

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>

Oswald Reim  
Martin Scholer

## Rombachs C64- SPIELE- FÜHRER

### Rezension: Rombachs C64 Spieleführer plus Interview mit Pascal Ciampi

Guido Frank am Donnerstag, dem 5. Juli 2007

**Kann der Commodore 64 ein würdiger Nachfolger für das einzigartige VCS von Atari sein? Wenn überhaupt, so könnte höchstens der Marktführer selbst einer solch großen Erwartung gerecht werden...**

Dies zumindest war die allumfassende Meinung unter den Fans der ersten Generation kommerzieller Videospiele. Doch die Geschichte hielt hier eine ganz besondere Überraschung für uns bereit.

Unerwartet setzte sich ab 1983 eine ganz andere Plattform gegen die bis dahin sehr erfolgreiche Atari VCS Konsole durch. Man hatte den Namen natürlich schon einmal gehört, brachte ihn aber eher mit Science-Fiction, Militär oder der Raumfahrt in Verbindung... der sagenumwobene Computer.



Legendäre Videospiele-Systeme: Atari VCS und Commodore 64. (Bild: Guido Frank)

Plötzlich bekamen wir Zugriff auf diese faszinierende Maschine mit ihrer unglaublichen Performance und das sogar im eigenen Kinderzimmer. Kaum verwunderlich wenn hier das VCS nicht mehr mithalten konnte. Der Computer war einfach zu aufregend was seine Leistung betraf. Zu unserer Freude hatten selbst unsere Eltern dieser Anschaffung nicht ernsthaft etwas entgegenzusetzen. Zu groß war die Angst eventuell die Zukunft der eigenen Kinder zu verbauen.



Sound- und Grafikdemos für den Commodore 64 in den Achtziger Jahren. (Bild: Guido Frank)

Die ersten Homecomputer boten trotz ihrer eigentlich mageren 8-Bit-Technologie bereits enorme Möglichkeiten, besonders im Vergleich zu den bisher auf dem Markt befindlichen Spielkonsolen. Die Programmierer entdeckten fortwährend neue Tricks, um die Hardware bis an Ihre Grenzen zu führen und manchmal noch darüber hinaus. Unvergessen bleiben die vielen namenlosen Helden, die mit ihren eigenen Sound- und Grafikdemos ganze Feuerwerke auf dem Monitor zündeten. Eine ganz eigene Szene hatte sich um die sogenannten „Democoder“ entwickelt. Das Phänomen erreichte viele Länder Europas und war besonders im Osten sehr präsent.

Der ungekrönte König aller Heimcomputer war natürlich der Commodore 64, der heute wie damals liebevoll auch „Brotkasten“ oder „Cevi“ genannt wird.

## Literatur Fehlanzeige?



Das Schach-Actionspiel Archon für den Commodore 64 von 1983. (Bild: Electronic Arts)

Mit dem Durchbruch des Commodore 64 änderte sich der Markt der Videospiele radikal. Neben den bekannten Weltraumshootern, Jump 'n' Runs und Adaptionen aus der Spielhalle erschienen gleich mehrere neue Spiele-Genres auf dem Bildschirm.

Es war die Zeit der ersten anspruchsvollen Strategiespiele, Handels- und Wirtschaftssimulationen oder kniffligen Adventures. Zu den absoluten Highlights jener Tage zählen legendäre Spieletitel wie Archon, M.U.L.E., Impossible Mission, Pirates oder das fantastische Elite. Letzteres war eine Weltraumsimulation, die uns zum ersten Mal eine unglaubliche spielerische Freiheit bot, die selbst von aktuellen Spielen nur selten erreicht wird. Elite bot den Handel mit fremden Planeten und lies den Spieler in eine fremde Welt eintreten, mit der er sich wochenlang identifizieren konnte.

War die Euphorie der ersten Generation von Spielkonsolen in den Printmedien durch das Erscheinen verschiedener Bücher und Zeitschriften bereits spürbar, so veränderte sich dieser Markt genauso unerwartet schnell mit der Verbreitung der Computer.

