

Die zehn besten C64-Spiele

Ein Brotkasten wird 30: Als der C64 im Jahr 1983 auf den westdeutschen Markt kommt, soll er eigentlich Büros und Schreibtische erobern – stattdessen erobert er die Kinderzimmer einer ganzen Generation. Wir stellen die zehn besten Spiele für den Brotkasten vor. Von Robert Bannert

XL-DVD: Video-Special

Impossible Mission

Entwickler: Dennis Caswell
Hersteller: Epyx
Release: 1987



Another visitor. Stay a while ... stay forever: Impossible Mission fasziniert von der ersten bis zur letzten Sekunde. Wegen der beeindruckenden Sprachausgabe, mit der Oberschurke Elvin Atom-bender den Spieler empfängt. Wegen der tollen Animationen des helden-

haften Agenten, der die Einrichtung des Professors nach 36 Puzzle-teilen durchsucht. Wegen des klugen Designs der Räume und ihrer Bewacher – der Roboter, deren Verhalten genau beobachtet und in die eigenen Laufwege eingeplant werden muss. Und wegen des geschickt eingesetzten Zufalls, der bei jedem Spielstart für ein neues Labor-Layout und damit für endlosen Wiederspielwert sorgt.



Daniel Visarius

Sprachausgabe! Auf dem C64! Was heute selbstverständlich ist, war sozusagen die Mondlandung meiner Kindheit. Okay, die Sprachausgabe klang, als würde sich ein betrunkenen Taucher unter Wasser in seine Maske übergeben, aber das war mir vollkommen egal. Schließlich waren auch die Animationen für damalige Verhältnisse großartig und die Idee mit dem Zeitlimit (ich hatte insgesamt nur sechs Stunden zur Verfügung; bei jedem Bildschirmtod verlor ich zehn Minuten) war brillant.

The Great Giana Sisters

Entwickler: Armin Gessert, Manfred Trenz, Chris Hülsbeck
Hersteller: Rainbow Arts
Release: 1987



Das deutsche Jump & Run The Great Giana Sisters ist legendär: Es kopiert derart frech die Spielmechanik und das Level-Design von Super Mario Bros., dass Nintendo problemlos den Hersteller Rainbow Arts zwingen kann, das Spiel kurz nach der Veröffentlichung wieder vom Markt zu nehmen. Als Raubkopie gelangt das Spiel in der C64-Gemeinde dennoch zu Ruhm und verbreitet sich rasend schnell auf Schulhöfen – schließlich gibt es kein Hüpfspiel auf dem Heimcomputer, das näher an Shigeru Miyamotos genialem NES-Werk wäre. Wer seinerzeit noch ein Original ergattern konnte, ist dennoch fein raus: Sammler zahlen irrsinnige Preise für das Spiel.



Hendrik Weins

Giana Sisters – die beiden Hupfdohlen waren für mich schon immer das bessere Mario – was aber hauptsächlich daran liegt, dass ich nie eine Nintendo-Konsole hatte. Vor allem zusammen mit meiner Schwester machte es einen Heidenspaß, die beiden Schwestern Giana und Maria durch einen abgefahrener Traum zu steuern. Noch heute klingt mir das ständige »«Spring! Spring!« meiner Schwester im Ohr. Umso begeisterter bin ich übrigens von der Neuauflage Giana Sisters: Twisted Dreams – wie damals, nur bunter.

GameStar Retro

Noch mehr Lust auf Kult und Klassiker? GameStar Retro teleportiert Sie zurück in die Anfangszeit der Computerspiele. In unserer neuen App finden Sie in unregelmäßigen Abständen umfassende Dossiers zu den spannendsten Retro-Themen – geschrieben von Spiele-Veteranen, die damals auch wirklich dabei waren. GameStar Retro gibt's im iTunes-Store für alle iPad-Versionen. Eine kostenlose Testausgabe finden Sie dort natürlich auch.



