

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Interview mit dem Evil Dungeon Programmierer: Gregor Schillinger

Christian am Mittwoch, dem 11. Oktober 2023

**Hallo Gregor, vielen Dank, dass Du Dir die Zeit für meine Fragen genommen hast. Du hast Anfang 2023 den Dungeon Crawler „Evil Dungeon“ für den C64 veröffentlicht. In Evil Dungeon kämpft sich der Spieler durch einen Kerker mit über 30 Räumen. Dabei können Schätze wie Gold oder bessere Ausrüstung gefunden werden und verschiedene Monster müssen bezwungen werden. Bevor der Kerker wieder verlassen werden kann, müssen außerdem verschiedene Artefakte gefunden werden und vor dem Ausgang wartet ein besonders starker Endgegner.**

Ich weiß gar nicht mehr genau, wie ich auf das Spiel aufmerksam geworden bin, aber irgendwann bin ich auf Deiner Internetseite gelandet. Da ich selbst ein großer Fan des C64 bin, finde ich es spannend, dass Menschen wie Du noch heute etwas mit dem guten alten Brotkasten anstellen.

Richtig neugierig gemacht hat mich dann der Blick in Dein Handbuch. Dort hast Du im Vorwort beschrieben, dass Du früher einen C64 besessen, diesen jedoch ausschließlich zum Spielen benutzt hast. In diesen Zeilen habe ich mich selbst wiedererkannt und gleiches gilt sicherlich für viele, viele andere C64 Nutzer von damals. Auch hatte ich

damals selbst erste, winzige BASIC Programmierversuche unternommen. Ich musste jedoch schnell erkennen, dass meine Talente definitiv nicht in der Programmierung liegen.

Umso gespannter war ich auf das Spiel, dass Du hier als Hobbyprojekt auf die Beine gestellt hast. Aus einem geplanten kurzen Anspielen wurde ein längerer Abend am C64 und irgendwann lag, wie zu guten alten *The Bard's Tale*-Zeiten, eine auf Karopapier gezeichnete Dungeonkarte neben mir. (Meine in der Galerie angehängte Karte ist nicht ganz korrekt. Eigentlich geht das Dungeon nicht über zwei Ebenen. Aber sie funktioniert trotzdem.)

Nun interessiert mich, wer dieser Mensch ist, der Evil Dungeon geschrieben hat? Erzähl doch bitte etwas über Dich. Wie bist Du zum C64 gekommen und warum begeistert Dich heute noch ein mittlerweile über 40 Jahre alter Computer?

Meinen C64 habe ich 1989 im Alter von 9 Jahren von meinem Patenonkel bekommen. Ein großes Geschenk damals. Ich habe dann, wie viele andere auch, eigentlich nur darauf gespielt. Aktiv genutzt habe ich den C64 dann so ca. 3 Jahre lang, bis ich 1992 einen PC bekam, einen i486SX-25 von Intel. Den Amiga habe ich komplett übersprungen und ich hatte auch niemanden in meinem Freundeskreis der einen hatte. Kurz bevor ich zum PC wechselte, habe ich erste Gehversuche mit BASIC unternommen, das war aber wirklich nur etwas PRINT, INPUT und ein paar Abtippversuche diverser Listings.

Da mir das Programmieren aber damals schon anfangs Freude zu bereiten, habe ich diese ersten Erkenntnisse genutzt und mit QBasic auf dem PC weitergemacht. Der C64 wanderte dann erstmal zu meinem Schwager, dann ging er irgendwann an mich zurück und wurde im Keller eingelagert. Verkaufen wollte ich ihn nie. Da hing immer mein Herz dran und ich besitze ihn heute noch.

Das Interesse wurde wiedererweckt, als ich beim Stöbern im Internet auf die *Ultimate-Devices* aufmerksam geworden bin. Ich war überrascht, was heute noch bzw. wieder für den C64 so alles auf die Beine gestellt wird. Daraufhin habe ich mir ein Ultimate II+ bestellt und wollte zunächst damit meine Disketten vor dem Alterstod sichern. Nach und nach bin ich dann aber immer weiter in die Materie und Möglichkeiten vorgedrungen und es wuchs der Wunsch, selbst wieder etwas mit dem C64 zu machen.

