

Metal Dust – Time for Retribution

Nach nicht mehr gezählten Jahren ist es endlich soweit: PROTOVISION präsentiert die fertige Version von METAL DUST, das erste und einzige Spiel für den C64 mit SuperCPU. Ein Shoot'em Up der Extraklasse sollte es sein, mit digitalisierter Musik und gigantischen Endmonstern. Wir haben es gespielt!

von Enno Coners

Natürlich erwartet man von einem Spiel, das eine SuperCPU mit Ramcard voraussetzt, schon eine ganze Menge. Schließlich beschleunigt diese C64-Erweiterung das System bis auf das 20fache. Dazu noch jede Menge Speicher – was muss das für ein Spiel sein? Um es vorweg zu nehmen: Das Warten hat sich gelohnt! Denn obwohl der Grafikchip (VIC) sowie der Soundchip (SID) des C64 trotz SuperCPU noch genau die selben sind, entlockt Metal Dust dem auf diese Art erweiterten C64 so manchen beeindruckenden Effekt. Doch ist neben der Grafik und dem digitalisierten Sound der Gruppe Welle:Erdball Metal Dust ein gutes, spielbares Game?

Bei der Auslieferung des Spiels auf 2 3,5"-Disks für das FD-2000 Laufwerk wird klar: Bei knapp 2 000 Blocks Digi-sound pro Level muss man die Daten ja auch irgendwo unterbringen. So gibt es zwar auch noch eine 1581-Version auf 4 DD-Disks, eine 1541-Version ist jedoch nicht vorgesehen. Immerhin kann man sich das Spiel aber auch von seinem 3,5"-Diskettenlaufwerk auf CMD HD oder RAMLink kopieren. Da das Spiel außerdem anbietet, Kernel-Laderoutinen zu



Abbildung 1

Das Titelbild

verwenden, sollte es auch mit IDE64 laufen. Es gibt sogar einen besonders schnellen und eigens für Metal Dust entwickelten Burstloader, über den sich besonders Besitzer einer 1581 ohne JiffyDOS freuen werden.

Schon am Drumherum wurde nicht gespart: Wir entnehmen die Disketten aus einer Kunststoffbox mit farbigem Inlay. So etwas Edles sieht man selten. Auch die farbig gedruckte Anleitung in deutsch und englisch kann sich sehen lassen.

Begrüßt wird der Spieler mit einem schönen Loading-Bild – eine Introsequenz sucht man leider vergeblich. Dafür erscheint nach kurzer Zeit der Titel-Screen, begleitet von einer überdurchschnittlich guten Titelmusik, die hier jedoch noch ganz allein vom SID erzeugt wird. Dank SuperCPU-Power kann man hier allerdings einem „8fach“-Speed Tune zuhören, ohne nur auf Rasterzeit-Anzeigebalken blicken zu müssen. Entsprechend gut klingt der Sound auch, ein Upscroller informiert über die Macher des Spiels.

Wir starten das Spiel und wieder erscheint ein exzellentes Ladebild; die Ladezeit ist trotz der Digi-Datenmengen noch erträglich. Dann geht es los – „Get Ready“ erscheint und die Digimusic beginnt zu spielen. Hat man den C64 an der Stereoanlage, regelt man am besten die Höhen etwas heraus, denn das SID-typische Rauschen bei Digs bleibt auch einem mit SuperCPU ausgestatteten C64 nicht erspart. Doch nun – Action! Sofort fliegen tonnenweise Asteroiden auf das eigene Schiff zu, das am Anfang nur mit einem kleinen Schuss nach vorn ausgerüstet ist. Erfahrene Katakis- und Enforcer-Spieler werden sich sofort zu recht finden, alle anderen müssen erst mal üben, die verschiedenfarbigen Asteroiden, teils beweglich, teils stehend, vom Hintergrund zu unterscheiden, um nicht schon frühzeitig zu kollidieren und damit eins der 15, 10 oder 5 Leben auszuhauchen, die je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad (Easy, Normal, Hard) zur Verfügung stehen.

