COMMODORE · ATARI · NINTENDO · SEGA · AMIGA · SONY · DOS · ARCADE

AUSGABE 44

RETURN

FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN

SONDERAUSZUG

BACK TO THE FUTURE

Die Videospielumsetzungen zum Kultfilm

Das Magazin mit der Todeskralle

Durchgezappt XL: Martial Arts

Crossover:

Darius

Compile

Die Erfinder des Konsolen-Shooters

Beliebtes JRPG für Dreamcast

Skies of Arcadia

Lange erwartet, nie erschienen

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

- NEU UND VERPIXELT: WINGS OF BLUESTAR
- RETURN TO PLAY: WONDERSWAN (COLOR)
- ULTIMA VII - IX: AGE OF ARMAGEDDON
- GAME & WATCH: SUPER MARIO BROS.
- ACE COMBAT 3 – ELECTROSPHERE
- RETURN REMIX: WARHAWK 2020
- PIXELKUNST: CARRION
- RANDOMAZER

DEUTSCHLAND € 7,50
ÖSTERREICH € 9,50
SCHWEIZ CHF 11,90
44
4 190199 507506

■ EIN BERICHT VON JÖRG WEESE

BACK TO THE FUTURE

Die Phrase „Zurück in die Zukunft" ist nicht nur inzwischen ein Sprichwort, das jeder mal benutzt und auch in gedruckten Publikationen ständig als Klischee auftaucht. Die Filmtrilogie hat 35 Jahre nach Erscheinen des ersten Teils eine Stellung eingenommen, die mit *Indiana Jones*, *Star Wars* oder auch *Alien(s)* problemlos mithalten kann; und das, obwohl es als ausgeschlossen gelten darf, dass so bald ein Remake oder eine Fortsetzung in die Kinos kommen wird.

Der DeLorean DMC-12 wurde spätestens durch die Filme des späteren Forrest-Gump-Regisseurs Robert Zemeckis von einem technischen und unternehmerischen Fehlschlag zu einer Legende auf der gleichen Ebene wie K.I.T.T. aus *Knight Rider* und der umgerüstete Krankenwagen der Ghostbusters. Aber wie sieht das mit den dazugehörigen Computer- und Konsolenspielen aus? Heute soll es in Anlehnung an die französische Fassung „Retour vers le futur" einmal heißen: „Return to the future" – und wir schauen uns das genauer an!

„Wenn schon durch die Zeit reisen, dann bitte mit Stil" – laut Doc Brown sprechen einige Gründe dafür, die Zeitmaschine in einen DeLorean (hier in einer gepixelten Version von Markus Sauer, 1990) einzubauen. Das war nicht von Anfang an geplant: Anfangs sah das Skript vor, den Flux-Kompensator in einen Kühlschrank einzubauen, der zu einem Atombombentestgelände transportiert werden muss. Aus Angst, dass Kinder in Kühlschränke klettern und sich darin einschließen könnten, entschieden sich Zemeckis und Spielberg dann aber dagegen.

Alles begann im Jahr 1985 mit dem Spiel von Electric Dreams Software für ZX Spectrum, Commodore 64 und Amstrad / Schneider CPC. In Seitenansicht latscht man (ja wirklich, zumindest die Sprite-Animationen der 64er-Version legen diese Wortwahl nahe) durch die Straße(n) von Hill Valley. Einige der markanten Gebäude aus dem Film sind durchaus erkennbar. Spielziel: George McFly muss so viel Zeit wie möglich mit Lorraine verbringen, um die verschwindenden Fotos („Ausra-

1985

BACK TO THE FUTURE

MSX

Eine besondere Rolle nimmt die levelmäßig umfangreichere, aber an Locations ärmere MSX-Version ein, die noch im Erscheinungsjahr des Films, 1985, nur in Japan von Pony Inc. veröffentlicht wurde. Auch hier geht es im Prinzip darum, George McFly mit seiner zukünftigen Frau Lorraine zusammenzubringen.