Die Spiele selbst rückten mehr in den Hintergrund, das vorwiegende Interesse galt nun hauptsächlich der Hardware und deren Programmierung. Eine Flut von Magazinen und Fachbüchern kam in den Handel. Und so existiert heute ein erschreckend geringes Angebot an gedruckten Informationen aus der frühen Homecomputer-Ära in Bezug auf die Spiele. Besonders zwischen 1984 und der Veröffentlichung neuer Fachzeitschriften wie der ASM (Aktueller Software Markt) im März 1986 oder der ersten Power Play-Ausgabe Ende 1987, findet sich nur wenig brauchbare Literatur über Computerspiele.

Eine erfreuliche Ausnahme, die vier großen Happy Computer-Sonderhefte einmal ausgenommen, sind die beiden C64-Spieleführer aus dem Hause Rombach.

Sie gelten bis heute als umfassende Quelle für die zahlreichen Videospiele aus der Blütezeit des Commodore 64. Wir haben die beiden Spieleführer für euch getestet und stellen sie euch vor.

## Rombachs C64-Spieleführer, Band I

### Inhalt und Rezension



Rombachs C64-Spieleführer, Band I von Oswald Reim und Martin Scholer erschien 1984. (Bild: Rombach Verlag)

„Dieses Buch richtet sich an alle spiefreudigen C64 Besitzer, die sich einen Überblick

über das umfangreiche Programmangebot verschaffen möchten.“

Mit diesen Worten wird der Leser in den ersten Rombach Spieleführer eingeführt. Nach einem kurzen Vorwort und den Benutzerhinweisen beginnen die beiden Autoren sofort mit ihren sogenannten Besprechungen in alphabetischer Reihenfolge. Oswald Reim und Martin Scholer versprechen uns in diesem 408 Seiten starken Werk über 800 Spiele für den Homecomputer Commodore 64 kritisch zu bewerten. Eine Zahl die von uns jedoch nicht ernsthaft überprüft wurde. Der Umfang der einzelnen Bewertungen reicht von einer viertel- bis maximal zwei ganzen Buchseiten und ist abhängig von der jeweiligen Spielqualität.

Zu Beginn wird kurz und objektiv auf den grundsätzlichen Spielinhalt eingegangen. Danach folgt eine erste Beurteilung anhand der technischen Gestaltung, also hauptsächlich Grafik- und Soundeffekte. Zum Schluss kommt die eigentliche Bewertung der Redaktion. Besonders schlechte Spiele erhalten hier als Urteil den passenden Titel „Diskettenfüller“. Außerdem enthält der Spieleführer eine Empfehlungsliste und eine „Crème de la Crème“ von insgesamt 12 Spielen. Am Ende der Beiträge steht jeweils eine kurze Zusammenfassung mit allen wichtigen Informationen:

- Urteil der Redaktion (1 bis 6)
- Art der Bedienung (Joystick oder Tastatur)
- Größe des Spiels (in Diskettenblocks)
- Programmiersprache (Basic oder Maschine)
- Verwendete Spielsprache (Deutsch oder Englisch)

## Fazit



Leseprobe zu Archon aus dem ersten C64-Spieleführer von Rombach. (Bild: Rombach Verlag)

Der erste Rombach Spieleführer ist bis Ende 1984 das Größte und umfangreichste Nachschlagewerk für Commodore Spiele und beinhaltet wirklich alle wichtigen Programme aus jener Zeit.

Die Bewertungen sind immer fair geschrieben und nehmen kein Blatt vor den Mund. Brutale Ballerspiele werden nicht automatisch schlechter beurteilt, sondern finden manchmal einen expliziten Hinweis für den Leser wie beispielsweise: „für Leute die makabere Strategiespiele mögen, geradezu ideal!“ Bemerkenswert sind bei einigen Tests die besonderen Hinweise wie Tipps und Tricks, Strategien oder auch spezielle

Tastaturkombinationen. Für Retro Gamer selbst heute noch recht hilfreich. Auf den letzten Seiten enthält das Buch zusätzlich eine Empfehlungsliste der Autoren, sowie die „Crème de la Crème“ aller C64-Computerspiele, interessante neue Programme und ein Verzeichnis der Softwareanbieter.