Abbildung 2

Alf und Honey von Welle:Erdball



Bei den Waffensystemen wurden klassische Varianten gewählt: Die „Twin Phasers“ decken durch ihr Streuvermögen ein weites Feld ab, der „Cobalt Blaster“ ist gerade nach vorn gerichtet und gut für größere Bedrohungen. Interessant sind die „Radium Emitters“, ein mondähnliches Energiebündel, welches an Wänden abprallt und dadurch hervorragend geeignet ist, um an schwer zugänglichen Stellen positionierte Selbstschussanlagen oder andere Gefahren zu eliminieren. Jedes Waffensystem lässt sich in drei Stufen ausbauen und bei Verlust eines Lebens geht nur eine Stufe verloren. Entscheidet man sich durch Aufsammeln eines anderen Symbols zur Umschaltung, gehen die Ausbaustufen des vorher aktiven Systems nicht verloren. Zusätzlich gibt es noch die separat betriebenen Systeme „Guided Missiles“, „Reverse Fire“ und „Quadro Laser“. Letzterer ist ein Schuss, den R-Type-Kenner einem blauen Symbol zuordnen würden. Die Extra-Symbole von Metal Dust sind jedoch nicht durch ihre Farbe zu unterscheiden, sondern sie zeigen schon durch ihr Aussehen, was sie können. Beim Aufsammeln eines Extra-

Symbols ertönt übrigens eine Stimme, die ansagt, um welches Waffensystem es sich handelt – nur eine der vielen kleinen und großen Neuerungen, die es bisher in keinem anderen C64-Spiel gab.

Schon nach kurzer Zeit deutet Metal Dust behutsam an, was in ihm steckt: Das Scrolling stoppt, weil ganz offensichtlich der Weg versperrt ist – auch ein Sperrfeuer auf die undurchdringliche Felswand bewirkt nichts. Dann vibriert alles und plötzlich taucht ein gigantischer Meteor auf, der den Felsen durchschlägt und sich dabei noch munter dreht. Damit der Spieler nicht auch zerquetscht wird, heißt es: Verstecken und abwarten – sobald der Brocken vorbei ist, geht es erst richtig los. Im Hintergrund ruft eine Stimme: „And now you are entering ... METAL DUST!“ und im nächsten Augenblick wird der Spieler von Lasern, Raketen und diversen Schüssen zerlegt – es sei denn, er ist geschickt genug, die richtige Extrawaffe zum richtigen Zeitpunkt aufzusammeln und zu nutzen.

Metal Dust ist klar als Nachfolger von Katakis/R-Type ausgelegt, es finden sich jedoch auch Elemente des Klassikers Armalyte. So kann man sich beispiels-

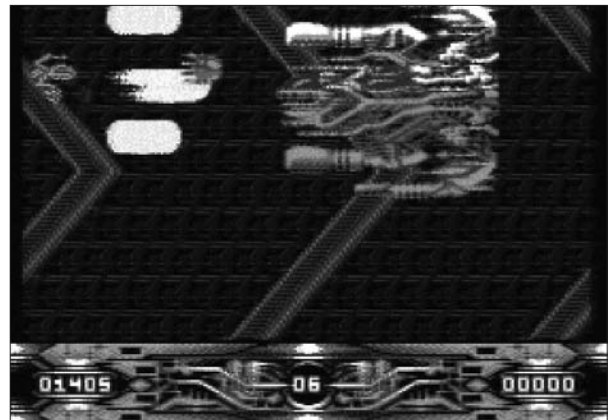


Abbildung 3

Minen blockieren den Weg

Abbildung 4

Der Endboss von Level 1



Abbildung 5

So sieht die 1581-Version aus



Abbildung 6
Das Ladebild von Level 2

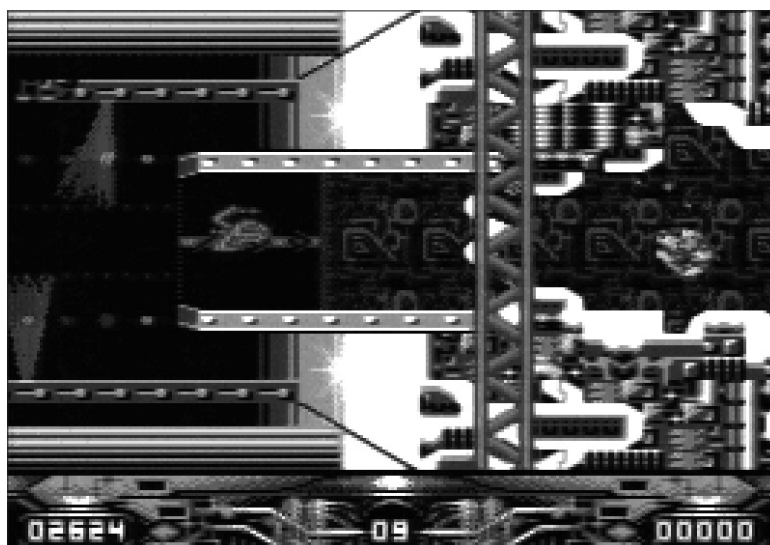


Abbildung 7
Der Eingang der Raumstation (Level 2)