Es gibt insgesamt neun Level, in denen Marty diverse Fenster (von Gebäuden) öffnen muss, um George und Lorraine zu finden. Sobald er sie gefunden hat, muss er darauf warten, dass sich die beiden treffen – klingt ein wenig nach dem Torwächter und dem Schlüsselmeister bei den Ghostbusters, oder? Dann führt Marty sie zum „Verzauberung-unterm-See-Tanz", was den Level beendet. Im Grunde geht es in jedem Level so weiter, wobei der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich gesteigert wird: Marty muss es vermeiden, Polizeibeamte, Autos, Blitze oder Vögel zu berühren, indem er über sie hinwegspringt oder ihnen ausweicht. Außerdem gibt es eine Zeitbegrenzung, deren Auslaufen mit dem Verlust eines Lebens bestraft wird. Uhren können aufgesammelt werden, um die Spielzeit zu verlängern, Turnschuhe erhöhen die Gesamtpunktzahl am Ende (wo außerdem die übrig gebliebenen Leben verrechnet werden) und mit einem Skateboard kann Marty erwartungsgemäß den Level schneller durchlaufen, muss aber immer noch auf George und Lorraine warten.

Wenn Marty mit George und Lorraine zum neunten Mal den Tanz erreicht hat, muss er – wieder in den Fenstern von Gebäuden – Doc Brown suchen und ihn zum Rathaus von Hill Valley bringen. In der Schlusssequenz endlich fährt er wie im Film mit dem DeLorean die Straße hinunter und zurück ins Jahr 1985. Die bonbonbunte Grafik des Spiels erinnert dabei stark an Konsolengames für Kinder, insbesondere auf dem NES und Segas Master System und bedient sich eines japanischen Manga-Comic-Stils, wobei die Locations und Figuren gegenüber den Filmoriginalen stark abstrahiert und verändert worden sind. Musikalisch ist auch hier *Johnny B. Goode* erkennbar vertreten.

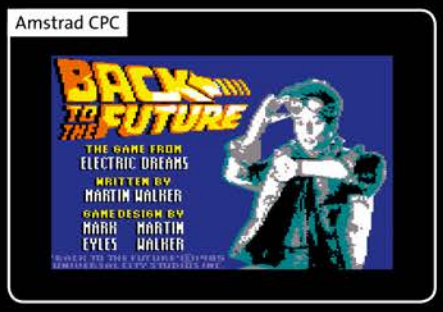
Außerdem gab es auf MSX eine Art Adventure oder „interaktiven Kurzroman" mit farbigen, digitalisierten Standbildern aus dem Film, die zwar epochenbedingt in relativ niedriger Auflösung daherkommen, aber trotzdem gut erkennbar sind. Es handelt sich um eine gekürzte Fassung der Filmstory, die nichtsdestotrotz deren Atmosphäre gut einfängt. Im Grunde war es ein Standard-„Choose-Your-Own-Adventure"-Spiel der 1980er: Statt nahezu beliebige Handlungen per Texteingabe oder Verb- und Objektauswahl (wie später in *Maniac Mansion*) auszuführen oder zumindest auszuprobieren, gibt es pro Szene eine begrenzte Anzahl an vorab festgelegten Handlungsmöglichkeiten. Leider muss man definitiv Japanisch lesen können, um die Raumbeschreibungen und Auswahltexte zu verstehen. Auch dieser Titel von Data West (nicht zu verwechseln mit dem bekannten Automaten- und Flipperhersteller Data East) wurde 1986 nur in Japan von Pony Inc. veröffentlicht und existiert in Fassungen für MSX 2, Sharp MZ und PC-88.

Lesen Sie den ganzen Bericht (8 Seiten) in RETURN Ausgabe 44.