Zu den Highlights der in diesem Buch getesteten Programme zählen Videospieleklassiker wie: Archon, M.U.L.E., Loderunner, Seven Cities of Gold, Fort Apocalypse, The Dallas Quest, Summer Games, Blue Max, The Castles of Dr. Creep, The Hobbit, The Mask of the Sun, Ultima II und III, International Soccer, Aztec Challenge, Beach Head, One on One, Pitstop, Quest for Tires, Space Taxi und Zaxxon.

## Rombachs C64-Spieleführer, Band II

### Inhalt und Rezension



Rombachs C64-Spieleführer, Band II von Pascal Ciampi und Ralf Tellgmann erschien 1986. (Bild: Rombach Verlag)

Auch der zweite Teil richtet sich in erster Linie wieder an alle Computerfans, die sich über die zahlreichen C64-Spiele ernsthaft informieren wollen.

Im Vergleich zum ersten Band fällt sofort auf, dass die Spiele nicht nur alphabetisch sortiert sind, sondern sich jetzt auch in verschiedene Genres aufgliedern:

- Abenteuer und Fantasy-Spiele
- Flugsimulatoren
- Geschicklichkeitsspiele
- Schießspiele
- Sportspiele
- Sonstige Spiele

Die beiden neuen Autoren Pascal Ciampi und Ralf Tellgmann halten sich größtenteils an das Layout von Band I aus 1984 und präsentieren die Programme in bewährter Form. Die Gesamtanzahl von Band II erreicht 393 Seiten. Nach der Spielidee und Gestaltung folgen wieder die speziellen Hinweise, allerdings noch wesentlich umfangreicher als im ersten Band. In der eigentlichen Bewertung ziehen die Tester ihre persönliche Bilanz und suchen dabei gern den Vergleich zu ähnlichen Spielen. Dadurch wird dann schnell klar, warum ein anderes Spiel eventuell besser oder schlechter beurteilt wurde.

Besonders auffällig ist jedoch, dass echte Gewaltspiele jetzt grundsätzlich mehr Kritik erfahren als zuvor. Ob das in diesem Fall am Zeitgeist der fortgeschrittenen 80er Jahre liegt ist nicht zu klären. Ähnliche kritische Äußerungen finden sich beispielsweise im bereits 1983 erschienenen Taschenbuch Das grosse Handbuch der Video-Spiele von Hartmut Huff. Dieser Rombach Band, grenzt gewalttätige Spiele auf jeden Fall deutlich ab.

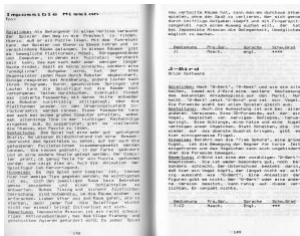
Dazu ein paar Zitat-Beispiele:

- „Es gibt Programmautoren, die skrupellos die Grausamkeit des Krieges ausnutzen. Warum werden solche Spiele überhaupt noch geschrieben?“ – Bewertung zu Raid on Bungeling Bay
- „Doch leider spielt die Handlung politische Fragestellungen an und ist daher von zwielichtiger Aussage. Ob man so etwas überhaupt noch als Spiel betrachten kann?“ – Bewertung zu Raid over Moscow
- „Die Moral ist hier auf der Strecke geblieben.“ – Bewertung zu Beach Head II: The Dictator Strikes Back

Am Ende der Artikel steht wieder die bekannte Zusammenfassung mit allen wichtigen Informationen:

- Art der Bedienung (Joystick Port 1/2 oder Tastatur)
- Programmiersprache (Basic oder Maschine)
- Verwendete Spielsprache (Deutsch oder Englisch)
- Schwierigkeitsgrad des Spiels (1 bis 4 Sterne)

## Fazit



Leseprobe zu Impossible Mission aus dem zweiten C64-Spieleführer von Rombach. (Bild: Rombach Verlag)

Der zweite Spielführer von Rombach enthält wirklich alle großen C64-Klassiker bis zum Frühjahr 1986. Diese Tatsache macht das Buch schon fast zu einem Lexikon der Videospiele für den Commodore.