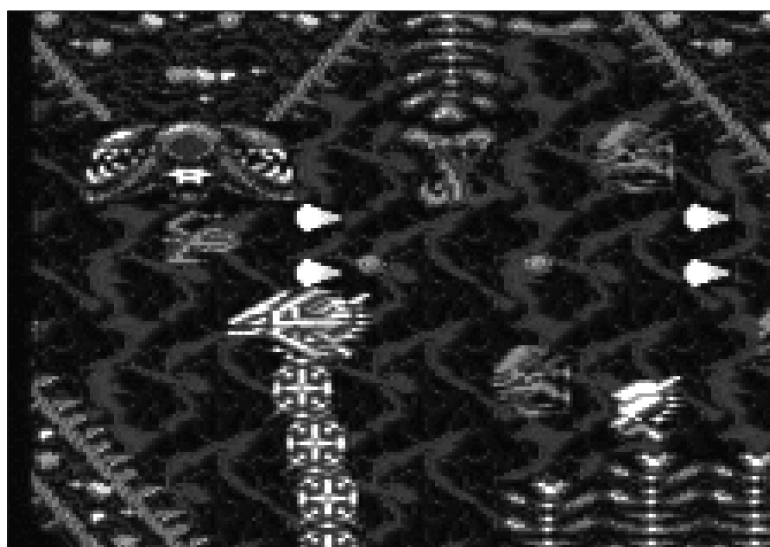


Abbildung 8
Jede Menge Aliens
erwarten uns in Level 3

weise mit zwei Spielern gleichzeitig in die Schlacht stürzen und es gibt nicht nur schockierend große Endgegner, sondern auch den einen oder anderen Zwischengegner. Diese fallen allerdings so groß aus wie bei anderen Spielen die Endmonster, so dass man anfangs schon etwas staunt, wenn nach dem Sieg gegen ein riesiges, silbern schimmerndes und mit verschiedenen Waffen schießendes Schiff das Scrolling plötzlich weitergeht und man tiefer in den Level hineinfliegt, anstatt ihn zu beenden.

Einen animierten Parallaxer, der den Spieler mit seinen ständigen Bewegungen in den Wahnsinn treibt, hat sich Metal Dust für den 2. Level vorbehalten. In Level 1 treffen wir jedoch schon auf Wasserfälle, die das Raumschiff nach unten drücken, sowie Unterwasser-Bereiche, in denen der Auftrieb dem Spieler zu schaffen macht – R-Type 2 lässt grüßen. Auch sonst geizt Metal Dust nicht mit Besonderheiten: So gibt es selbstverständlich Schnellflug-Passagen, Rückwärtsflug durch Laser-Tore, feinste Grafik im Hires/Multicolor-Mix mit verschiedensten Animationen und Effekten, unerwartete Hindernisse und einen „Vordergrund-Parallaxer“, der immer dann ein Objekt, z. B. eine Metallverbindungs-säule, vorbeiscrollen lässt, wenn dem Gegner gerade mal eine Sekunde Verschnaufpause gegönnt wird – schließlich will der Sprite-Multiplexer sich nicht langweilen. Der übrigens leistet ganze Arbeit, denn obwohl die SuperCPU Perfektion als eine Selbstverständlichkeit suggeriert, muss diese doch erst programmiert werden. Trotzdem wirbt Metal Dust nicht mit irgendeiner Zahl von gleichzeitig auf dem Bildschirm umherfliegenden Objekten, sondern mit seiner einzigartigen Faszination – ein Ergebnis von guter Spielbarkeit, durchdachtem Design und passender Musik.

Der exklusiv für Metal Dust komponierte Digi-Soundtrack von Welle:Erdball taucht den Spieler in jedem Level in eine andere, einzigartige Atmosphäre. Liefert sie in Level 1 beispielsweise die perfekte Begleitung für die angreifenden Geschwader, unterstreicht sie in Level 2 die mystische Stimmung der im Chaos versunkenen Raumstation, welche die Spieler hier durchfliegen müssen. Dass die Masse an Gegnern, deren Raffinesse sowie auch die Grafik hier gegenüber Level 1 extrem zulegt, tut sein übriges, um den Spieler in den Bann zu ziehen. Dies setzt sich in Level 3 fort, wo bei-



spielsweise der Parallaxer eine animierte und eine dahinter still stehende Ebene hat und einige Elemente Farben haben, die es eigentlich gar nicht geben dürfte. Hier wurde, wie auch schon in Level 2, die Overlay-Color-Technik verwendet, um Mischfarben zu erzeugen. In IFLI-Bildern und bei Sprites zwar nichts neues, in Grafikelementen des Spiels allerdings schon. Getoppt wird dies allerdings jedoch durch Level 4, der nicht nur absolute Spitzengrafik bietet, sondern auch musikalisch seitens Welle:Erdball hervorragend ausstaffiert wurde.