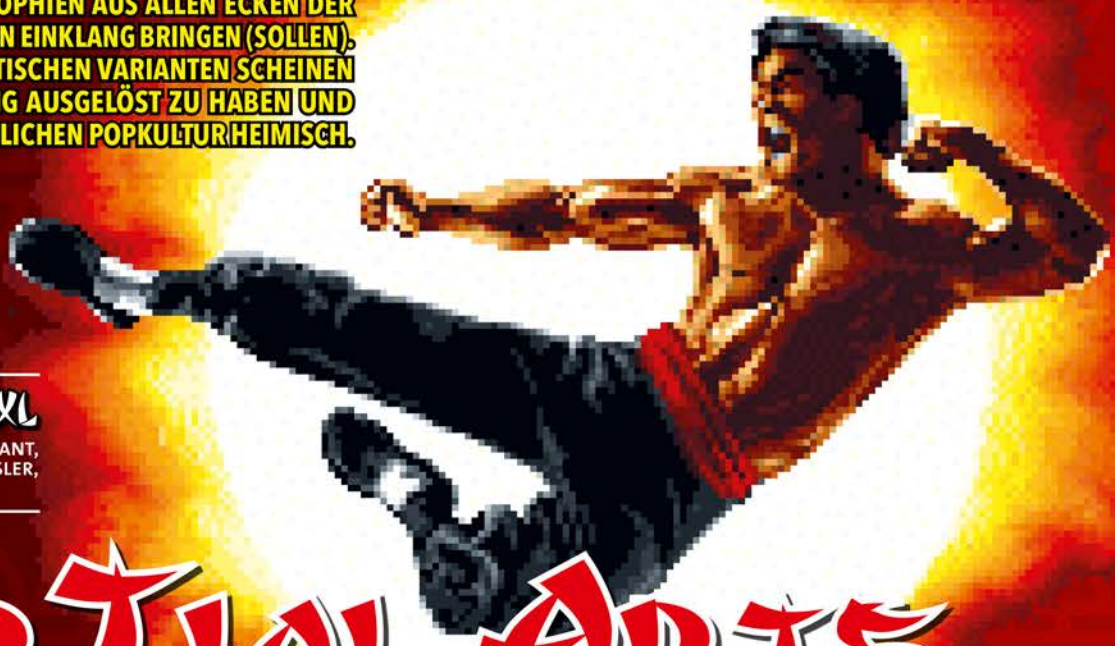
diert... aus dem Leben!") von seinem Sohn Marty und dessen Geschwistern wieder zu vervollständigen. Letztere sind auf dem einen Digi-Foto zwar wegen der niedrigeren Auflösung nicht so gut erkennbar, Marty McFly alias Michael J. Fox kommt aber gut rüber, wie schon im vom Filmposter digitalisierten Titelbild. Der Spieler steuert Marty, der das Interesse seiner zukünftigen Eltern mit Objekten wie einem Strahlenschutzanzug oder einer elektrischen Gitarre auf sich und einander ziehen kann. Schon hier in Teil 1 kann er sich alternativ und schneller mit einem Skateboard fortbewegen.

▼ Das Spiel kam bei der Presse nicht sonderlich gut an – das *YS Magazine* sprach sogar von „einer Verschwendung von Magnetband".

Im Hintergrund wechseln sich leidlich digitalisierte Versionen von *Johnny B. Goode* und *The Power of Love* ab; CPC und Spectrum dürfen sie leider nur im Menü bzw. nach Spielende abspielen – aber ansonsten wäre das Scrolling wohl noch langsamer und ruckeliger geworden...



KARATE, KUNG-FU, TAEKWONDO: ES GIBT UNTERSCHIEDLICHSTE KAMPFKUNSTARTEN – AUCH MARTIAL ARTS GENANNT – MIT DEN IHNEN EIGENEN PHILOSOPHIEN AUS ALLEN ECKEN DER WELT, DIE KÖRPER UND GEIST IN EINKLANG BRINGEN (SOLLEN). VOR ALLEM DIE SÜDOSTASIATISCHEN VARIANTEN SCHEINEN EINE GEWISSE BEGEISTERUNG AUSGELÖST ZU HABEN UND WURDEN SELBST IN DER WESTLICHEN POPKULTUR HEIMISCH.



DURCHGEZAPPT XXL

■ ZUSAMMENGESTELLT VON DANIEL ZANT, HARDY HESSDÖRFER, MARK WAMSLER, TIM LÖFFLER UND MARTIN NAGEL

MARTIAL ARTS

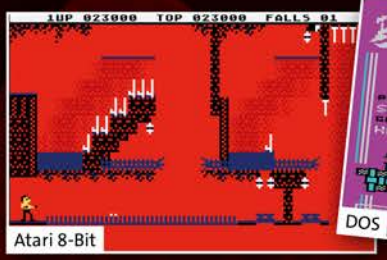
DAS MAGAZIN MIT DER TODESKRALLE

Manchmal ging diese soweit, dass sogar Joystick-Akrobaten ihre Katas auf Heimcomputern oder Videospielkonsolen trainieren konnten. Und das nicht nur zur Selbstverteidigung und Verbreitung der Kampfkunst-Philosophien, sondern auch für den Wettkampf oder gar für ehrbare Ziele. Einen dieser ehrbaren Wege geht auch das RETURN-Magazin und möchte Ihnen als Ihr Sensei einen kleinen Einblick in die Welt der Martial-Arts-Spiele geben. Die erste Lektion lautet: „Auftragen – rechte Hand! Polieren – linke Hand!"

