Myriad – Ein Shooter für den VC 20

Andre Claaßen am Freitag, dem 26. Juni 2015

Bevor mit dem Commodore 64 der Heimcomputer-Markt Anfang der 80er Jahre so richtig abhob, gab es mit dem Commodore VC 20 ein einfacheres Vorgängermodell.

Der „Volkscomputer“ VC 20. (Bild: André Claaßen)

Wir schreiben übrigens das Jahr 1981 und damals begegnete man noch überall in Deutschland auch im öffentlichen Bereich den neuartigen Arkade-Automaten.

Für mich als Kind waren Arkade-Automaten magisch, mit ihrer wunderschönen Grafik, den Sound-Effekten und dem oft gnadenlosen Gameplay. Da war eine DM (nach heutiger Kaufkraft 1 €) sehr schnell weg. Wirklich!

Aber nicht nur die Automaten waren atemberaubend, noch magischer waren für mich die oft namenlosen Helden, und ich meine wirklich Helden, die es schafften auf einer Maschine wie dem Commodore VC 20 mit seinen lächerlichen 3.583 Bytes Speicher,

Computerspiele zu entwickeln, die es mit den Original Arkade-Automaten aufnehmen konnten.

Zur Verdeutlichung vergleiche ich jetzt Altobst mit Birnen: Der Speicher vom Commodore VC 20 passt ca. 20 Millionen mal in ein heutiges Tablet.

Ein Feuerwerk auf dem VC 20

Ein Glanzstück aus dieser Zeit ist das Spiel Myriad von Steve Clark. Das Spiel benötigte damals leider ein (superteures) 8K Modul, obwohl ich heute noch der Meinung bin, dass es auch mit 3.583 Byte auskommen könnte. Myriad gehört zum Genre der Space-Shooter, die damals ihren großen Vorbildern, wie Galaga oder Phoenix nacheiferten.

Myriad ist in sofern eine Perle unter den Shootern, als dass es mit einer so unglaublich explosiven Grafik auffuhr, dass man meinen könnte, der Automat steht im eigenen (Kinder-)zimmer.

Myriad ist für mich auch heute noch:

- Rasante Grafik
- feuerwerksähnliche Explosionen
- Trümmer, Bomben, Minen, sogar Viren und Gestein
- 9 verschiedene Angriffswellen
- und Fehler wurden nicht verziehen

Es passierte in manchen Sequenzen so viel, dass es schwer war, Freund und Feind zu unterscheiden. Und das schönste für die damalige Zeit: Ein Schuss war wirklich mal ein Schuss. Es gab für den VC 20 so schrecklich viele Spiele, bei denen ein Projektil wirklich erst den oberen Bildschirmrand erreichen musste, bevor man den nächsten Schuss abfeuern konnte. Bei Myriad war das anders. Man konnte einfach nach Herzenslust ballern!

Natürlich übertreibe ich etwas, aber für die damalige Zeit wirkte alles so unglaublich schnell und rasant. Die damals noch extrem erfolgreiche Konsole Atari VCS 2600 verblasste endgültig zur Lächerlichkeit. Später zeigte dann Jeff Minter mit Gridrunner, dass auf dem VC 20 noch einige Luft nach oben war, aber Myriad ebnete diesen Spielen damals den Weg.

Ein wenig traurig finde ich, dass vom Entwickler Steve Clark nichts mehr zu hören war. Wie auch immer, vor einigen Wochen meldete er sich bei YouTube in einem Kommentar zu diesem Spiel zu Wort. In dem Video unten bekommt der Spieler auch einen guten Eindruck vom Spiel, obwohl der YouTuber auch nicht allzu weit kommt.

Das Cover der Spielkassette. (Bild: The Centre for Computing History)

Eine Original-Spielkassette von Myriad. (Bild: Retrogames.co.uk)

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **YouTube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

Mehr Informationen
Inhalt entsperren Erforderlichen Service akzeptieren und Inhalte entsperren

Kurzanleitung für den Emulator

Ich empfehle auf jeden Fall mal, das Spiel selbst auszuprobieren.

Hier ist ein Kochrezept:

Zu Schritt 4: die RAM / Block-Einstellungen in VICE. (Bild: André Claaßen)

1. Schritt: Download des VICE-Emulators.
   Link: http://vice-emu.sourceforge.net
2. Schritt: Download des Spiels.
   Link: http://www.6502dude.com
3. Start der VC-20 Emulation (xvic).
4. Gebt dem Spiel die 8K Speicher, die es braucht (wichtig), dazu müssen Block 0 und Block 1 aktiviert sein (das sind 2 x 4 KB Module).
5. Im VICE-Emulator wird dann die Datei „Myriad.tap“ geladen und es kann losgehen.

Viel Spaß mit Myriad!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 26. Juni 2015 um 20:54 Uhr in der Kategorie: Spielebesprechungen. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.

Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten 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.videospielgeschichten.de