Die Steuerung von Metal Dust geht neue Wege: Anstatt vom Spieler zu fordern, ständig auf der Feuertaste herumzuhauen, braucht der Fire-Button lediglich heruntergedrückt gehalten zu werden, das Schiff schießt mit Dauerfeuer. Natürlich darf auch ein Beam nicht fehlen – bei Arcade- und Konsolenspielen auf einem Extra-Button implementiert, der dem Competition Pro (o. ä.) natürlich fehlt. Deshalb ist hier eine Art Doppelklick gefragt: Man drückt Feuer, lässt sofort wieder los, drückt erneut und hält fest. Eine Anzeige bestätigt, dass sich der Beam auflädt. Dieser Beam, übrigens so groß, dass er einen Rückstoß zur Folge hat, ist vor allem gegen die Endmonster des Spiels sehr nützlich. Einen Satelliten zum Schutz vor feindlichem Feuer, wie z. B. bei R-Type, findet sich bei Metal Dust nicht. Deshalb wird dem Spieler überdurchschnittliches Können abverlangt. Zum Glück sind an besonders schwierigen Stellen Schutzschild-Extras deponiert, so dass zumindest einer der zwei Spieler (wenn man denn zu zweit spielt) durchkommt. Als kleinen Gag übrigens hat der Endgegner von Level 1 in Metal Dust selbst einen Satelliten, der einem kräftig einheizt – warum soll immer nur der Spieler im Vorteil sein? Auch andere Endgegner – und trotz der „nur“ vier Level gibt es weit mehr als 4 davon – warten mit teils ziemlich umwerfenden Überraschungen auf. Der Höhepunkt findet sich natürlich am Ende des letzten Levels, doch bis dahin muss man erst einmal vordringen! Gegner, die einfach nur herumstehen, schlecht gelaunt dreinschauen und ein paar Schüsse abgeben, sind jedenfalls passé – Metal Dust wartet mit Endmonstern in Maximalgröße auf, die sich schnell, flackerfrei und teils komplex animiert über den Bildschirm bewegen und dabei oftmals noch mit sich ändernden Angriffstaktiken arbeiten, was dem Spieler viel „Spaß“ bereitet.

Doch nicht nur die großen Monster können sich sehen lassen – auch die kleinen, teils aufwendig animierten Raumschiffe und Aliens sind gelungen. Sie greifen selbstverständlich nicht gruppiert in Sinuswellenformation an, sondern sind richtig biestig und setzen den oder die Spieler von vorn, oben, unten und hinten unter Feuer. Manche warten erst, bis das Player-Raumschiff in die Enge gerät, bevor sie feuern. Andere, wenige handeln nach dem Prinzip: Lässt Du mich in Ruhe, lass ich Dich in Ruhe – jedenfalls für eine kurze Zeit. Passive Gegner wie Raumschrott, Minen, Asteroiden, Kometen usw. dürfen natürlich auch nicht fehlen und werden von fetzigen Digi-Explosionen untermalt. Dass die digitalisierten Sound-Effekte, ebenso wie die Extra-Ansage-Stimme, in Echtzeit in die Welle:Erdball Digi-Musik hineingemischt werden, ohne dass diese an Qualität verliert, ist auch ein nettes Feature, das nicht unerwähnt bleiben sollte. Wer jedoch nur der Musik lauschen oder nur die Sound-Effekte hören möchte, kann dies im Spiel per Tastendruck konfigurieren.

Fazit

Mit Metal Dust ist den Machern ein wahrer Geniestreich geglückt. Ungewöhnliche Effekte, unzählige liebevolle Details und nicht zuletzt der Soundtrack von Welle:Erdball und Lars Hutzelmann wurden eingebettet in einem Ballerfeuerwerk, dass seines Gleichen sucht. Allerdings wird der Schwierigkeitsgrad dem einen oder anderen Spieler bei seinen ersten Anläufen zu schaffen machen. Fest steht in jedem Fall: Metal Dust ist für jeden ein Erlebnis! ☺

Du hast **Metal Dust** seinerzeit bei Protovision vorbestellt? Dann bringe hier die Bestellung mit deinen aktuellen Daten auf den neusten Stand: www.protovision-online.de/md/d/ordering.htm

Bezugsquelle

Protovision GbR
Oliver Förster
Königsberger Str. 12
D-35576 Wetzlar
www.protovision-online.de
order@protovision-online.de
... oder im GO64!-Shop!