1984 BRUCE LEE

ATARI 8-BIT, MSX, APPLE II, C64, IBM PC, PC-88, CPC, BBC MICRO, ZX SPECTRUM

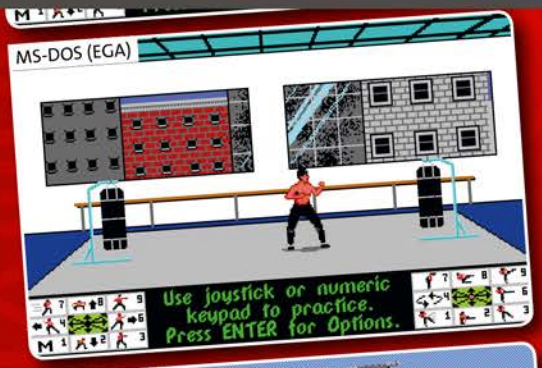
Es darf bezweifelt werden, ob das Interesse an Kampfsport und die Verbreitung des Actionfilms ohne Bruce Lee sich so entwickelt hätten, wie sie es letztendlich taten. Obwohl er sehr jung verstarb und somit nur eine Handvoll Filme drehen konnte, beeinflusste er alles, was nach ihm kam. 1984 wurde Lee erstmals Hauptfigur eines nach ihm benannten Computerspiels, das einige simple Kampfkunsttechniken mit Hüpfpassagen kombiniert. Ziel ist es, Bildschirm für Bildschirm Laternen einzusammeln, damit der Zugang zu vorher verschlossenen Bereichen gewährt wird. Dabei stehen Bruce ein grüner Sumoka und ein kleinwüchsiger Ninja im Weg; erstgenannter kann alternativ auch von einem menschlichen Mitspieler übernommen werden. Wer das Spiel damals erleben durfte, wird gewiss tolle Erinnerungen damit verbinden, denn besonders in C64-Kreisen zählt der Titel zu den allerbesten.