Außerdem wollte ich die Maschine richtig verstehen und kennenlernen, weil ich ja als Kind nur darauf gespielt hatte und eigentlich gar nichts technisches dazu wusste. Als heute erwachsener Informatiker wollte ich den C64 mit meinem heutigen Wissensstand erkunden und meine Erinnerungen dabei neu aufleben lassen.



Gregor Schillinger @ privat

Was machst Du so, wenn Du Dich nicht mit Deinem C64 beschäftigst?

Privat bin ich verheiratet und habe einen 9-jährigen Sohn, lebe im schönen Bingen am Rhein und habe neben dem Retrohobby noch mein Heimkino mit einer recht großen Filmsammlung zu Hause. Ich schätze physische Medien sehr und kann mich auch an Soundtrack-Vinyls erfreuen. Wir schauen eigentlich jeden Tag einen Film oder Serien, ich bevorzuge hier insbesondere die Werke der 80er, Action, Fantasy, Horror und Sci-Fi. Aber auch andere Genres. Ich bin auch ein ziemlicher Filmnerd.

Beruflich arbeite ich bei Microsoft als Cloud Solution Architekt und betreue große Kunden mit diversen Cloudthemen wie M365, Exchange und Copilot. Ich bin also kein professioneller Entwickler, sondern eher in der Infrastruktur und Beratung unterwegs.

Wie bist Du auf die Idee gekommen, ein Spiel zu programmieren und warum hast Du Dich für ein Rollenspiel entschieden?

Als ich damals mit QBasic unterwegs war, habe ich schon den Wunsch gehegt mal ein eigenes Spiel zu programmieren. Am Ende hatte ich sogar eins fertig, es hieß „Labyrinth“. Man musste mit 40 Schritten aus einem Labyrinth entkommen. Aus Codesicht war das allerdings eine Katastrophe und quasi ein Musterbeispiel für Spaghetticode. Ich war erst 12 Jahre alt und hatte keine Erfahrung, was Subroutinen sind. Also war jeder Raum einzeln mit PRINT erzeugt und mit GOTOs verbunden.

Daran erinnerte ich mich vor zwei Jahren und wollte die Idee einfach mal mit dem neuen Wissen und etwas mehr Programmierreife aufgreifen und neu bauen. Allerdings war mir das Spielkonzept dann doch zu flach und ich

begann es zu erweitern. Also Gegner, Fallen, Schätze einzubauen – eben Dinge, die dem Spiel Abwechslung und Dynamik geben sollten.

Dabei kamen mir beim Programmieren immer neue Ideen, was man noch alles einbauen könnte. Das Spiel wuchs. Und dann dachte ich, ein richtiges Spiel braucht auch eine Handlung, eine Geschichte – und so dachte ich mir das Intro aus und baute es um das Spiel herum.

Das Ganze ist dann eine Art Rollenspiel geworden, weil mir das Genre schon immer gefallen hat und zum Labyrinththema gut passte. Ich habe zu Schulzeiten auch Pen & Paper (*Das schwarze Auge*) gespielt und das Brettspiel *Hero Quest* liebe ich heute noch. Da sind viele gute Zutaten aus diesen Erinnerungen ins Spiel geflossen.

Evil Dungeon ist komplett in BASIC geschrieben. Warum hast Du Dich für BASIC entschieden und wann hast Du gelernt zu programmieren?

Die Entscheidung war eigentlich auf zwei Gründe zurückzuführen. Erstens habe ich nie Assembler gelernt und hielt es auch für zu schwierig, das in so kurzer Zeit zu erlernen, wie es bei BASIC möglich war. Der zweite Grund ist, dass ich BASIC tatsächlich mag, trotz, oder vielleicht sogar wegen seiner Limitierungen. Ich habe mich permanent herausgefordert gefühlt. Ich wollte das schaffen. Ich bin immer wieder auf die Nase gefallen und hab so lange getüftelt, bis es lief. Keine Ahnung, ob das jemand nachvollziehen kann. Aber ich habe dadurch eine Menge über den C64 und seine Architektur gelernt.

Ein weiterer Grund ist, dass ich mich für Spielkonzepte interessiere, die keine besondere Performance brauchen und mit BASIC auskommen. Ich war nie ein großer Joystickakrobat und habe keine Highscores gebrochen. Ich bevorzugte schon immer Spiele mit Atmosphäre, Geschichten und rundenbasierten Entscheidungen. *Mafia* ist bis heute mein Lieblingsspiel auf dem C64.