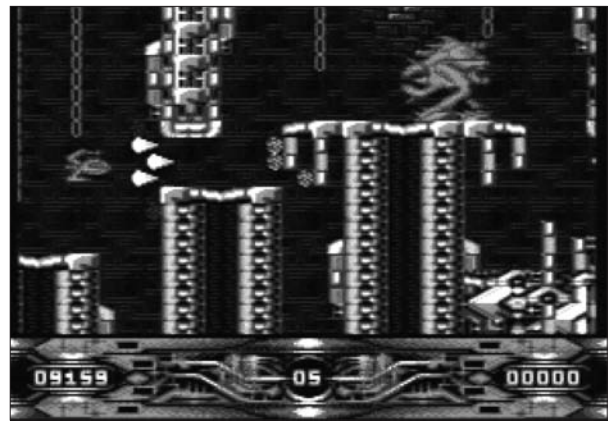


Abbildung 9 Achtung vor dem großen Walker



Abbildung 10 Auch unter Wasser ist viel los!

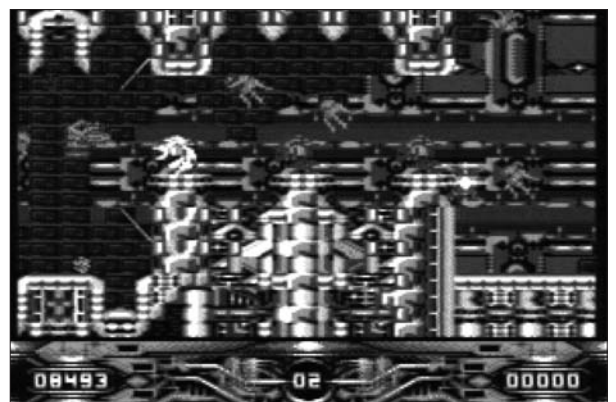


Abbildung 11 Der prächtige Overlaycolor-Parallaxer

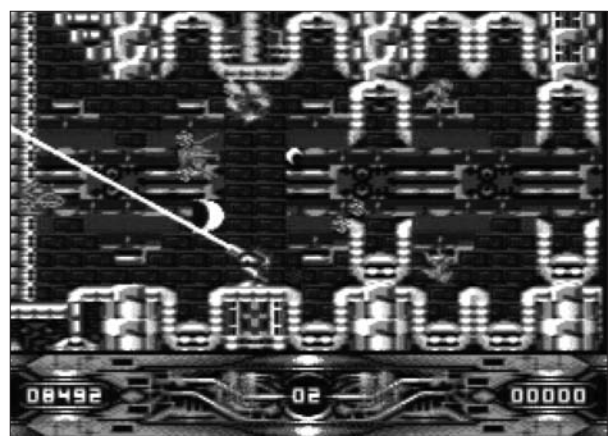


Abbildung 12 Diese Laser sind fies

Interview mit den Metal-Dust-Entwicklern

Seit dem sich herumgesprochen hat, dass Metal Dust sich der Fertigstellung nähert, ist die Diskussion in der C64-Welt voll entbrannt. Obwohl sich viele der aufgetauchten Fragen auch selbst beantworten lassen, haben wir uns direkt mit den Machern, Stefan Gutsch, Chester Kollschen und Lars Hutzelmann, über einige Themen unterhalten. Leicht amüsiert beantworteten sie uns unsere Fragen.

von Enno Coners

GO64!: Wieso schreibt Ihr ein Spiel, das nur die Besitzer einer SuperCPU mit Ramcard spielen können? Ein Spiel für den nicht erweiterten C64 könnten doch viel mehr Leute spielen, inkl. Emulator-Benutzern?

Chester: Das ist richtig. Aber nach vielen Jahren des Codens auf dem Standard-C64 war es für mich einfach sehr reizvoll, aus dem Kreis der bekannten Möglichkeiten auszubrechen und etwas Neues auszuprobieren. Die SuperCPU ist dabei als erste wirklich ernst zu nehmen- de Erweiterung eine gute Wahl gewesen, weil sie die Leistung des C64 erhöht, nicht aber dessen Look-And-Feel angreift.

