



Das automatische Zielen (erkennbar an dem kleinen, gelben Kreis) hilft enorm bei Schusswechseln.



Mit Schwert und Schild bewaffnet rücken wir schutzlosen Pflänzchen zu Leibe. Gegen nervige Feinde können wir damit aber auch angehen.

Retro City Rampage

Retro City Rampage wirft uns im Test zwanzig Jahre zurück, in die Zeit der großen 8-Bit-Klassiker. Und hinterlässt uns mit gemischten Gefühlen. Von Malte Witt

Genre: Actionspiel Publisher: – Entwickler: Vblank Entertainment Inc.
Termin: 9.10.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: ca. 14 Euro

GameStar.de/Quicklink/8176

Wenn GTA, das NES und die 80er- und 90er-Jahre ein Baby hätten, dann könnte wohl **Retro City Rampage** dabei heraus. Daran hat (zumindest größtenteils) nur ein einziger Designer gearbeitet, und zwar zehn Jahre lang. Sicherlich nicht umsonst, denn **Retro City Rampage** ist ziemlich kurzweilig geraten, wenn auch nicht hundertprozentig ausgereift. Grundsätzlich spielt sich **Retro City Rampage** wie einer der ersten beiden **GTA**-Teile. In der Draufsicht steuern wir unseren Charakter durch die frei begehbare Stadt »Thef-

ropolis«, wahlweise zu Fuß oder am Steuer von Auto, Motorrad oder Fahrrad. An diese Gefährte kommen wir sehr leicht, wir können jedes Fahrzeug ohne Probleme klauen. Wir steuern nämlich keinen gutbürgerlichen Bürohengst, sondern einen Kleinganoven mit dem treffenden Namen »Spieler«. Der macht vor keinem Verbrechen halt, wir können also tun und lassen, was wir wollen – zumindest theoretisch, denn Straftaten rufen die Polizei auf den Plan. Und wenn wir zu viel Unsinn anstellen, rückt irgendwann sogar die Armee mit dicken Panzern an.

Doch viel spannender, als durch die Stadt zu laufen und Mist zu bauen, sind die Story-Missionen der über 60 Aufgaben umfassenden Kampagne. Worum genau es in der Handlung geht, verraten wir lieber nicht, nur so viel: Schon in der ersten Mission erleben wir Anspielungen auf **Batman**, die **Ninja Turtles**, **Frogger** und **Zurück in die Zukunft**. Mit dem Doc aus **Zurück in**

die Zukunft tun wir uns sogar zusammen, er spielt eine wichtige Rolle. Nach der Einstiegsmission, die auch als Tutorial dient, hört das Spiel aber nicht auf, Spiele-, Film- und Fernsehuniversen bunt zu vermischen. Wir reiten unter anderem auf dem Rücken von Donkey Kong, finden an **Super Mario** erinnernde Bonuslevel (und noch einige mehr, immer die Augen offen halten!) oder erhalten Schwert und Schild, mit denen wir Grasbüschel zerhexeln sollen – hat da jemand **Zelda** gesagt? Besonders Spieler älterer Bauart dürften in den Story-Missionen also voll auf ihre Kosten kommen. Was allerdings nicht an den eigentlichen Aufgaben liegt, denn die erweisen sich als überaus eintönig. Hier und da sticht zwar eine Mission durch besonders gutes Design hervor, in die andere Richtung funktioniert das aber genauso: Minutenlang einem Auto hinterherlaufen oder simple Botengänge erledigen – das reißt uns nicht gerade vom Hocker.