Ich wollte ein Spiel für und nach meinen eigenen Vorlieben schreiben. Plattformer und Arcadegames gibt es immer wieder neue für den C64, aber kaum jemand macht noch Abenteuerspiele. Und ich glaube mit EVIL DUNGEON habe ich sogar innerhalb dieses Genres etwas geschaffen, dass es in der Form noch nicht gab. Es ist kein reines Textadventure und auch kein Dungeon Crawler wie *Bard's Tale*. Eine kleine Engine für sich.

Die Programmierung habe ich mir größtenteils autodidaktisch beigebracht. Da war nur etwas Turbo Pascal in der Schule und etwas Java im Studium später, beruflich bedingt skripte ich etwas in PowerShell, aber ich bin kein ausgebildeter Programmierer.

Kannst Du jemandem, der nicht programmieren kann, aber Lust hätte, es zu lernen, einen

Tipp geben, wie man heute einen guten Einstieg in BASIC findet? Muss man Trödelmärkte und eBay nach alten C64-Büchern absuchen oder gibt es auch aktuellere Quellen, um Wissen aufzubauen?

Bücher kann man natürlich immer hernehmen. Ich habe mir selbst ein paar zugelegt, weil ich auch das Blättern in Papier dem digitalen Scrollen manchmal vorziehe. Ich kann hier das Buch „C64/C128 Spielend BASIC lernen“ von Axel Seibert sehr empfehlen. Oder auch „C64 BASIC für Einsteiger“ von H.+M. Tornsdorf.

Aber das meiste habe ich sicher durch das Schauen von YouTube-Tutorials gelernt. Da gibt es zwei große Empfehlungen. Wer des Englischen mächtig ist, kann sich bei „Robins 8-Bit Show and tell“ aufschlauern und für deutschsprachige Tutorials gibt es die BASIC Lernvideos von Andreas Bock aka „N3rdroom“. Andreas macht das mit einer unfassbaren Geduld und Hingabe und es wird nie langweilig, ihm bei seinen Programmiersessions zuzuschauen. Er fängt von ganz vorne an. Ohne seine Sessions wäre das wohl auch bei mir alles nicht so vorangeschritten. Ich bin ihm sehr dankbar für seine Beiträge.

Der Held in Deinem Spiel heißt Alrik. Alrik ist ein Name, der im Pen & Paper Rollenspiel *Das Schwarze Auge* vorkommt. „Das Abenteuer beginnt!“ ist das erste Soloabenteuer in der Welt des Schwarzen Auges und erzählt eine Geschichte von Alrik, der dadurch der erste DSA Held ist, den man spielt. Ist das Zufall oder warst Du früher auch ein Pen & Paper Rollenspieler?

Witzig, da habe ich jetzt selbst noch was gelernt. Auf jeden Fall stammt die Idee für den Heldenamen Alrik aus den Erinnerungen an meine aktiven DSA-Zeiten. Da war Alrik eigentlich immer der Standardname, wenn einem spontan nichts anderes eingefallen ist. Der ist im DSA-Universum sowas wie hier Thomas oder Stefan. Aber so im Detail wusste ich nicht mehr, dass es tatsächlich der Held im ersten Soloabenteuer war. Es sollte aber in der Tat eine Hommage an DSA sein.

Wie viele Stunden Arbeit stecken in Evil Dungeon?

Einige. Sorry, ich kann es nicht beziffern. Das lief so nebenbei. Ich war eine Zeitlang jeden Montag wegen Dienstreisen im Hotel und habe dann dort abends gecoded. Ansonsten auch nachts am Wochenende. Das ging etwa acht Monate so. Aber niemand hat mir Druck gemacht, es wusste ja auch quasi niemand, dass ich ein Spiel programmiere. Das war angenehm.

Die viele Arbeit scheint Dich nicht abgeschreckt zu haben. Auf Deiner Homepage hast Du angekündigt, dass bereits im Oktober 2023 der Nachfolger „Evil Dungeon 2“ erscheint. Im

Handbuch zu Evil Dungeon 1 hast Du das Spiel als Hobbyprojekt und BASIC-Fingerübung bezeichnet und vorrangig für Dich selbst programmiert. Wie würdest Du den zweiten Teil denn bezeichnen? Was hat Dich dazu motiviert, einen Nachfolger zu programmieren?