Atari 8-Bit

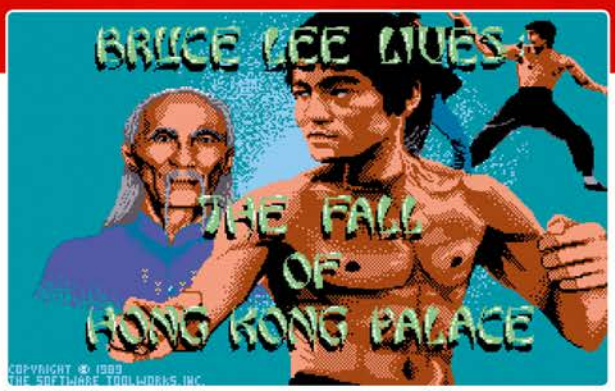
DOS

CPC Spectrum

C64



1989
MS-DOS



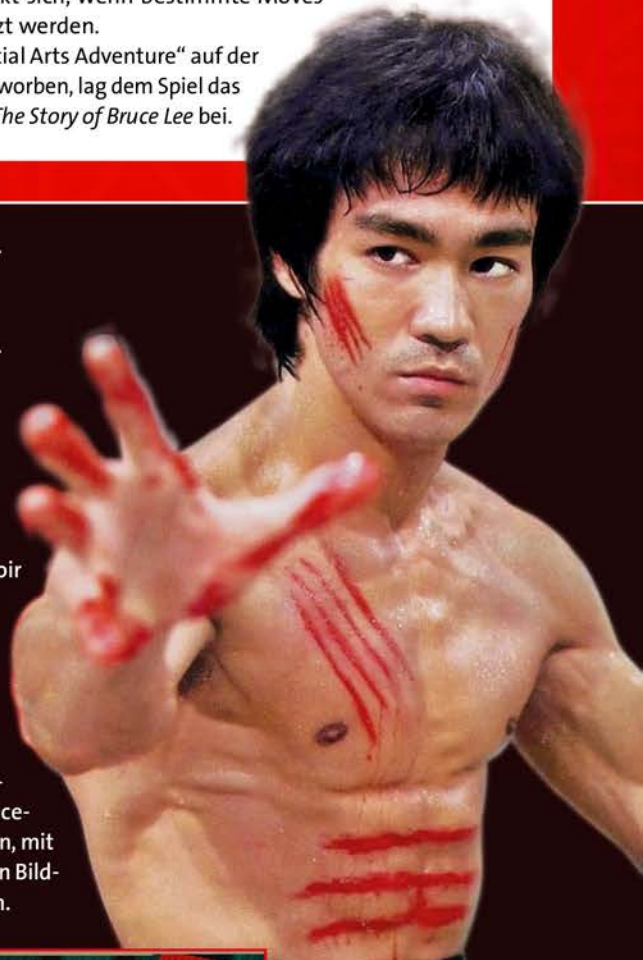
Bruce Lee Lives, auch bekannt als *Bruce Lee Lives: The Fall of Hong Kong Palace*, ist ein DOS-Spiel, das eine Geschichte des berühmten Martial-Arts-Spezialisten erzählt: Er legt sich mit Master Po und seinen Handlangern an, als die versuchen, Unruhe in den sonst so friedvollen Hong-Kong-Palast zu bringen. Also macht sich der Held daran, seine Gegner aufzuspüren, bis er im endgültigen Kampf Master Po gegenübersteht. Für die damalige Zeit ungewöhnlich: Die KI ist so beschaffen, dass der Spieler variable Kampfmanöver einsetzen muss, um ans Ziel zu kommen – denn sie merkt sich, wenn bestimmte Moves zu inflationär genutzt werden.

Als „The Final Martial Arts Adventure" auf der Spieleverpackung beworben, lag dem Spiel das Buch *Dragon's Tale: The Story of Bruce Lee* bei.

1994

DRAGON
The Bruce Lee Story

JAGUAR, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, SNES



Bruce Lee hat für so manches Projekt Pate gestanden; so auch in der Lizenzversoftung zum gleichnamigen Film *Dragon – The Bruce Lee Story*. Der junge Bruce kick-puncht sich hierbei durch sämtliche Kampfereignisse der Filmvorlage. Dabei bleibt die Handlung recht nah am Original. Optisch kann sich die Pixelkeilerei immer noch sehen lassen und versprüht mit dem atmosphärischen Soundtrack ein gelungenes Martial-Arts-Filmgefühl. Spielerisch bleibt die Action leider hinter den Erwartungen zurück: Obwohl Mr. Lee ein ordentliches Repertoir an Angriffen mitbringt und diese spaßbringend zum Einsatz kommen, fühlen sich die Bewegungen oft ungenau und hektisch an. Auch die Kollisionsabfrage der Prügelei ist alles andere als präzise und so mancher Schlag geht ins Leere und erzeugt keinen Schaden. Trotz der Macken zählt dieses Bruce-Lee-Spiel zu den besseren Möglichkeiten, mit dem Idol von einst in Klötzchenform den Bildschirmgegnern das Fürchten zu lehren.

Lesen Sie den ganzen Bericht (10 Seiten) in RETURN Ausgabe 44.

STAR TREK
SECRET OF VULCAN FURY

LANG ERWARTET, NIE ERSCHIENEN

Aufmerksame Leser unseres Magazins können sich bestimmt noch an den Bericht über die Star-Trek-Adventures von Interplay in *RETURN #38* erinnern. Ganz am Ende des Artikels findet sich ein Hinweis auf ein weiteres, jedoch nie erschienenes Adventure in Gene Roddenberrys Science-Fiction-Universum: *Secret of Vulcan Fury*. Im Rahmen unserer damaligen Recherche konnten wir den Kontakt zu einem der Hauptverantwortlichen hinter dem unvollendeten Game herstellen: Thom Robertson. Deshalb möchten wir an dieser Stelle mit Thoms Hilfe ein wenig Licht ins Dunkel bringen und ergründen, warum dieses von vielen sehnlich erwartete Spiel nie fertiggestellt wurde.