Stefan: Wir wollten mit Metal Dust den VIC & SID mal etwas mehr ausreizen, als es mit einem Standard-C64 möglich ist. Es war faszinierend, einfach alle Ideen einbauen zu können und dabei nicht auf den Speicher achten zu müssen. Durch die Leistung der SuperCPU bauten wir eine Menge Hintergrund-Gimmicks ein wie etwa animierte Lichtkegel, Sternschnuppen, Stromschläge im Parallax-Background, Mischfarben, Feuereffekte im Demo-Style und und und. Des Weiteren konnten wir endlich die Endmonster besser gestalten. Da durch die SuperCPU mehr Speicher zur

Verfügung stand, bekam jeder Mittel- und Endgegner mehrere Angriffstaktiken und Aggressivitätsstufen. Die Metal Dust-Bosse sind wahrlich kein Pazifisten und setzen sich gekonnt zur Wehr.

GO64!: Wieso gibt es keine 1541-Version von Metal Dust?

Chester: Hm ... wohl aus dem gleichen Grund, weshalb man ein Fass Bier nicht in Fingerhüten verkauft: Es wären zu viele und die Handhabbarkeit würde stark leiden.

Stefan: Erstens wäre eine 1541-Version merklich teurer, da das ganze Spiel zehn 1541-Disketten benötigen



Abbildung 1

Der Titelscreen von Metal Dust



würde und zum Zweiten wäre es doch wirklich nervig für den Spieler, die Ladezeiten pro Level auszuhalten.

GO64!: Seid Ihr bei der damaligen Ankündigung von *Metal Dust* davon ausgegangen, dass sich die SuperCPU durchsetzen würde?

Chester: Nein, ich habe eher geglaubt, dass es umgekehrt wäre: Die SuperCPU würde sich erst dann durchsetzen, wenn es auch Software dafür gibt.

Stefan: Ich persönlich nicht, da sich nie Erweiterungen auf dem C64 durchgesetzt hatten, also warum sollte das mit der SuperCPU klappen? *Metal Dust* war von Anfang an für CMD-Enthusiasten gedacht, von denen es auch einige gibt. Daher werden sich die Verkaufszahlen ähnlich einpendeln wie bei anderen Standard-C64-Spielen der letzten Zeit.

GO64!: Dass *Metal Dust* stark von Manfred Trenz' C64-Spielen beeinflusst wurde, ist offensichtlich. Welche anderen Spiele waren eine Inspiration für Design und Gameplay von *Metal Dust*?

Chester: Die Ähnlichkeit mit Manfreds Spielen ist aber eher ein Zufall. Wir sind – genau wie er – fasziniert von apokalyptischen Szenarien, die sich mit dem Kampf der Lebewesen gegen die von ihnen erschaffenen Maschinen auseinander setzen. Vorlagen dafür liefern Filme wie z. B. *Alien*, *Terminator* oder *Matrix*. Manfreds *Katakis* und seine *Turricans* setzen ebenso auf ein solches Setting wie auch unser *Metal Dust*.

Stefan: Die Waffensysteme von *Metal Dust* sind teilweise durch *Turrican* geprägt worden. Da diese uns schon immer gut gefielen, mussten wir sowas teilweise auch haben. Andere Shooter von Konsolen & Arcadesystemen beeinflussten *Metal Dust* aber stärker als vorhandene C64-Shooter, z. B. *Blazing Star* vom Neo-Geo.

GO64!: Wie schwierig war es, die SuperCPU ohne eine gute Dokumentation zu programmieren? Hat jemand Tipps geben können, um das Beste aus der Karte herauszuholen?

Chester: Oh, es gibt sehr gute Dokumentation für die SuperCPU und auch für deren Prozessor, den W65D816C. Das Programmieren als solches war damit kein Problem. Aber um auch die speziellen Features der SuperCPU (wie z. B. die Optimization-Modes) effektiv nutzen zu können, gab es viele Insider-Tipps aus der Szene. Vielen Dank dafür!

GO64!: Würde *Metal Dust* ohne Digital-Soundtrack auf einem Standard-C64 mit 1 MHz laufen?

Chester: Nein. Dazu müsste man noch weiter abspecken, z. B. bei der Zahl der verwendeten Sprites und insbesondere bei den Endgegnern. Aber gerade die Audio-Kulisse, die Effekte und die Fülle von Gegnern machen das Spiel ja erst zu dem, was es ist.

Stefan: Nein, denn man muss noch viel mehr reduzieren. Die meisten Endmonster müsste man ebenfalls noch rausbauen, da einige mehr Animationspeicher verbrauchen, als der Standard-C64 bietet. Der Zwei-Spieler-Modus müsste wohl ebenfalls entfernt werden ... Nein, das wäre kein *Metal Dust* mehr.

GO64!: Warum gibt es zu *Metal Dust* kein Intro?