Ich hatte nie mit einem solchen Erfolg gerechnet. Aber anscheinend habe ich den Nerv vieler C64 Spieler getroffen. Das großartige Feedback und die Resonanz haben mich sehr glücklich gemacht und motiviert weiterzumachen. Und da nun die Engine quasi stand, war Teil 2 doch eigentlich nur eine logische Konsequenz.

Was ich allerdings nicht bedacht hatte, meine Erfahrungen in BASIC waren mittlerweile so weit angewachsen, dass ich den Code von Teil 1 stellenweise nicht mehr sehen konnte. Also ist EVIL DUNGEON II zwar von der Nutzerperspektive kaum von Teil 1 zu unterscheiden, aber unter der Haube hat sich sehr viel getan. Und eigentlich könnte man immer noch Dinge anders machen, aber ich glaube das geht jedem Programmierer so.

Es führte jedenfalls dazu, dass der geschätzte Aufwand für Teil 2 doch höher war als angenommen, aber dafür ist das Ergebnis auch nochmal besser geworden. Mir sind beim Programmieren auch immer wieder neue Ideen gekommen und die wollte ich einfach umsetzen. Ich bin sehr stolz auf Teil 2.

Willst Du etwas aus dem Nähkästchen plaudern und sagen, was den Nachfolger vom ersten Teil unterscheiden wird?

Die auffälligste Neuerung ist sicher die Musik. Beim Titelbild und die Ambiente-Musik während des Spiels tragen unfassbar zur Atmosphäre bei und heben das Spiel auf ein neues Level. Ich bin Benni Dibbert aka Nordischsound sehr dankbar für seine Arbeit. Er hat musikalisch perfekt die Stimmung eingefangen, welche ich mir für EVIL DUNGEON II gewünscht habe. Er hat großes Talent, auch selbst zu komponieren und mit der Musik eine Geschichte zu tragen.

Es gibt aber auch ein paar neue spielerische Elemente und leichte Verbesserungen im Kampfsystem. Das geht jetzt etwas flotter von der Hand und erfordert weniger Tastendrucke. Das war u.a. auch eine Rückmeldung aus der Community, welche ich berücksichtigt habe.

Ansonsten können die Spieler sich auf eine nahtlose Fortsetzung der Geschichte, ein etwas größeres Labyrinth, neue Monster, und Ereignisse freuen. Zudem kann das Spiel jetzt auch gespeichert werden, falls man mal eine Pause einlegen möchte. Ich bin wieder sehr gespannt auf das Feedback.

Hast Du eigentlich damit gerechnet, dass es so viel Resonanz auf Dein Spiel gibt? In den

einschlägigen C64-Foren gibt es viel Zuspruch und auch auf YouTube findet man ein paar Videos zu Deinem Spiel.

Nein, das war wirklich eine Überraschung. Insbesondere, dass es auch international erwähnt wurde. Zum Beispiel gab es eine Review in einer Printausgabe des ZZAP!64-Magazins. Aber als ich gemerkt habe, dass das Spiel so gut ankommt, bin ich auch etwas in die Offensive gegangen und habe Werbung dafür gemacht. Posts auf Social Media, Internetforen und ich bin auch mittlerweile auf einigen Retrotreffen und Cons unterwegs und präsentiere dort meine Werke.

Du bietest Evil Dungeon 1 kostenlos als digitale Version für Emulatoren an und zusätzlich gibt es für Sammler die Möglichkeit, eine physische Version des Spiels inklusive gedrucktem Handbuch und einer C64-Diskette zu kaufen. Welche Pläne hast Du für den zweiten Teil?

Ja, und es gibt sogar noch die Onlineversion, welche man über das WiC64 Portal spielen kann. Das war auch eine ganz neue Erfahrung, zumal ich hier auch sehr tolle Menschen kennenlernen durfte, die mich bei der Portierung unterstützt haben.

Für EVIL DUNGEON II wird es wieder eine physische Collectors Edition im gleichen Stil geben, mit 5,25“ Diskette. Man kann sie in meinen Shop <https://shop.retroarts.de> für 20€ (vor)bestellen. Die digitale Downloadversion ist ebenfalls ab 20. Oktober für 9,99€ bei <https://retroarts.itch.io/> erhältlich.

Vielen Dank für das Interview und weiter viel Erfolg und Spaß mit Evil Dungeon und dem C64!

