieser alten Basic-Adventures gibt, und da ich das sowieso nur aus Freude an der Sache mache und nicht wegen des Geldes, hatte sich die Sache schon für mich gelohnt, als ich die erste Bestellung für „Die Höhle“ bekam.

Die Auflage jedes Spiels ist noch nicht raus, die Hunderter-Marke werden sie aber auf keinen Fall überschreiten, sondern es werden wohl eher so 50 Stück pro Spiel werden (sollte ja eigentlich keine große Sache werden, nur ein Game für 4-6 Fans der alten Schule). Das Kopieren und Verbreiten des Spiels ist übrigens erlaubt, es kann also jeder, der Lust dazu hat, das Teil irgendwo ins Internet stellen.

Zum Schluß noch ein paar Screenshots des dritten Spiels, an dem derzeit gearbeitet wird. Lasst euch überraschen! Mehr infos:

<http://eb-music.de/eway10news.html>

Eway 10 Software