Archon

Entwickler: Anne Westfall, Jon Freeman, Paul Reiche III
Hersteller: EA
Release: 1983



Spielerhersteller Electronic Arts macht seinem Namen in den 8-Bit-Anfangstagen alle Ehre: Archon ist ein kunstvoll designtes Fantasy-Schach mit Action-Komponente; klug, innovativ, perfekt ausbalanciert und spannend. Schwarz und weiß stehen sich auch einem

Schachbrett gegenüber, auf dem fünf Punkte erobert werden müssen. Figuren wie Bogenschütze, Mantikor, Troll oder Einhorn werden abwechselnd gezogen, beim Aufeinandertreffen wird von taktischem Brettspiel zu rasanter Eins-gegen-Eins-Action gewechselt, wobei die Höhe der Lebensenergie von der Helligkeit des Feldes abhängt. Seine schlichte Genialität macht Archon zum Meisterwerk.



Daniel Matschijewsky

Archon ist für mich ein zeitloser C-64-Klassiker, weil ich mir damit Nächte um die Ohren gehauen habe, um gegen meine beste Freundin Yvonne, nun ja ... Schach zu spielen. Aber es war kein Schach. Es war lustiger. Die dynamischen Duelle setzten den antiquierten Brettspiel-Klassiker in meinen Augen nämlich eiskalt matt.

Auch wenn ich ziemlich schnell herausbekommen habe, welcher Held am besten mit welchem Monster kann, machte es doch einen Riesenspaß, sich die Schwerter um die virtuellen Ohren zu hauen.

Maniac Mansion

Entwickler: Ron Gilbert, Garry Winnick, David Fox
Hersteller: Lucasfilm Games
Release: 1987



Mit Maniac Mansion bricht die Grafik-Adventure-Ära von LucasArts an, die für das Spiel entwickelte Skriptsprache SCUMM wird zur binären Basis, auf der spätere Geniestreiche wie Monkey Island oder Indiana Jones and the Fate of Atlantis fußen. Aber bereits das

Abenteuer rund um eine mysteriöse Villa, ein entführtes Mädchen und seine drei Retter (die aus sieben unterschiedlich begabten Teenagern rekrutiert werden) ist ein echter Geniestreich – ein haarsträubend komisches Point&Click-Adventure, das mit einfallsreichen Rätseln, irren Charakteren und vielfältigen Lösungswegen bis heute nichts von seinem Charme und spielerischen Qualität verloren hat.

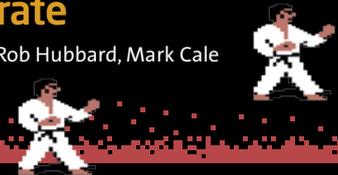


Petra Schmitz

Gottchen, was hat mich dieses Spiel aufgeregt. Ja, es hat mir Spaß gemacht, aber es hat mich auch so dermaßen aufgeregt! Wie oft ich im Keller gelandet bin! Beim ersten Spielen mit Dave in der gefühlt ersten Minute schon das erste Mal! Okay, genug der Aufregerei und Verschwendung von Ausrufezeichen. Aber Moment, hatte ich schon die unsäglich vielen Red Herrings erwähnt? Die haben mich auch so aufgeregt! Und wer jetzt nicht weiß, was ein Red Herring ist, der schaut eben nach! Ich bin doch hier nicht im Irrenhaus!

International Karate

Entwickler: Archer MacLean, Rob Hubbard, Mark Cale
Hersteller: System 3
Release: 1986



Die britische Prügelei International Karate ist einer der Wegbereiter des Beat'em-Up-Genres: Acht hübsch gezeichnete Szenarien inklusive weltbekannter Wahrzeichen (wie die Sphinx von Gizeh, die Freiheitsstatue von New York oder die Oper von Sydney), eine

exakte Steuerung, witzige Animationen und der atmosphärische Sound Rob Hubbards motivieren zu stundenlangen Matches gegen einen herausfordernden Computer-Gegner. So richtig Laune macht die vom Arcade-Urahn Karate Champ inspirierte Kloppelei natürlich erst im Zweispielermodus. Bei International Karate+ kam sogar ein Drei-Spieler-Modus dazu. Damals bahnbrechend.