Vielen Dank für das Interview und die guten Fragen!

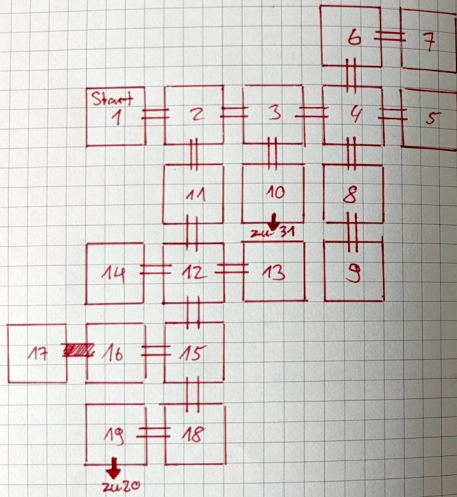
## Weitere Links

- [Homepage von Gregor Schillinger](#)
- [Evil Dungeon 1](#)
- [DEV-Talk im Digital Retro Park mit Gregor Schillinger](#)
- [Let's Play von Andreas Bock zu Evil Dungeon 1](#)
- [YouTube-Kanal von nordischsound](#), dort findet man u.a. auch die Soundtracks von Evil Dungeon II

## Galerie

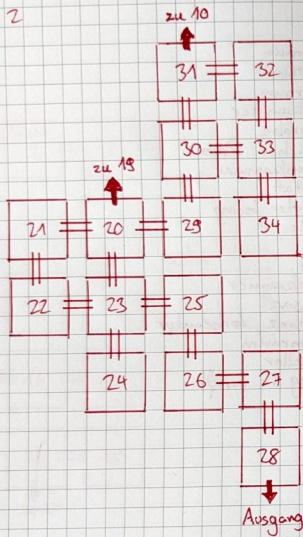


Ebene 1



- 1 = Start
- 2 = Schlafraum
- 3 = Schlafraum
- 4 = Waschkammer
- 5 = Besenstube
- 6 = Garderobe
- 7 = gemütlicher Raum
- 8 = Waffenkammer
- 9 = Werkstatt
- 10 = gemauertes Gang
- 11 = Kapelle
- 12 = Küche
- 13 = Abort
- 14 = Speisekammer
- 15 = Speisesaal
- 16 = Bibliothek, Lehnstuhl
- 17 = Geheimraum
- 18 = Wänzeller
- 19 = Abstieg in Gruft

