



Gamescom 2016



DIE BESTEN C64-SPIELE

Wer braucht VR-Brillen und 4K-Displays, wenn man 8-Bit-Optik in 16 Farben haben kann?
Hier sind die besten C64-Spiele der Gamescom 2016. Von Markus Schwerdtel

Da staunen die Gamescom-Macher von der Kölner Messegesellschaft jedes Jahr aufs Neue: In ihren Besucherumfragen belegt die große Retro-Area in der Family-Halle regelmäßig einen der vorderen Beliebtheitsränge. Logisch, Nostalgie zieht bekanntlich immer, von Jahr zu Jahr wird die Ausstellungsfläche mit historischer Hard- und Software deshalb größer. Der umtriebige Hardware-Archivar René Meyer vom Haus der Computerspiele in Leipzig zeigt seine Schätze alljährlich der Öffentlichkeit. Beim zugehörigen Eventprogramm steht Retroprominenz wie der Spielmusik-Altmeister Chris Hülsbeck oder das Turrigan-Entwicklerteam Factor 5 auf der Bühne.

Dabei ist der Retrobereich auf der Messe keinesfalls ein Tummelplatz für ewiggestrige 8-Bit-Romantiker. Es werden nämlich auch jede Menge neue Titel vorgestellt, vor allem am Stand des Retro-Fachmagazins Return. Zum Beispiel Reshoot, eine Amiga-Ballerei von unserem Kollegen und freien Autor Richard Löwenstein. Sogar für Ataris Uralt-Konsole VCS gab es einen neuen Knobler zu sehen. Das größte Angebot an neuen Spielen für alte Kisten gibt es aber nach wie vor für den Volkscomputer C64. Wir haben die drei besten ausgewählt. ★



Im Retrobereich der Gamescom gab's Live-Musik mit dem C64-»Soundmagier« Chris Hülsbeck.



Auch wenn die Hardware schon etwas vergilbt ist, Bubble Bobble geht immer!



Neben diesen Schmuckstücken in der Vitrine waren auch jede Menge Anspielstationen mit historischer Hardware vor Ort.

Caren and the Tangled Tentacles

Tagsüber arbeiten Martin Wendt, Oliver Lindau und Kamil Wolnikowski in ihren normalen Jobs, doch in ihrer Freizeit tüfteln die drei unter dem Namen Prior Art am aufwändigen Point-and-Click-Adventure Caren and the Tangled Tentacles (auf Deutsch Caren und die verworrenen Tentakel). Im Spiel klärt die junge Chemikerin Caren unheilvolle Ereignisse an ihrem Arbeitsplatz und löst dafür klassische Adventure-Rätsel. Faszinierend ist dabei vor allem die Technik. Die Entwickler quetschen das Allerletzte aus der über 30 Jahre alten Hardware und zaubern Animationen und Details auf den Bildschirm, die man so auf dem C64 noch nicht gesehen hat. Trotz des begrenzten Speichers ist das Spiel zudem komplett zweisprachig, per »F3«-Taste kann man jederzeit zwischen Deutsch und Englisch wechseln.



Im Chemie-Labor von Carens Arbeitgeber ist irgendwas faul.



Hohe C64-Programmierkunst: Caren könnte auch hinter den Zaulatten laufen.



Gähn...

Das Spiel beginnt nach einer Traumsequenz in Carens Schlafzimmer.



Wie in Super Mario World gibt es eine riesige Oberweltkarte.

Sam's Journey

Die Hardware des C64 kann nur 16 Farben darstellen. Angesichts des knallbunten Hüpfspiels Sam's Journey könnte man das aber glatt vergessen. Mit ausgekochten Hardware-Tricks entlocken die Knights of Bytes dem Gerät fantastische Bilder mit butterweichem Scrolling. Spielerisch wird solide Kost geboten, Held Sam läuft und springt durch die Gegend und sammelt dabei diverse Kristalle und Gegenstände ein. Der Clou sind die Kostüme, die ihm neue Fertigkeiten verleihen. Als Ritter schwingt er zum Beispiel ein Schwert, ohne Waffe muss er dagegen den zahlreichen Monstern ausweichen. Natürlich gibt es jede

Menge Abkürzungen und Secrets zu entdecken, in dieser Hinsicht eifert Sam's Journey also den großen Vorbildern Super Mario World und Great Giana Sisters genauso nach, wie bei der riesigen Weltkarte. Lediglich bei der Bedienung haben wir beim Anspielen die Einschränkungen des ollen Brotkastens deutlich zu spüren bekommen. Der einzige Feuerknopf des Joysticks ist mit dem jeweiligen Angriff belegt, zum Hüpfen müssen wir nach oben drücken, was manchmal zu ärgerlich ungenauen Sprüngen führt.



Als Ninja klettert Sam an Wänden hoch und erreicht so Kristalle.



Dank Piratenkostüm kann Sam den Säbel schwingen.



Optisch erinnert Tiger Claw an das gute alte Bruce Lee.

Insgesamt warten 24 solcher Screens darauf, gesäubert zu werden.

Tiger Claw



Wer sich an das legendäre Bruce Lee für den C64 erinnert, der wird an Tiger Claw seine helle Freude haben. Wie weiland die Todeskrallen hüpfen wir durch schicke Asia-Levels und vermöbeln Ninjas, Dämonen, Höhlenhunde und andere Widersacher. Die Suche nach vier heiligen Schriftrollen führt durch 24 aufwändig designte Levels. Die geben zwar optisch vergleichsweise wenig her, sind aber liebevoll gestaltet und durch Leitern und schlaue verteilte Extras spielerisch interessant.

Bis zu vier Spieler können sich zudem im Versus-Modus prügeln. Wie die meisten aktuellen C64-Titel erscheint Tiger Claw auf einer Cartridge. Für schlanke drei Dollar gibt es aber auch eine Download-Version für die diversen Brotkasten-Emulatoren, wie etwa den Vice-Emulator für Windows oder den plattformunabhängigen Frodo.



Ungewöhnlich: Es gibt auch einen Versus-Modus für bis zu vier Spieler.