Stärken

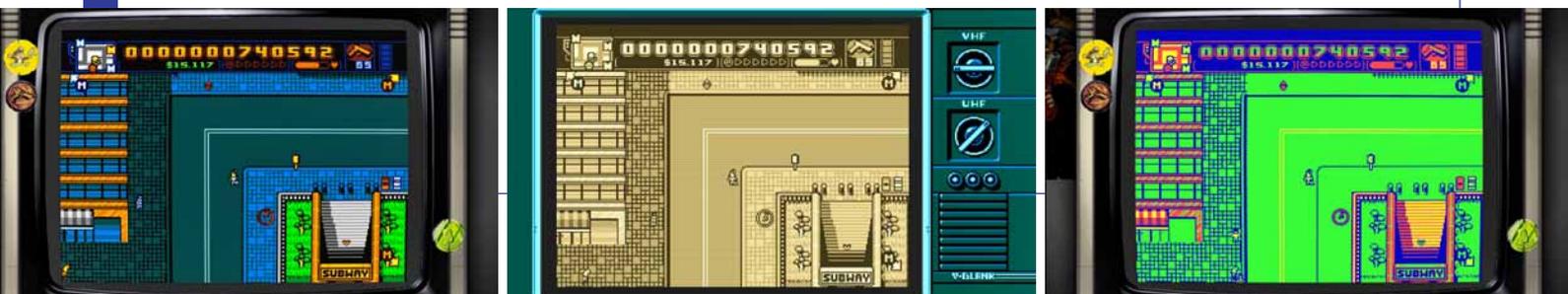
- + toller Retro-Charme
- + viele witzige Details

Schwächen

- durchwachenes Missionsdesign
- etwas kleine Spielwelt

Für jeden was dabei

Im Optionsmenü dürfen wir aus siebzehn unterschiedlichen Farbmodi wählen. Zur Auswahl stehen unter anderem der klassische **SNES**-Look (links), eine der Farbgebungen erinnert uns stark an den allerersten **Gameboy** (Mitte), und eine **DOS**-Version (rechts) gibt's auch. Ganz so hässlich haben wir die gute, alte DOS-Ära allerdings nicht in Erinnerung. Nun ja, wem's gefällt.





Direkt in der ersten Mission spielen wir den Banküberfall aus The Dark Knight nach.

Wer keine Lust auf Story hat und einfach nur Chaos anrichten will, dem stehen zwei weitere Spielmodi zu Verfügung: »Freies Spiel« und »Arcade-Wettkämpfe«. Im freien Spiel besitzen wir quasi unendlich viel Geld (999.999.999 Dollar) und volle Munition für alle Waffen. So ausgerüstet können wir die frei erkundbare Stadt in vollen Zügen genießen. Oder kaputtschießen, je nach Laune. Alternativ könnten wir zum Beispiel einen Friseur aufsuchen und uns einen neuen Haarschnitt zulegen. Oder an einem der vielen Kaffeeautomaten einen Kaffee trinken und dadurch einen Tempo-Boost erhalten. Oder mit den im Story-Modus ziemlich teuren Power-Ups herumspielen, etwa mit den Geschwindigkeits-Stiefeln oder dem Bionic-Anzug, der uns immun gegen Kugeln macht. Irgendwann wird das aber auch langweilig, denn so groß ist die Spielwelt im Endeffekt doch nicht. Von der einen Seite der Stadt auf die andere brauchen wir im Auto nicht einmal eine Minute. Und irgendwann haben wir alle Bonuslevel und alle in der Stadt verteilten Pakete gefunden, sind Panzer gefahren und haben mehr Frisuren durchprobiert als Lady Gaga. Dann gibt es einfach nichts mehr zu tun. Im dritten Spielmodus absolvieren wir kleine Arcade-Herausforderungen. Da gibt's die Standards wie »Zerstöre in einer Minute so viele Autos mit dem Raketenwerfer wie möglich«, aber auch witzige Aufgabenstellungen wie: »Du stehst in Flammen! Ramme so viele Fußgänger wie möglich und lösche dich zum Schluss an einem Hydranten!« – klingt makaber, ist dank der Pixel-Optik aber weit weniger schlimm, als es sich im ersten Moment anhört.

Apropos Pixel-Optik! Wie auf den Screenshots unschwer zu erkennen ist, setzt **Retro City Rampage** nicht nur spielmechanisch und storytechnisch auf Retro-Charme, sondern auch beim Grafikstil. Auf den ersten Blick fühlt man sich an alte NES-Zeiten erinnert. Der Clou: Die Farbgebung lässt sich

anpassen. So können wir zum Beispiel in DOS-Optik durch Theftropolis sausen oder den Look des allerersten Gameboy erleben. Der Sound fährt dieselbe Retro-Schiene. Im Hintergrund läuft Chiptune-Musik, die sich leider recht bald wiederholt. Die Effekte sind spärlich, Sprachausgabe gibt's nicht – durch die Nostalgiebrille wirkt all das alles toll, ist aber natürlich sehr weit von dem entfernt, was heute technisch möglich

