

Geoquivia - Das Geografie-Quiz

Es gibt Programme, die vor 25 Jahren mal aktuell waren - zeitgenössisch, politisch oder auch geografisch. Ganz anders wie bei zeitlosen Shootern und Adventures wirken diese Spiele heute eher angestaubt.

Björn aka „The Ryk“ hat sich eines solchen Games mal angenommen und die geografischen Verhältnisse wieder geradegerückt.

Hallo, liebe cevi-aktuell-Leserschaft! Es ist mir eine große Ehre, hier mein neues Projekt vorzustellen, das wahrscheinlich beinahe zeitgleich mit dem Erscheinen dieser Ausgabe der cevi-aktuell released wird.

Zu Beginn will ich mich gern kurz vorstellen, gehört sich ja so. Ich bin Björn, vielen auch aus dem forum64 oder dem C64-Wiki als „TheRyk“ bekannt, geboren 1975 und – mit Unterbrechungen – seit den 80er Jahren ein Fan von 8bit-Rechnern, vor allem C64. Ich komme aus Kiel, zur Zeit hat es mich aus beruflichen Gründen aber nach Berlin verschlagen. Hier wohne ich fürs Erste mal in einer WG, in der es zumindest einen weiteren C64-Verrückten gibt. An dieser Stelle Grüße und nochmals Glückwunsch zum Geburtstag nachträglich an Thunder.Bird, der mir hier Asyl gab.

Genug geplaudert, kommen wir zur Sache. Vor etwa einem halben Jahr kramte ich mal wieder **World Geography** heraus, ein Erdkunde-Quiz-Spiel des Labels BobCo von 1985. Das Programm ist von Bob Polaro, die Grafik von Alan Murphy. Mir hat es früher als Kind immer mal Spaß gebracht, auf spielerische Weise mein Erdkunde-Wissen aufzufrischen. Bei World Geography sucht zunächst der Zufallsgenerator auf einem drehenden Globus ein Land aus und zeigt einen Kartenausschnitt. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss zunächst erraten, welches Land gefragt ist. Weitere Fragen zu

Hauptstadt, Währung, Sprache und Einwohnerzahl folgen. Je schneller man ist, desto mehr Punkte erhält man. Über die Punkte und ein Bonusspiel „Flaggenraten“ kann man Bonusländer erspielen, vergleichbar mit Extra-Leben in einem Actionspiel.

Mir fiel aber nun im Sommer 2008 auf - es wurde gerade die Olympiade in Peking ausgetragen und Russland war in Georgien einmarschiert -, dass es viele in World Geography gefragte Länder gar nicht mehr gibt, z. B. die Sowjetunion oder Jugoslawien. Andere Länder dagegen sind erst lange nach dem Erscheinungsjahr 1985 entstanden. Wieder andere Länder heißen inzwischen anders. Das war für mich **der Anreiz, ein ähnliches Spiel mit aktuellen Ländern zu schreiben.**



World Geography von 1985 ...

Da ich auf dem C64 nichts anderes kann, bot sich BASIC an. Das doch recht simple Spielprinzip in dieser Sprache umzusetzen, ist eigentlich kein großes Problem. Von Grafik habe ich einfach mal so gut wie keine Ahnung, deshalb habe ich mittels einer – zugegeben: recht klotzigen – **Charset-Grafik** vorlieb genommen (erstellt mit Hannenz' CharStar) und damit etwas gezeichnet, was grob an den Planeten Erde erinnern soll.

Die Namensfindung war ein Problem. World Geography 2008 war mir zu anmaßend. Irgendwas mit Trivia hätte gepasst, da das Faktenwissen ja eigentlich doch recht trivial ist. Quiz wäre auch treffend gewesen. Also wurde das Wort „**Geoquivia**“ erfunden.

Von **Sound** habe ich noch weniger Ahnung als von Grafik. Eine Titelmusik und Jingles sollten aber schon sein. Also habe ich mir mal das Programm „Piano“ oder so ähnlich auf der mit der 1541-II gelieferten C64-Demodisk angeschaut. Erstaunt stellte ich fest, dass Bobco-Software wohl damals das gleiche Problem hatte. Denn die Programmierer haben hier dreist die Demo-Melodien geklaut und z. T. in Jingles zerlegt! Krasse Sache, ich wollte aber zumindest ein bisschen kreativer sein. Also habe ich mal nach Gehör das Schleswig-Holstein-Lied in das „Piano“ gehämmert (nicht aus Lokalpatriotismus, sondern weil mir nichts anderes einfiel und das immer um 0.00 im Radio läuft) und mir die Werte der Tonhöhen rausgeschrieben. Das

