

Retro-Spiele für Tablets und Smartphones

Back to the Future



Diane Sieger, Kai König

Nicht nur bei Autos sind Retro-Modelle im Trend. Auch die mobile Spielewelt ist voller Reminiszenzen an die 70er- und 80er-Jahre des letzten Jahrhunderts.

Wohl jeder vor 1970 geborene Leser dürfte sich noch an die goldenen Zeiten der Video- und Computerspiele erinnern. Die heute auf moderner Hardware wiederbelebten und als Retro-Spiele bezeichneten Programme stammen in der Regel aus den späten 1970er-Jahren und liefen auf einfachen TV-Konsolen wie Ataris 2600 oder den ersten 8-Bit-Heimcomputern – Commodore 64, Sinclair ZX Spectrum, Schneider CPC.

Aus der distanzierten Perspektive von 2014 lassen sich auch problemlos Spiele, die einst für die 16-Bit-Systeme à la Commodore Amiga und Atari ST geschrieben wurden, mit dem Etikett „Retro“ versehen. Die Geister scheiden sich meist erst, wenn es um Programme für die ersten IBM-PCs geht. Das sind für viele Fans keine wirklichen Retro-Spiele mehr.

Komplizierte Rechtslage

Diese Ausgabe der App-Infos beschäftigt sich mit Retro-Spielen auf Mobilgeräten. Android und iOS unterscheiden sich hier in der Regel: Beschränkt sich die Auswahl auf iOS-Geräten vielfach auf vom Hersteller wieder aufgelegte Versionen der Spiele, findet man auf Android oftmals Plattform-Emulatoren für Gameboy, C64 oder Ähnliches. Letzteres erfordert allerdings mehr Bastelei, die Emulatoren müssen in der Regel noch mit ROM-Files oder Disk-Images der entsprechenden Spiele bestückt werden. Ob das alles legal ist, kann von Faktoren wie dem geltenden Recht am Wohnort, der Bezugsquelle der ROMs und dem (Nicht-)Besitz des Originalspiels abhängen.

Eine schnelle Suche nach „Atari“ in iTunes und Google Play führt direkt zur App „Atari’s Greatest Hits“. Diese ist in der Grundversion kostenlos und beinhaltet „Missile Command“, ein klassisches Atari-Automatenspiel aus dem Jahre 1981. Die App kann sowohl mit Automatenspielen als auch mit Spielen für Atari 2600 ergänzt werden. Ataris Geschäftsmodell basiert auf In-App-Käufen, Nutzer der Apps können entweder sogenannte Tokens kaufen (die zum ein- oder mehrmaligen Spielen einzelner Automaten berechtigen) oder aber in thematisch sortierte Pakete von jeweils vier Spielen zum Preis von 0,89 Euro investieren. Für 8,99 Euro ist für Hardcore-Fans auch ein Paket mit allen 99 Spielen erhältlich. Als unverschämte dürften es die Käufer empfinden, dass der Hersteller auch nach Kauf aller Spiele weiterhin Werbung anzeigen lässt.

Ein Klassiker ist „Spy vs Spy“. Die aus dem MAD-Magazin bekannten weißen und schwarzen Spione bekämpfen einander auf der Suche nach Aktenkoffern und geheimen Botschaften. Auf den ersten Blick handelt es sich nicht um ein typisches Retro-Spiel, sondern um eine grafisch aufgewertete Neuauflage. Man kann jedoch immer zwischen der modernen Version und der Originalversion umschalten. Zum Preis von 1,79 Euro erhält man ein unterhaltsames Spiel, das mit In-App-Käufen um zusätzliche Levels und Cheats ergänzt werden kann. Diese sind jedoch nicht zwingend nötig, um Gefallen am Spielkonzept zu finden.

Ebenfalls interessant für Fans des Commodore 64 dürfte das kostenlose C64-Quiz für iOS sein, streng genommen kein Retro-Spiel, sondern eine einfache Quiz-App, mit deren Hilfe man seine

Kenntnisse über C64-Spiele anhand von Screenshots testen kann.