Ein großes Handicap ist allerdings, wie auch bereits im ersten Teil, das Fehlen jeglicher Fotos oder Zeichnungen, Aber wer braucht schon Bilder der Computerspiele, die sich längst fest in unsere Erinnerung eingebrannt haben? Am Ende des Buches findet der Leser wie gewohnt eine Empfehlungsliste der Autoren, die „Crème de la Crème“ der C64 Spiele und das Verzeichnis aller Softwareanbieter. Neu hinzugekommen ist ein übersichtliches Gesamtregister inklusive einer Notenbewertung.

Höhepunkte der getesteten Programme aus dem zweiten Teil: Archon II, Boulder Dash, Bruce Lee, Choplifter, Decathlon, Drop Zone, Elite, Karateka, Pitstop II, Skyfox, Tour de France, Forbidden Forest, Kaiser, Summer Games II, The Way of the Exploding Fist,

Beach Head II, Raid on Bungeling Bay, Raid over Moscow, Toy Bizarre, Winter Games und Zenji.

## **Von Deadlines und Magenschmerzen – Interview mit Pascal Ciampi aus dem Oktober 2006**

Thorsten Schreck, freier Redakteur der Internetseite [C64-Wiki](#), war so freundlich und speziell für diesen Artikel ein aktuelles Interview mit dem damaligen Autor von Band II der Rombach Spieleführer, Pascal Ciampi, zur Verfügung zu stellen. Das folgende Gespräch gibt uns einen Einblick wie ein Spieleführer damals überhaupt entstanden ist. Vielen Dank für Deine Unterstützung, Thorsten.

### **Hallo Pascal, bitte stell dich doch einmal vor.**

Hallo, hier in Kürze meine Eckdaten: Pascal Ciampi, 37 Jahre alt, verheiratet, in Freiburg geboren, Studium in Münster und Dortmund. Seit 5 Jahren in der Software-Branche tätig. Seit kurzem in München.

### **Du hast vor ca. 20 Jahren den Rombach C64-Spielfuehrer Band II geschrieben?**

Es sind sogar ziemlich exakt 20 Jahre. Wir mussten mit dem Projekt warten bis zu meinem 18. Geburtstag, damit ich den Vertrag unterschreiben konnte.

### **Was verbindet Dich heute noch mit dem C64?**

In erster Linie Nostalgie. Wenn ich einen sehe, könnte ich aber nicht dran vorbeigehen. Letztes Jahr hatte ich noch zwei Stück im Keller, musste mich aber wegen meines Umzugs von ihnen trennen. Einer hatte sogar noch ein eingebautes SPEED-DOS. Das ist so ein wenig die Crux wenn ich heute am 64er sitze, die Ladezeiten – und die vielen Load-Errors – vergällen schon ein wenig den Spaß.

Die Spielideen und die Vielfalt die waren schon sensationell. Einen solchen Faktor, Spielspaß zu MB-RAM, hatte danach nie wieder ein Rechner. Heute geht vieles über die Grafik. Die war mir nie so wichtig.

### **Hast Du damals neben den Spielreviews auch selber Programme für den C64 entwickelt?**

Nur wenig was über „20 GOTO 10“ Niveau hinausginge. Rückblickend bedauere ich das sehr.

### **Eine Frage interessiert mich besonders, da Du in der Softwarebranche tätig bist, hat da nicht der C64 bei Deiner Berufswahl eine Rolle gespielt? So in der Art: konntest Du Dein Hobby zum Beruf machen?**

Beeinflusst hat es mich schon, aber mehr in der Art, dass ich mein Hobby gerade nicht zum Beruf machen wollte. Als Beruf war es nicht meine erste Wahl, ich habe vorher VWL studiert. Mittlerweile kann ich mir keinen interessanteren Beruf mehr vorstellen.

### **Zurück zum C64-Spielführer: Was hat Dich damals dazu bewogen, so ein Buch überhaupt zu schreiben?**



Rombachs C64 Dienstprogramme-Führer von Martin Scholer. (Bild: Rombach Verlag)

Einer der beiden Autoren des ersten Bandes (Oswald Reim) suchte Mitarbeiter für den zweiten Teil. Vor allem für die sehr zeitaufwendigen Strategiespiele und Adventures. In der damals noch sehr übersichtlichen Szene wurde ihm wohl von Leuten erzählt, die dieses oder jenes Adventure schon gelöst hätten. Am Ende kam er immer wieder bei mir raus. Zuletzt hatte er selbst wohl doch keine Lust, Oswald Reim hat später den Rombach Band über Anwendungsprogramme geschrieben und so hat Ralf Tellgmann das Projekt in die Hände genommen.