Chester: Hm ... Ich kenne viele andere gute Spiele, die ebenfalls kein Intro haben. Gerade bei Spielen wie *Shoot 'em-Ups*, die keinen Plot haben, sind Intros auch nicht unbedingt notwendig. Sie hätten die Entwicklungszeit nur noch unnötig verlängert. Anders sähe es bei *Adventures* oder Rollenspielen aus: Hier wäre ein Intro unbedingt erforderlich.

Stefan: Unsere Zeit ist leider rar geworden, und da die Spieler sicher nicht noch zwei Jahre warten möchten, um

später nur ein fünf Minuten langes Intro bestaunen zu dürfen, das man nach dem dritten Mal nicht mehr anschaut, sparen wir uns die Arbeit und feilen lieber noch etwas am Spiel, denn dieses ist viel wichtiger. Am Ende würde es nur wieder auf das altbekannte Konstrukt eines Helden mit einem Super-Duper-Raumschiff hinauslaufen, der eine ganze feindliche Armada allein auslöscht. Das hatten wir schon 1000 mal.

Lars: Dafür gibt es als Belohnung einen sehr netten Abspann mit 8-fach-Speed SID-Musik von mir, die den Text akustisch unterstreicht. Das gab es bisher noch nicht so oft auf dem C64.

GO64!: Was sagt Ihr zu einem Vergleich von *Turrican 3* (das neue von AEG) und *Metal Dust*?

Chester: Ich finde, man sollte ein *Jump'n'Run* für den Standard-C64 nicht mit einem Horizontal-Shoot'em-Up für die SuperCPU vergleichen.

Stefan: Vergleich? Hmmm ... Beide haben ähnlich lange gebraucht. Wurden öfter auf Eis gelegt, dann doch wieder weiterentwickelt und sind nun fertig.

Lars: Bei *Turrican 3* hatte ich einigen Ärger mit Programmierfehlern, bei *Metal Dust* (als weniger geübter Spieler) eigentlich nur mit den Gegnern.

GO64!: AEG und sein Team lassen



keine Gelegenheit aus, zu behaupten, dass das damals von Protovision angefangene T3-Projekt nicht gerade toll gewesen sei. Was sagt Ihr dazu?

Chester: Wenn zwei Teams die gleiche Idee haben, bei der Umsetzung aber auf verschiedene Aspekte Wert legen, dann ist vollkommen klar, dass am Ende zwei unterschiedliche Produkte heraus kommen. Das eine Spiel scrollt schneller, das andere hat bessere Waffen. Das eine Spiel hat Performance-Probleme, bei dem anderen fehlt der Rundumschuss. Am Ende wählt der Spieler.

Stefan: Nunja, das ist Ansichtssache. Die Entwickler können sich die Köpfe einschlagen welche Version besser ist, am Ende entscheiden es die Spieler. Manche mögen halt den etwas originaleren Look von AEGs Turrigan und sehen über die Flackersprites und das Ruckelscrolling großzügig hinweg und bemängeln das langsamere Scrolling in der PTV-Version. Andere hingegen lieben die PTV-Version, da dort einfach alles akkurat läuft und sogar noch mitten im Spiel ein Endgegner nachgeladen werden kann. Von Anfang war es nicht unser Ziel, den Look von Manfreds Turrigan 100%ig zu übernehmen. Wir wollten lieber eigenständige Elemente einfließen lassen, um etwas Neues bieten zu können.

Lars: AEG hat, was das Design angeht, sicher einiges mehr von den originalen Turrigans übernommen als wir. Bezüglich der Detailverliebtheit erreicht es aber auch nicht die Klasse eines Turrigans von Manfred Trenz.

GO64!: Denkt Ihr, dass man weitere Spiele für die SuperCPU entwickeln wird? Wenn ja, was sollte eurer Meinung nach programmiert werden?

Chester: Die SuperCPU verführt leicht zu Spielen, die viel CPU-Leistung verlangen. Da sollte man aber aufpassen! 20 MHz sind schon ein bisschen mehr als 1 Mhz. Dennoch ist und bleibt die C64-Architektur für solche Dinge

nicht optimal. Ich würde mir eher wünschen, dass man in die Richtung der Adventures und Rollenspiele geht und auch an Netzwerk-basierte Konzepte denkt.

Stefan: Schwierige Frage. Ich würde mir wünschen, dass wir mit Metal Dust auch andere Entwickler auf den Geschmack der stärkeren Ideenentfaltung gebracht haben. Ich würde mir einen ordentlichen 3D-Racer für die SuperCPU wünschen. Wie sowas wohl aussehen könnte?