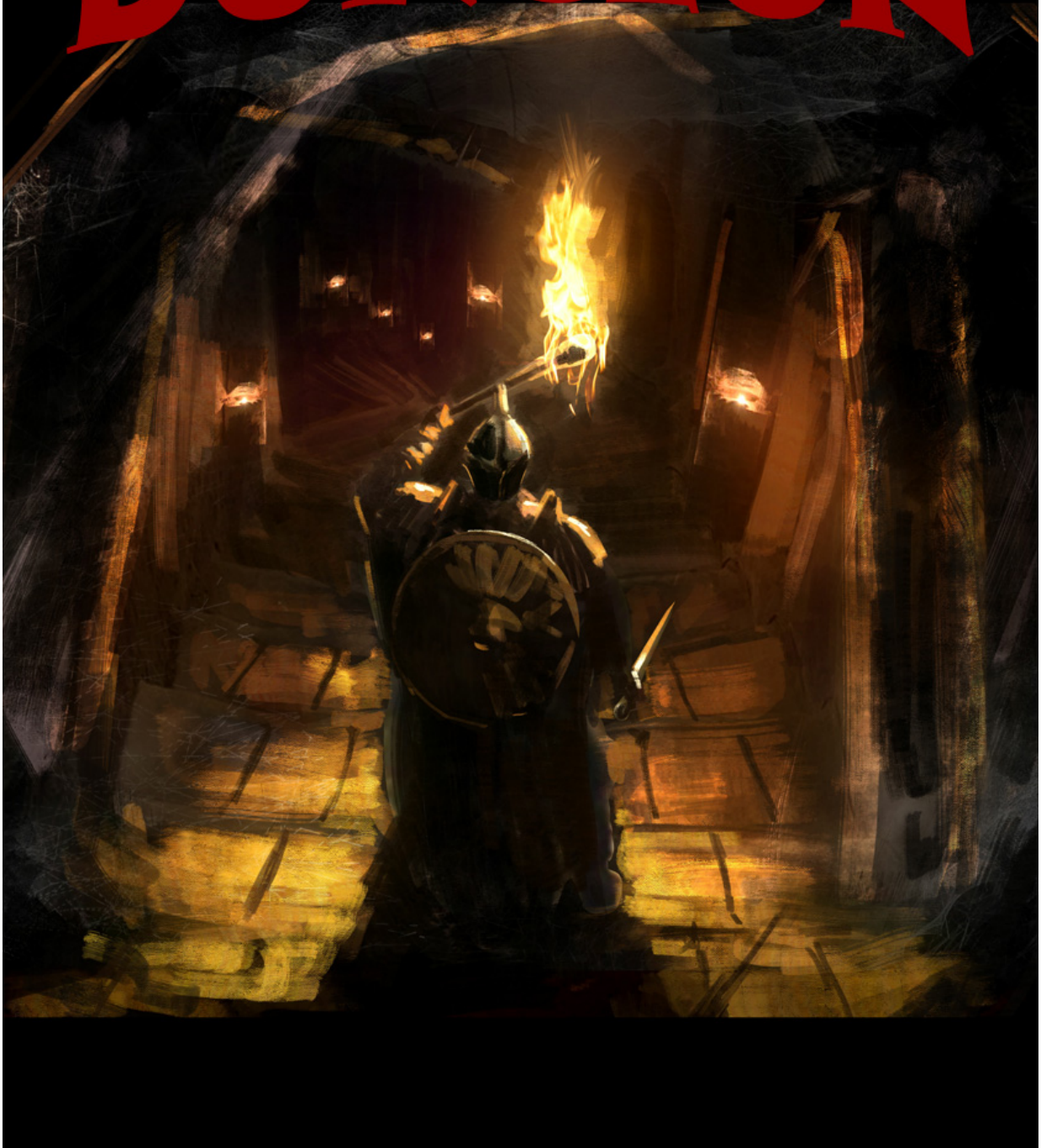
Ebene 2



- 20 = Eingang Gruft
- 21 = Nebenraum
- 22 = Präparation
- 23 = Treppenhof
- 24 = Schlafgemach
- 25 = Alchemieraum
- 26 = Kammerzimmer
- 27 = Thronsaal
- 28 = Toter Zwerg, Endgegner
- 29 = Tünnle
- 30 = Gewaldbehälter
- 31 = Wachraum
- 32 = Zellen
- 33 = Folterkammer
- 34 = Heißschlafzimmer



# EVIL DUNGEON









Deine Reise beginnt...  
 Wir schreiben das Jahr 235 nach Trains Herrschaft.  
 Du Alrik, bist als Sohn eines Schmiedes aufgewachsen und hast vor ein paar Tagen deine Heimat verlassen, nachdem Deine Eltern bei einem magischen Unfall durch eine Urkante ums Leben kamen.  
 Mit einem Knäppel am Gürtel, ein Handvoll Münzen und einem Bündel Essen bist Du losgezogen um den Weg eines Abenteurers zu beschreiten.  
 Der Gedanke sich an dem Bergeshut zu rechen und Deine Geliebte, die Schmied hinter Dir zu lassen befehlen Deinen Abenteurerdang.  
 Bei Anbruch des 4. Tages schmerzen Deine Beine, Dein Magen ist leer und es hat begonnen zu regnen.  
 Du erreichst völlig erschöpft die kleine Stadt Radrik, suedlich Deiner

(U)berspringen (N)achste Seite >

**EVIL DUNGEON** ist die Geschichte von Alrik, einem jungen Abenteurer, der seine erste Queste zu bestreiten hat.

Kämpfe, sammle Beute und plane Deine nächsten Schritte weise, um aus dem dunklen **EVIL DUNGEON** zu entkommen!