Thom Robertson, dessen Karriere im Videospielegeschäft im Jahr 1992 begann, durchlief mehrere Stationen, bevor es ihn 1996 letztlich zu Interplay verschlug. Zuvor war er unter anderem in Los Angeles für die Firma Digital Domain tätig und arbeitete am *Barbie Fashion Designer* mit. Das war jedoch laut Thom einer der schlechtesten Jobs, die er je hatte; die Kernarbeitszeit betrug schlappe elf Stunden pro Tag. Da kam das Angebot von Interplay gerade recht: Die Spieleschmiede war auf der Suche nach einem neuen leitenden Programmierer für ihren aktuellen Star-Trek-Titel. Für Thom, der seit seiner Kindheit ein absoluter Trekkie und mit den Abenteuern von Kirk und Spock aufgewachsen war, klang dies sehr verlockend. Und so kehrte er Digital Domain den Rücken, um fortan für Brian Fargos Firma zu arbeiten. Die hatte mit den Adventures *Star Trek 25th Anniversary* und *Star Trek Judgment Rites* in der ersten Hälfte der 1990er Jahre beachtliche Erfolge gefeiert. Da die Star-Trek-Lizenz nach wie vor vorhanden war, wollte man sich nun auf neues Terrain wagen: 3D-Grafik war in aller Munde, warum also nicht ein weiteres Adventure produzieren und gleichzeitig von der neuen wundersamen Technologie profitieren? Die Pläne waren durchaus ambitioniert, hatte man für die Erstellung der Skripte doch Autoren der Originalserie wie D. C. Fontana und John Meredyth Lucas gewinnen können. Auch die Mitarbeit der Schauspieler um William Shatner und Leonard Nimoy in Form von Au-

▲ Thom Robertson ist ein Veteran der Computerspiele, der bereits im Alter von 13 Jahren mit dem Programmieren begonnen und für Microprose, Interplay, Acclaim und andere gearbeitet hat.

»Als ich den Job antrat, waren die Arbeiten schon voll im Gange. Am Rechner fand ich jedoch nichts: Keinerlei Daten, keinen Code, rein gar nichts. Ich musste also ganz von vorne anfangen. Lediglich das Designteam hatte schon vorgearbeitet.«

THOM ROBERTSON

dioaufnahmen der gesprochenen Dialoge hatte man sich gesichert. Zusammen mit aufwendiger, für damalige Verhältnisse fast fotorealistischer Grafik, war man sich sicher, den nächsten Superhit in der Mache zu haben.

Als Thom seinen Job antrat, waren die Arbeiten scheinbar schon voll im Gange. Produzent Ken Allen begrüßte ihn mit den Worten „Willkommen an Bord. Dein Vorgänger ist weg, jetzt bist Du da. Wir haben aber schon vieles auf den Weg gebracht." Als er sich jedoch an den Rechner setzte, wurde Thom nicht fündig: „Es waren keinerlei Daten vorhanden, kein Code, rein gar nichts. Also musste ich quasi ganz von vorne anfangen", erinnert er sich. Lediglich das Designteam hatte schon vorgearbeitet: Die Gesichter der Hauptcharaktere hatte man aufwendig aus einer Art Ton modelliert, um diese dann zu scannen. Die Bewegungen der Figuren wurden mittels Motion Capture realisiert. Hierzu bekamen menschliche Darsteller mehrere Marker an den Körper und wurden gefilmt. Die Kamera zeichnete die Bewegungen der Marker auf und diese konnten dann in 3D übertragen werden. So entstand der Eindruck einer flüssigen Bewegung. Das ganze sollte dann zur weiteren Verarbeitung in das Grafikprogramm Lightwave importiert werden. ▶

◀ Erste Szenen zeigten bewegte Kameras, verschiedene Perspektiven, in 3D gerenderte Grafik und mit Motion-Capture-Verfahren aufwendig eingefangene Animationen.

▲ In Anzeigen noch nicht vorhanden, später aber auf Verpackungen entdeckt: Das Logo des Spiels.

▼ Ende der 1990er plante Paramount, eine CGI-Animationsserie auf Basis der Originalserie zu entwickeln. Hierzu wollte man bereits vorhandenes Material des nicht veröffentlichten Spiels nutzen. Das Projekt wurde jedoch nicht weiterverfolgt.

MODELLING

Der Aufwand, der in das Modelling der Hauptcharaktere gesteckt wurde, war enorm: Von den Gesichtern der Darsteller wurden Abdrücke genommen und Modelle aus Ton gefertigt, die dann digitalisiert wurden.