Lars: Ich glaube es kaum, da die SuperCPU sich bisher nicht als neue Entwicklungsplattform etablieren konnte. Metal Dust sollte hier Vorbildcharakter haben, was uns wohl auch gelungen ist. Vor allem grafisch könnte man mit der SuperCPU frischen Wind „ins Spiel“ bringen. Hier ist einiges an tollen Effekten denkbar, z. B. Manipulationen auf Pixelebene und animierte Bitmapgrafiken statt Charset-Backgrounds. Ein großer Teil der Rechenleistung einer SuperCPU liegt bei der Grafikerzeugung brach, wenn man lediglich Daten in den C64-Speicher überträgt. Durch geschickte Programmierung lässt sich diese Zeit für Berechnungen nutzen. Auch Metal Dust reizt hier die Möglichkeiten nur an wenigen Stellen voll aus.

Wichtiger als Technik ist aber meiner Meinung nach ein fesselndes Spielprinzip. Beides muss zueinander passen. Mit der SuperCPU werden die Grenzen der Machbarkeit spürbar gelockert und die Technik gibt nicht mehr so sehr die Spieleigenschaften vor wie bisher. Man kann sich besser auf das Spieldesign konzentrieren statt auf die Frage, wie man den Rechner bis zum Limit ausreizen kann.

GO64!: Glaubt Ihr, dass das CS-Doom 64-Projekt mehr als ein Wunschtraum ist? Und wenn nicht, wie seht Ihr die Chancen für die Umsetzung, und wo müssten Kompromisse gemacht werden?

Chester: Schwer zu sagen. Der Hauptknackpunkt beim C64 (auch mit SuperCPU) ist der fehlende lineare Bildschirmspeicher und das sehr dürftige Farbmodell. Somit wird leider immer sehr viel Leistung der SuperCPU im Renderprozess versickern. Aber ich bin gespannt auf das Projekt. Gerade die C64-Welt hat in ihrer langen Geschichte immer viele Überraschungen parat gehabt!

Stefan: Also gerne sehen und spielen würde ich solch eine Version schon. Durch optimierte Programmierung kann man sicher noch einiges herausholen, auch wenn der VIC mit seinen Farbbeschränkungen ein starkes Handicap darstellen. Ich glaube die Chancen stehen nicht gut für solch ein Projekt. Die Arbeit, die dahinter steckt, ist nicht einfach zu bewältigen. Es benötigt Entwickler mit gutem Fachwissen und dem Spaß daran, ein Spiel zu entwickeln. Diese Leute findet man immer seltener auf dem 64er, aber ich lasse mich gerne eines besseren belehren!

GO64!: Was macht das Metal Dust-Entwickler-Trio jetzt?

Stefan: Wir haben angefangen, uns in dem heiß umkämpften Handyspielmärkte einzugliedern und entwickelten parallel zu Metal Dust unser erstes kleines Handyspiel für die Pro7-Sendung „Galileo“. Außerdem basteln wir an einer Fortsetzung von Metal Dust fürs Handy sowie einigen anderen noch „geheimen“ Titeln. Wer mehr erfahren möchte, kann sich ab sofort unter www.darkcrystal.de informieren.

Lars: Des Weiteren arbeite ich daran, die Metal Dust SID-Musiken als Remixe zu veröffentlichen. Der genaue Rahmen ist hierbei noch offen. Irgendwann in der Zukunft werden auch alle meine noch ausstehenden Musiken in der HVSC landen, darunter sogar einige unveröffentlichte T3-Tracks von höheren Leveln.

GO64!: Vielen Dank für das aufschlussreiche Interview! ☺

Fehlerteufel

Nachtrag zum Artikel „Die 64K-Karte“ aus GO64! Nr. 05/05, hier gab es einen Fehler bei der Funktionsbeschreibung „Modulmaster“:

Auf Seite 11 ab Zeile 18 steht: „WERT AUS“ bekommt den Wert 8 anstelle 255,

„WERT 1“ die 7, „WERT 2“ die 6, „WERT 3“ die 5, „WERT 4“ die 4, „WERT 5“ die 3, „WERT 6“ die 2, „WERT 7“ die 1 und „WERT 8“ die 0.

Es muss richtig lauten: „WERT AUS“ bekommt den Wert 8 anstelle 255,

„WERT 1“ die 0, „WERT 2“ die 1, „WERT 3“ die 2, „WERT 4“ die 3, „WERT 5“ die 4, „WERT 6“ die 5, „WERT 7“ die 6, und „WERT 8“ die 7.

Wir bitten diesen Fehler zu entschuldigen. ☺