Wir haben die Idee auch Data Becker angeboten, die waren damals führend was die C64 Fachbücher anging, aber die haben gleich abgewunken. Vielleicht hatten sie schon selbst ein Buch in der Planung oder den Markt einfach falsch eingeschätzt. Anfangs fand ich es witzig für mein Hobby bezahlt zu werden, schließlich war ich passionierter Spieler. Später war ich durch meine Unterschrift an den Vertrag gebunden, da gab es kein zurück mehr, obwohl es mehr als einen Moment gab, wo ich hätte alles hinschmeißen wollen. Es ist witzig, dass ich damals vieles von dem kennen lernte, was mir im Projektgeschäft heute wieder begegnet. Wenig kompetente Vorgesetzte (in diesem Fall Lektoren) knappe Deadlines, mangelndes Marketing und Magenschmerzen wenn man nicht weiß wie man Termine einhalten soll.

### **Hast Du noch weitere Bücher geschrieben?**

Um Gottes Willen, nein! Wenn man nur die Arbeit nimmt, kam ich damals auf einen Stundenlohn von vielleicht einem Euro.

### **Wenn nein, über was würdest du gerne noch schreiben?**

Wir haben damals gewitzelt, wenn wir jemals wieder ein Buch schreiben, dann einen Arztroman. Aber man schreibt ja nicht nur Bücher. In meiner Freizeit bin ich Fanzine-Editor, da schreibe ich gerne Kommentare bzw. Vorworte. Als Lückenfüller schreibe ich auch heute noch Rezensionen. Mal über Kinofilme, mal über Bücher. Auch wenn ich es nicht kann, schreiben macht mir Spaß. Kürzlich hatte ich die Idee zu folgendem Buch: „Überleben in Bayern. Survival-Guide für Zugereiste“. (bayerisch: Zuagroasde) Vielleicht gib´s aber so was aber bereits. ?