Für die Abdrücke mussten zunächst Teile des Gesichts wie zum Beispiel Haare und Augenbrauen abgeklebt werden (1). Danach wurde der komplette Kopf mit Latex überzogen (2), der innerhalb von etwa 30 Minuten fest wurde. Der feste Abdruck wurde dann abgezogen (3) und mit Ton gefüllt (4). Nach dem Aushärten des Tons wurde der Latexüberzug entfernt und der Ton gereinigt (5). Aus diesem Tonabdruck entstand dann schlussendlich das Drahtgittermodell (links).

Lesen Sie den ganzen Bericht (4 Seiten) in RETURN Ausgabe 44.

XEVI

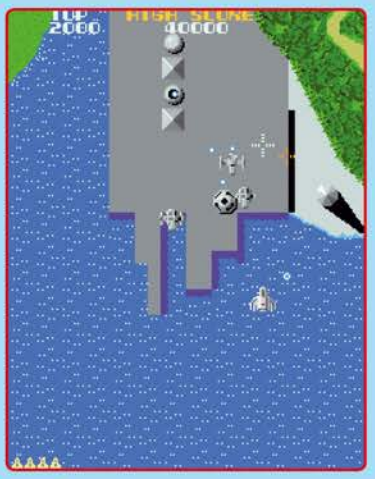
■ EIN BERICHT VON HERIBERT EIDEN

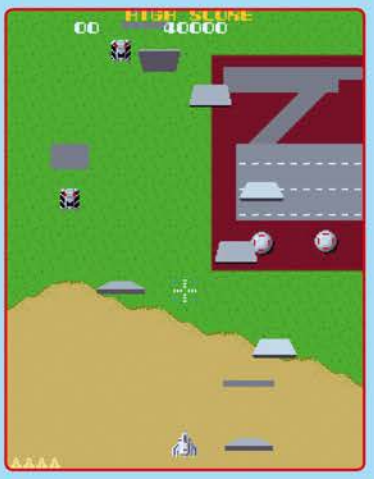
Als gegen Ende des Jahres 1982 das von Namco entwickelte und von Atari in den USA in Lizenz gebaute *Xevious* in die Spielstätten kam, beeindruckte es als typischer Vertreter der „Dedicated Games" natürlich durch seine opulente Gestaltung. Auch in Sachen Sound drückte das Shoot 'em up der Szene seinen Stempel auf – allerdings durch ein eher nerviges und permanentes Hintergrundgeräusch, was sich am besten mit „Düdeldüdeldüdeldü" lautmalerisch wiedergeben lässt.

Mit einem Easter-Egg hat sich der (Chef-)Entwickler Masanobu Endoh, Spitzname EVEZOO End, im Spiel verewigt: direkt bei Spielbeginn ganz an den rechten Bildschirmrand fliegen und Dauer-Bomben auf den Wald werfen. Trifft man dann eine bestimmte Stelle im Wald, gibt dies zwar nur magere 10 Punkte, aber am unteren Bildschirmrand wird der folgende Schriftzug eingeblendet: „Namco ORIGINAL program by EVEZOO" (Bild links). Damit ist dann auch die Authentizität der Spiel-Platine nachgewiesen, beim raubkopierten „Xevious" Bootleg erscheint hier nämlich die Meldung „DEAD COPY MAKING copy under NAMCO program (Bild rechts).

Wer an einem Nachbargerät spielte, wurde schon arg in der Konzentration gestört. Und der Spieler selbst sah sich nicht nur mit dem anstrengenden Sound konfrontiert, sondern auch mit einem Gegner, der so programmiert war, dass er noch während des Geschehens seinen Schwierigkeitsgrad dem Geschick des Spielers anpassen konnte.

Das kam den Aufstellern selbstverständlich sehr entgegen. Denn mit zunehmender Expertise des Spielers veränderte sich der Schwierigkeitsgrad – und das nicht von Partie zu Partie, sondern noch während einer laufenden Session. Ein absolutes Novum, das sicherlich den meisten Spielbegeisterten seinerzeit nicht einmal bewusst war! Auf der anderen Seite hat *Xevious* auch motivierende Aspekte: Das Spiel, das nach 16 Leveln ein richtiges Finale bietet, katapultiert seinen Benutzer bereits in die nächste Runde, wenn er 70 Prozent eines Bereiches erfolgreich absolviert hat.