wäre. Die Bedienung mit der Tastatur ist blöderweise vollkommen unbrauchbar, wer sich keinen Finger brechen möchte, sollte lieber mit dem Gamepad

spielen. Zumal noch nicht einmal in den Menüs Mausunterstützung geboten wird. Das ist ein bisschen zu retro. So ist **Retro City Rampage** ein Spiel, das den Spieler zurück in eine andere Zeit wirft, das Parodiecharakter hat, das schöne Erinnerungen aufleben lässt. Und ein Spiel, das kurzzeitig sehr kurzweilig ist, sich aber trotz der offenen Welt bald abnutzt. **MW**

An Gastauftritten mangelt es nicht



Die gute, alte Zeit

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamstar.de

Ich hatte auf jeden Fall meinen Spaß mit Retro City Rampage, so viel ist klar. Die ganzen Anspielungen und Zitate aus einer vergangenen Ära wecken einfach schöne Erinnerungen. Zusätzlich steckt in den meisten Dialogen eine Menge Witz, und anfangs kommt dem Spiel die GTA-Mechanik sehr zugute: Ich will alles erkunden, will neue Waffen finden und überall Chaos veranstalten. Wegen der nicht allzu großen Spielwelt geht dieses Gefühl aber bald verloren, und irgendwann macht es auch keinen Spaß mehr, ein weiteres Mal bis zum höchsten Fahndungslevel vor der Staatsgewalt zu flüchten. Trotzdem, meine Zeit in Theftropolis war große Klasse. Für den recht kleinen Preis kann man da schon mal zugreifen, besonders, wenn man in den 80ern und 90ern großgeworden ist.

Achtung, Steam!

Retro City Rampage lässt sich auch direkt über die Herstellerwebsite beziehen. Wer jedoch zur Steam-Version greift, muss mit einigen Einschränkungen leben: Nach der Online-Aktivierung ist das Spiel an den Steam-Account gebunden und kann nicht weiterverkauft werden. Befindet sich Steam im Offline-Modus, lässt sich das Spiel auch ohne Verbindung zum Internet starten.

TERMIN 9.10.2012 PREIS ca. 14 Euro USK ab 16 Jahren

Retro City Rampage

Actionspiel

Publisher -
Entwickler Vblank Entertainment Inc.
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung -
(Download)
Kopierschutz Steam



GRAFIK

- Retro-Charme
- viele unterschiedliche Farbmodi
- insgesamt völlig veraltet

4/10

SOUND

- noch mehr Retro-Charme
- eingängiges Chiptune-Gedudel das sich aber recht flott wiederholt
- spärliche Effekte
- keine Sprachausgabe

4/10

BALANCE

- ausreichend Tutorials
- stellenweise anspruchsvoll, aber nicht unfair
- Storymissionen mit fairen Rücksetzpunkten
- meist zu leicht

9/10

ATMOSPHÄRE

- Nostalgie pur
- jede Menge Anspielungen und Zitate

10/10

BEDIENUNG

- freies Speichern
- gut mit Gamepad
- grauenhaft mit Tastatur

8/10

UMFANG

- drei Spielmodi
- ordentliche Spielzeit
- viele Bonuslevel
- sammelbare Gegenstände
- relativ kleine Spielwelt
- wenige Autotypen

7/10

LEVELDESIGN

- unterschiedliche Stadtviertel
- Supermärkte, Kaffeeautomaten, etc. gut verteilt
- lädt zum Erkunden ein
- einige Sackgassen

8/10

KI

- versucht auf höheren Fahndungsstufen, uns abzudrängen
- sonst generell strunzdumm
- lässt sich kinderleicht überlisten

4/10

WAFFEN & EXTRAS

- zwanzig unterschiedliche Nah- und Fernkampfaffen
- fünf Power-Ups
- Kaffee gibt Tempo-Boost
- Waffen unterscheiden sich nicht wirklich

8/10

HANDLUNG

- oft unvorhersehbar
- parodistisch
- bekannte Charaktere spielen wichtige Rollen
- einige lahme Missionen
- Qualität schwankt stark

8/10