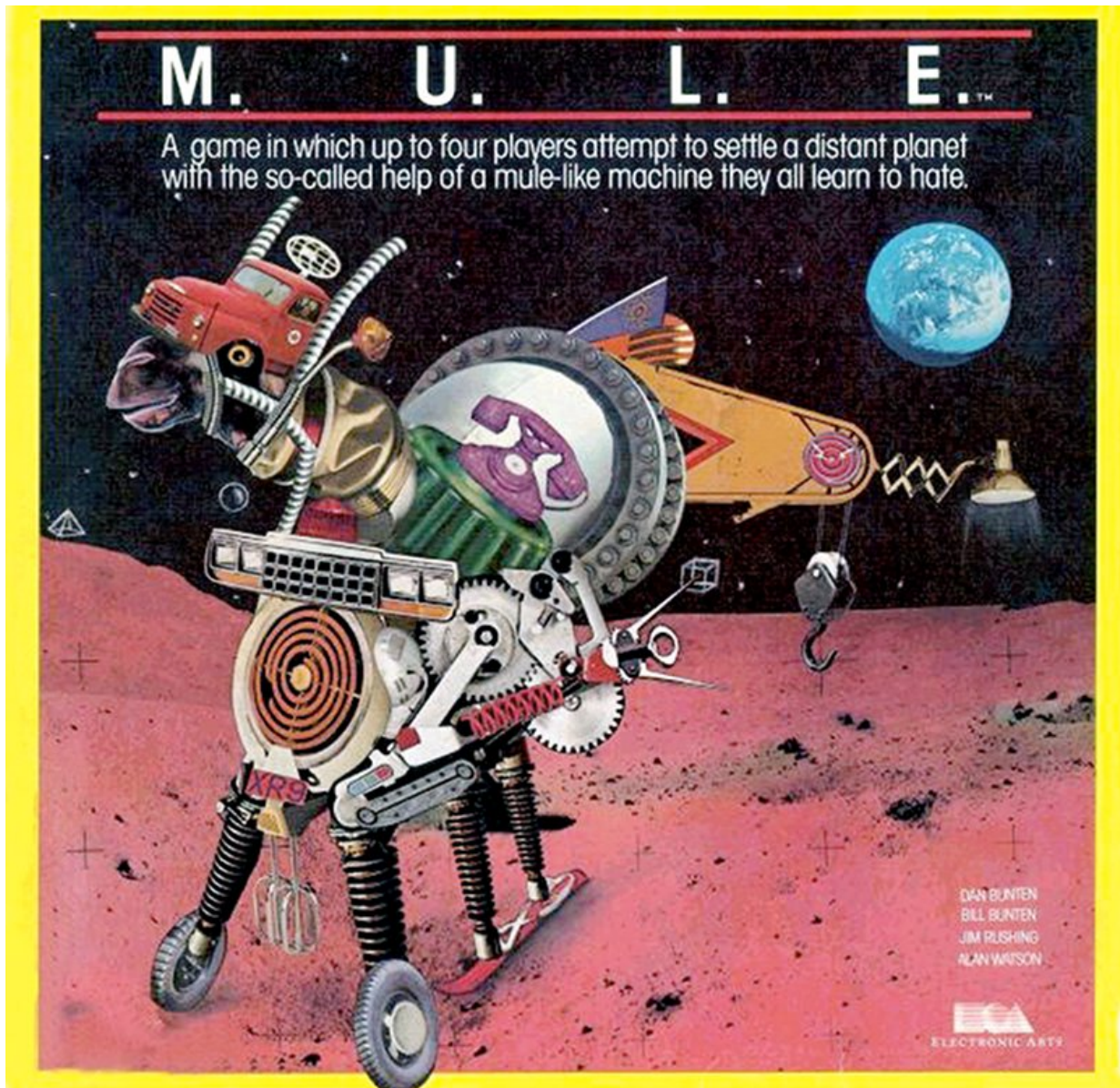
Auch wenn es damals schon nicht besonders viel war, meinen Führerschein habe ich mir damit finanziert. Aber nein, es geht nicht ums Geld. Wer schreibt, der will gelesen werden. Und so eine Leserzuschrift, das einem dieser oder jener Satz gut gefallen hat, das ist schon Motivation genug. Oder, weshalb machst Du Deinen Wiki64?



## Zu welchem Game können wir im Wiki64 etwas von Dir erwarten?

Zum besten Computerspiel, das es jemals gab: M.U.L.E. Es war seinerzeit das am meisten raubkopierte Spiel. Wenn es einen Spiele-Oscar posthum gäbe, Dani Bunten hätte ihn wohl verdient. Wird vielleicht weniger eine Rezension denn eine Laudatio.

Anmerkung: Danielle Bunten Berry (\* 19. Februar 1949 als Daniel Paul Bunten; † 3. Juli 1998) war Programmiererin einiger der bekanntesten Heimcomputerspiele aus den frühen 1980er Jahren. Bekannt sind besonders M.U.L.E. und Seven Cities of Gold (Quelle: Wikipedia).



M.U.L.E. wurde 1983 von Dan Bunten programmiert und durch Electronic Arts vertrieben. (Bild: Electronic Arts)

**Im Rombachs C64-Spieleführer gab es bereits einen Bericht über M.U.L.E. und es wurde in die „Crème de la Crème Liste“ aufgenommen, ich selbst habe auch schon was dazugeschrieben. Vielleicht kannst Du kurz mal Deine Kritik in drei Sätzen loswerden.**

Das einfache Grundprinzip eines Wirtschaftsspiels, nämlich dass Angebot und Nachfrage

den Preis bestimmen, liegt der Spielidee zugrunde. Und wenn es zu viert an einem Computer gespielt wird – was an sich schon sehr selten ist für ein Computerspiel – kommt noch ein wenig Psychologie hinzu. Dazu ist es mit viel Liebe zum Detail gestaltet worden.

Die Intros und Jingles höre ich heute noch gern und hier und da gibt es kleine Zitate auf die damalige Computer(spiele)welt. Uff, exakt 3 Sätze und das mitten im Wahlkampf.

**Pascal, vielen Dank für dieses Interview.**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 5. Juli 2007 um 18:45 Uhr in der Kategorie: [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>