» *Xevious* stellt sich auf die Fähigkeiten des Spielers ein: Stellt ein Angreifertyp keine Herausforderung mehr dar, ersetzt ihn der Automat kurzerhand durch eine andere, gefährlichere Variante. «

Optisch ist *Xevious* absolut gelungen. Die großen Seitenteile stellen eine Kampfszene aus der langen Xevious-Story dar. Das hinterleuchtete Marquee und die Einfassungen des vertikal ausgerichteten Monitors fügen sich grafisch nahtlos ein. Aufgrund der Gehäuseform wurde der Raum zwischen Marquee und Monitor für eine weitere Grafik genutzt. Das natürlich ebenfalls bedruckte Bedienpanel ist übersichtlich gestaltet: Nahe am zentral verbauten 8-Wege-Joystick sind vier Tastschalter installiert. Zwei davon dienen der Wahl eines Solo- oder 2-Mann-Spiels, mit den beiden anderen werden die Waffen abgefeuert.

Der Spieler ist dabei Kommandant eines Raumkreuzers, dem sogenannten Solvalou. Er überfliegt den Erdboden und kann dank des 8-Wege-Joysticks in circa zwei Dritteln des Monitors jeden Punkt ansteuern. Drückt er den Stick nach vorne, bewegt sich das Schiff vom unteren Bildschirmrand weg. Auf die gleiche Weise, nämlich durch Ziehen des Hebels, kann das Solvalou wieder an den unteren Rand des Bildschirms dirigiert werden.

Das Solvalou hat zwei Waffengattungen an Bord: Zum einen den „Zapper", eine Art Dauerfeuer, mit dem sich die Kontrahenten bekämpfen lassen, die aus der Luft angreifen. Zum anderen gibt es als zweite Offensivwaffe den „Blaster", wobei es sich um Bomben handelt, die per Fadenkreuz punktgenau die Ziele am Boden zerstören können. Diese weißblaue Zielhilfe befindet sich mit etwas Abstand vor dem eigenen Schiff. Dank dieser können Ziele sehr genau anvisiert und vernichtet werden. Außerdem zeigen ein Blinken und Farbwechsel an, dass nicht sichtbare Ziele in der Nähe sind. ▶

Die Landschaft in *Xevious*: Eine Weltkarte in Streifen

Beim Gameplay scheint man über eine unendlich lange Landschaft zu fliegen, allerdings wiederholen sich die Bodenstrukturen in scheinbar zufälligen Abständen und an unterschiedlichen Positionen. Dieser Effekt wird durch folgenden Trick erreicht: Es gibt spielintern eine "Weltkarte", die 2048 Pixel hoch und 1024 Pixel breit ist. Auf ihr sind alle Bodenstrukturen vorhanden, der riesengroße Vogel, Flüsse und Seen, das Straßensystem und nicht zuletzt die charakteristische rote Landebahn. Bedeutsam ist hier, dass oben und unten in der Karte jeweils ein durchgehender Waldbereich ist. Denn diese Karte wird beim Spiel in versetzten Streifen vertikal durchflogen, den sogenannten „Areas", was sich hier am besten mit „Kartenstreifen" übersetzen lässt. Sie sind 224 Pixel breit, also genau eine Bildschirmbreite, und 2048 Pixel hoch, also genau die Kartenhöhe. Wird nun vom Spieler das obere Ende der aktuellen Area (und damit der Karte) erreicht, wird einfach die nächste Area von unten beginnend darüber angesetzt. Der Spieler fliegt dabei praktisch oben aus der Karte raus und gleichzeitig unten – nur mit einem anderen X-Versatz – wieder in die Karte ein. Der Übergang ist dabei nur am durchgehenden Waldstück zu bemerken, in deren Mitte die unsichtbare Kartengrenze liegt. In der Abbildung sind die ersten beiden Areas markiert.

Lesen Sie den ganzen Bericht (4 Seiten) in RETURN Ausgabe 44.

COMMODORE · ATARI · NINTENDO · SEGA · AMIGA · SONY · DOS · ARCADE

WISSEN, WAS IN DER WELT DER COMPUTER UND KONSOLEN VON DAMALS HEUTE NOCH GEHT.

116 SEITEN.
8-BIT BIS 32-BIT.
AUCH IM HANDEL.

RETURN
FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN

WWW.RETURN-MAGAZIN.DE · WWW.FACEBOOK.COM/RETURN.MAGAZIN