Heiko Klinge

1986 gehörte das nachmittägliche Karateduell gegen den Nachbarsjungen genauso zum geregelten Tagesablauf des 9-jährigen Heiko wie das Familienfrühstück um 7. Das Besondere an International Karate: Jeder Treffer war gleichbedeutend mit einem KO, jede Runde dauerte entsprechend nur wenige nervenzerschütende

Sekunden, jeder Fehler war tödlich. Am Ende unseres halbstündigen Karatetrainings (wir notierten die Siege auf einem Zettel) gewann stets der Bessere. Dummerweise immer der Nachbarsjunge.

Paradroid

Entwickler: Andrew Braybrook
Hersteller: Hewson Consultants
Release: 1985



Andrew Braybrook überrascht 1985 mit einer ungewöhnlichen Mischung aus Action und Knobelei, die mit innovativer Mechanik, stilvollem Grafik-Design und makelloser Technik aus dem Stand heraus zum Klassiker wird. Paradroid lässt den Spieler einen Droiden

durch die Etagen eines Raumschiffs steuern und andere Blechbuben bekämpfen. Das geschieht durch Energiegeschosse, aber auch durch die Übernahme von Robotern: In einem rasanten und dennoch grüßellastigen Minispiel werden Schaltkreise erobert, um in den Gegner zu schlüpfen und von seiner höheren Stufe (die Stärke der Droiden wird durch eine dreistellige Zahl ausgedrückt) zu profitieren.



Fabian Siegmund

Paradroid hat es damals geschafft, mich so richtig in seine Pixelwelt hineinzuziehen. Als kleines Roboter-Modell 001 rumpelte ich durch ein Raumschiff, übernahm in einem Minispiel mächtigere Maschinen und musste schließlich den ganzen Pott von Droiden säubern. Ich weiß noch, wie ich irre nervös wurde, als der 999er plötzlich ins Bild eierte. Aber je besser das Modell, desto instabiler wurde die Mühle, also musste ich mir ständig frische Wirtskörper suchen. Hach, so ein neuer Körper wäre mal wieder was.

Ultima 4: Quest of the Avatar

Entwickler: Richard Garriot
Hersteller: Origin Systems
Release: 1986



Mit der vierten Ultima-Episode macht sich Richard Garriott endgültig unsterblich, denn dieses Rollenspiel ist für damalige Verhältnisse nicht nur unverschämte komplex, sondern auch unver-schämte episch. Und in Sa-chen Story und Spielziel hebt es sich ohnehin von

seinen Fantasy-Kollegen ab: Statt auf einen Oberbösewicht fokussiert Quest of the Avatar nämlich auf den Spieler selbst und seine Suche nach absoluter Tugendhaftigkeit. Acht Qualitäten wie Ehrlichkeit oder Gerechtigkeit muss der Held meistern, mit vielen Charakteren plaudern und Kämpfe und Höhlenexpeditionen überstehen, bis er sein höchstes Ziel erreicht: ein Avatar zu werden.



Michael Trier

Ultima 4 war die Geburtsstunde des modernen Rollenspiels. Ich musste keinen klischeehaften Oberbösewicht töten, kein kitschiges Königreich retten. Ultima 4 hatte etwas zu sagen; über Gut und Böse und über die menschliche Natur. Wenn wir heute Mass Effect oder The Witcher loben, weil sie graue Welten zeichnen und erwachsene Geschichten erzählen, dann sollten wir nicht vergessen, dass Richard Garriott dieses Kunststück schon 1985 vollbrachte. Ohne Ultima 4 wäre das Genre ärmer; und meine Jugend auch.



M.U.L.E.

Entwickler: Ozark Softscape (Dan Bunten, Bill Bunten, Jim Rushing, Alan Watson), Roy Glover
Hersteller: EA **Release:** 1983



M.U.L.E. ist das »Siedler von Catan« der C64-Generation: Wenn vier Kolonisten um die besten Grundstücke eines Planeten wetteifern, sich bei Auktionen um Energie und Nahrung ausstechen oder durch gewiefte Einkaufspolitik Rohstoffe verknappen, dann sind

Schadenfreude und Wut nur wenige Pixel voneinander entfernt. Die Elemente von M.U.L.E. sind überschaubar: Man macht abwechselnd Land mit den namensgebenden Maultieren urbar, erwirtschaftet eine von vier Ressourcen, handelt bei Auktionen und freut bzw. ärgert sich über Zufallsereignisse. Aber das ist so perfekt ausbalanciert, dass sich immer wieder neue (hinterlistige) Taktiken auftun.