Ergebnis habe ich mir angehört und festgestellt, dass die Tonlängen und Pausen alle gleich waren. Eigentlich wollte ich das noch ändern, stellte aber fest, dass das Stück zwar nun völlig anders klang, aber irgendwie auch gut. Also habe ich es so gelassen. Es gibt daneben drei Jingles. Während ein Land gesucht wird, erklingen einige Töne aus Daft Punks „Around the world“. Bei einer richtigen Antwort gibt es eine Jubel-Fanfare, wie man sie aus dem Eishockeystadion kennt. Bei einer falschen

Antwort kommt eine höhnische Melodie, wie sie aus vielen Cartoons bekannt sein dürfte.

Der Spiel-Screen ist wie folgt aufgeteilt: Links oben befindet sich die Karte, das gerade abgefragte Land wird mit einem hellgrünleuchtenden Klotz markiert. Rechts von der Karte steht die Liste der Mitspieler mit den jeweiligen Punkten. Darunter gibt es eine Joystick-übersicht und ein kleines Feld, in dem gezeigt wird, welche Spieler gerade mit welchem Joystick dran sind. Links unten tauchen nach und nach die richtigen Antworten auf, entweder wenn sie jemand erraten hat oder alle Spieler versagt haben. Rechts unten sieht man, was gerade gefragt wird, und erhält eine Auswahl



möglicher Antworten. Darunter läuft noch ein Punkte-Countdown.

Es gibt zwei **Spielvarianten**. Beim Standardspiel ist immer nur ein Spieler abwechselnd an der Reihe. Wem das zu langweilig ist, der kann sich im Turnierspiel immer mit jeweils einem Gegner direkt um die Punkte duellieren. Hier wird dann auch die Punkte-Uhr interessanter. Denn einerseits muss man schneller als der Gegner antworten, andererseits werden bei einer falschen Antwort die Punkte auf der Uhr vom Konto des vorlauten Falsch-Raters abgezogen. Der langsamere Gegner dagegen kann nun in Ruhe aus nur noch drei Antworten auswählen. Er kann natürlich auch versehentlich die falsche Antwort des anderen Spielers wiederholen.

Persönliches Fazit: Was ist nun von dem ganzen zu halten? Wartete die Welt auf einen World Geography Clone in BASIC? Wohl eher nicht, aber das war mir egal. Mir hat das Programmieren viel Spaß gemacht

und ich hoffe natürlich, dass es möglichst vielen Leuten Spaß macht, Geoquivia zu spielen. Grafisch kann es sich sicher nicht mit World Geography messen, vom Sound her schon. Worauf es mir ankam, war ein aktueller Datensatz und etwas mehr Spannung durch das direkte Duell im Turnier-Modus. Das

ist nach meinen Maßstäben auch ganz gut gelungen. Generell freue ich mich, überhaupt mal eines meiner vielen Projekte mehr oder weniger zu Ende bzw. zumindest in einen reifereifen Zustand gebracht zu haben.

Was wäre noch zu verbessern?

Nun, eine one-filed Version wäre sicher nicht schwer zu realisieren, hätte aber auch Nachteile. Ich denke nämlich darüber nach, in einer Folge-Version einen Editor mitzuliefern, mit dem jeder die Datensätze, evtl. sogar Karten, nach Lust und Laune verändern kann. Das wäre einfacher als Mehr-File/Nachlader zu realisieren. Bislang können zwei Joysticks und zusätzlich 2 Keysets (WASD bzw. IJKL

und V bzw. ? für Feuer) genutzt werden. Worüber ich ernsthaft nachdenke, ist die Fähigkeit einzubauen, den 4-Spieler-Adapter von Protovision zu nutzen. Dann müsste aber konsequenterweise auch der Turnierplan so aussehen, dass vier Leute gleichzeitig um die Punkte kämpfen. Ob und wann ich das mal einbaue, mache ich mal von der allgemeinen Resonanz auf das Spielchen abhängig.

Wo kann ich es bekommen? Ich habe vor, Geoquivia als **Freeware** zur Verfügung zu stellen. Den Download wird es ab März 2009 auf www.c64ever.de/vu geben, vermutlich als gezippte .D64-Datei. Wer am letzten Februar-Wochenende auf der BCC gewesen ist, hat es ja vielleicht schon. -br

Download des Games Geoquivia:

<http://freenet-homepage.de/Herrenabend/c64/geoquivia.d64>



... und Björns Geoquivia von 2009

FREUDENKNÜPPELS ABENTEUER