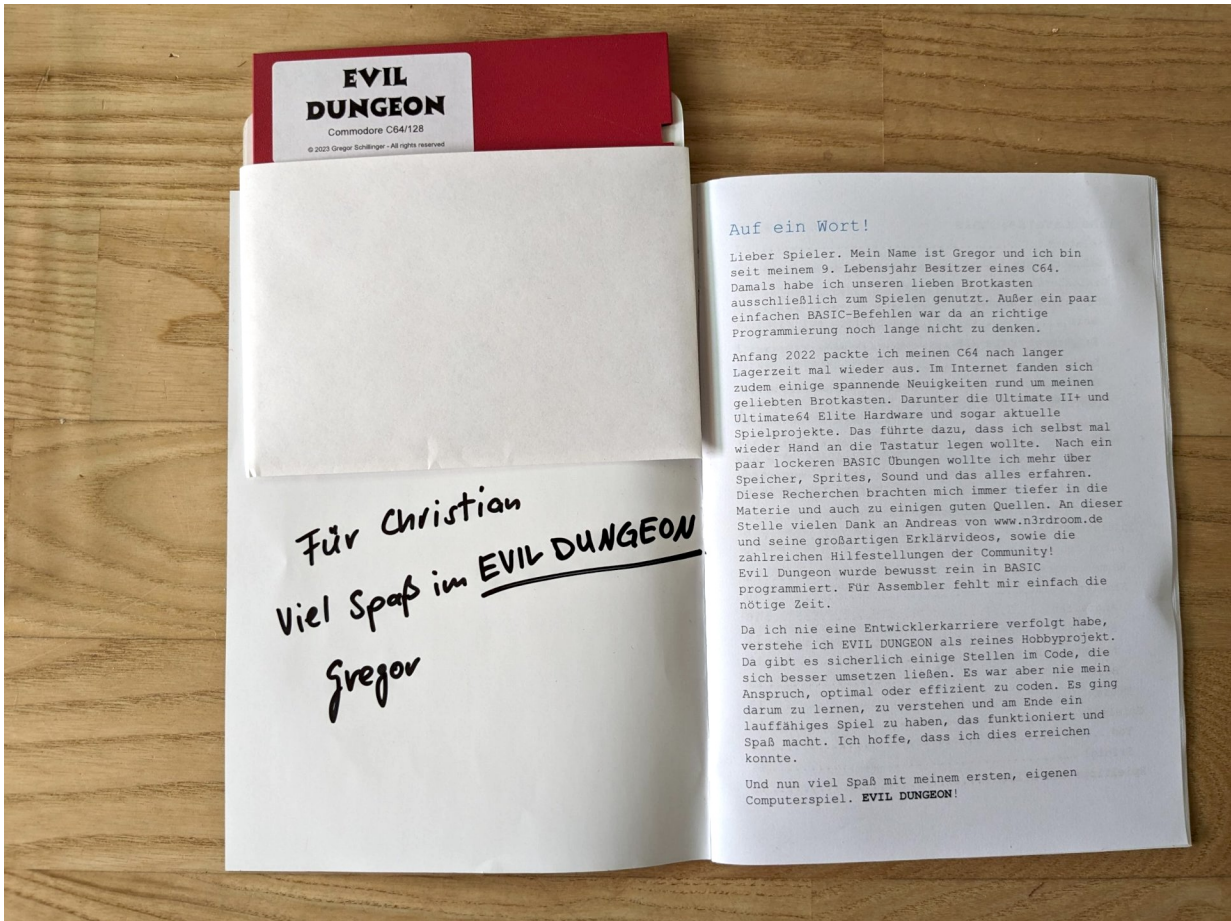


Tauche ein in ein fantastisches, rundenbasiertes Einzelspielerabenteuer voller Monster, Gefahren und spannenden Kämpfen! Taktik und Glück bestimmen Dein Schicksal. Ansprechende Spritegrafiken, atmosphärische Sounds und eine lebendige Geschichte erwarten Dich in diesem kleinen RPG-Fantasyabenteuer.

System	C64/128
Steuerung	Keyboard
Spieler	1 Spieler
Sprache	Deutsch
Spieldauer	ca. 60-90 Min
Taktik	●●●●○
Glück	●●●○○
Geschicklichkeit	●●○○○
Altersempfehlung	Ab 8 Jahren



© 2023 by Gregor Schillinger  
 www.retroarts.de  
 All rights reserved







\*\*\*\*\* SPIELSTATISTIK \*\*\*\*\*

ERFAHRUNGSPUNKTE : 584  
GOLDSTUECKE : 153  
SPIELZEIT : 00:52:28 (HH/MM/SS)

EINE NEUE BESTLEISTUNG!

SPIELERNAME : CHRIS  
(10 ZEICHEN)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 11. Oktober 2023 um 08:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#), [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## **Über Videospiegelgeschichten**

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>