Michael Graf

M.U.L.E. zeigt wunderbar, was viele Titel der 80er-Jahre waren: Gesellschaftsspiele. Alleine entfaltet das Parzellen-Geschacher ähnlich viel Faszination wie eine Nachtwanderung durch Dettmold. Doch kaum schneiden ein paar Kumpels vorbei, waren wir ein paar Stunden später kurz davor, uns mit den Joysticks gegenseitig die Schädel einzuschlagen. Derartiges Freundschaftszerstörungspotenzial entfalten heute nur noch Brettspiele, am Computer und an den Konsolen dominieren unpersönliche Online-Modi. Schade, ehrlich.

Elite

Entwickler: David Braben, Ian Bell
Hersteller: Firebird
Release: 1985



Der Weltraum, unendliche Weiten: Elite macht als erstes Heimcomputer-Spiel die wildesten Phantasien von Sci-Fi-Fans wahr: Am C64 dürfen sie mit dem eigenen Raumschiff riesige Universen erkunden und sich aufregende Schlachten mit (oder als) Weltraumpiraten liefern. Aber Laser- und Raketen-Action ist nur ein Seite der Elite-Medaille: Acht Galaxien mit je 256 Planeten dürfen bereist werden, um ein Vermögen mit dem An- und Verkauf unterschiedlichster Güter zu machen, Asteroiden abzubauen oder Weltraumschrott zu bergen. Legendar ist das manuelle Andocken: Wer sich keinen Landecomputer leisten kann, beißt vor Frust in den Competition Pro.



Markus Schwerdtel

Harte Burschen hören Donauwalzer! Denn wer die Credits für den Landecomputer mit Dreiviertel-Takt-Musik hinlegen kann, hat im Elite-Universum schon viel hinter sich. Piraten, Thargoiden, die Polizei in ihren Vipers, Bergbau – das Elite-All hatte vor 30 Jahren schon fast alles, was moderne Weltraumspiele bieten. Jeder Hyper-raumsprung war ein Abenteuer, jeder Andockvorgang eine Nervenprobe. Und vielleicht gab es die Siedlerschiffe ja wirklich, die der Typ aus der Parallelklasse angeblich schon mal gesehen haben wollte.

Pirates!

Entwickler: Sid Meier, Michael Haire, Arnold Hendrick
Hersteller: Microprose
Release: 1987



Nach zahlreichen Flugsimulationen sowie dem U-Boot-Klassiker Silent Service veröffentlicht Sid Meier mit Pirates! ein bahnbrechendes Spiel für den C64: Als Freibeuter schippert der Spieler durch die Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts, trägt Seeschlachten aus, schwingt an Deck den Säbel, treibt Handel, sucht Schätze und erkundet die Inselwelt nebst Küsten zwischen den Bermudas sowie Trinidad. Pirates! fasziniert wegen seiner offenen, dynamischen Welt und der großen spielerischen Freiheit. Sid Meier konstruiert einen gewaltigen Sandkasten, lässt den Spieler aber nach Lust und Laune gewähren, ihn selbst sein Glück machen oder in sein Unglück rennen.



Jochen Gebauer

Ach, Pirates! Mit keinem Spiel habe ich so viel Zeit verbracht wie mit dir. Was damit zusammenhängen könnte, dass mir mein Kumpel Paul zwar die Disketten geliehen hatte, aber nicht die Karte – weil ich »immer alles kaputt mache«. Also habe ich selbst eine Karte gezeichnet, eine tagelange Mühsal, auf die mein achtjähriges Ich schrecklich stolz war ... bis mir mein großer Bruder sagte, dass ich auch in einen Atlas gucken könnte. Hätte er mir ruhig stecken können, bevor ich eine Woche lang nach Gran Granada gesucht habe ...