Für Fans des ZX Spectrum bietet sich „Spectaculator“ auf iOS an. Zum Preis von 2,69 Euro bekommt man einen iOS-typischen Emulator in einer Sandbox. Die Spiele „Laser Squad“ und „Lord of Chaos“ werden kostenlos mitgeliefert, weitere Spiele wie „Frank N Stein“ oder „Carrier Command“ kann man zu Preisen zwischen 0,89 Euro und 1,79 Euro aus der App heraus kaufen.

Auf Android-Geräten findet man eine Vielzahl offener Emulatoren für verschiedene Heimcomputer- und Arcade-Plattformen aus den Jahren 1970 bis 2000. Für den ZX Spectrum gibt es beispielsweise das kostenlose und unter der GPL stehende USP sowie den bereits seit mehreren Jahren verfügbaren Emulator Marvin.

Freunden des C64 stehen unter Android ebenfalls mehrere Möglichkeiten offen. Zum einen gibt es eine Portierung des altbekannten und kostenlosen Frodo-Emulators. Eine sehr gelungene kommerzielle Implementierung eines C64-Emulators ist C64.emu zum Preis von 3,49 Euro. Dieser ist deutlich benutzerfreundlicher als Frodo und unterstützt sowohl PAL- als auch NTSC-Inhalte. Der Autor Robert Broglia bietet zurzeit mehr als zehn Emulatoren für Spieleplattformen an, von NES und SNES bis hin zum MSX.

Den Fans des Gameboys sei besonders „My Boy! Free“ ans Herz gelegt. Dabei handelt es sich um einen sehr gut funktionierenden Emulator für Gameboy-Advance-Anwendungen. Die App kommt ohne Spiele oder andere GBA-Programme, und man kann seine eigenen Homebrew-Anwendungen über das Android-Dateisystem oder eine SD-Karte starten. Hinsichtlich der Rechtslage sei noch einmal auf die Anmerkungen zu Beginn dieses Artikels verwiesen.

Emulator als virtueller Server

Die kommerzielle Version von „My Boy!“ zum Preis von 3,66 Euro erlaubt das Verwalten von GBA-Snapshots. Man kann seinen Emulator als virtuellen Server betreiben und das Verlinken mit der Installation einer weiteren Person zulassen. Vom gleichen Anbieter Fast Emulator gibt es auch einen Emulator für den Original-Gameboy sowie den Gameboy Color.

Wer in den 1990er- und frühen 2000er-Jahren ein Mobiltelefon von Nokia benutzte, kann sich sicher noch gut an das Spiel „Snake“ erinnern. Es galt, mit einer wachsenden Linie (der Schlange) einen Punkt auf dem Bildschirm zu fan-

gen; wenn der Bildschirmrand berührt wurde, war das Spiel zu Ende. Klingt einfach, war aber unwahrscheinlich fesselnd.

Nun gibt es „Snake '97“ auch für iOS-Geräte, und die Hintergrundgeschichte dazu ist ebenso faszinierend wie das Spiel selbst. Das iPhone des holländischen Entwicklers war kaputtgegangen, und während einer Übergangsphase musste er auf ein altes Nokia-Gerät zurückgreifen. In dieser Zeit bemerkte er, wie sehr er es vermisst hatte, Snake zu spielen. Kurze Zeit später war seine Idee einer Version für iOS in die Tat umgesetzt.

Das Snake-'97-Design fühlt sich bis ins kleinste Detail genauso an wie damals auf dem Nokia 5110 – inklusive des Tasten-Layouts. Das Spiel gibt es für iOS sowohl als kostenlose Version mit Werbeeinblendungen als auch als kostenpflichtige Version zum Preis von 0,89 Euro. Die Android-Version ist gratis und kommt ohne Werbeeinblendungen aus.

Als der PC noch in den Kinderschuhen steckte, spielte eine ganze Generation Heranwachsender „The Secret of Monkey Island“. Zwar ist der ursprüngliche Publisher LucasArts seit der Übernahme durch Disney im Jahre 2013 nicht mehr

im Entwicklungsgeschäft tätig, die Familie der „The Secret of Monkey Island“-Spiele ist jedoch nach wie vor im iTunes App Store zum Preis von 2,69 Euro (iPhone) bzw. 4,49 Euro (iPad) erhältlich.

Das Besondere an den Special Editions von „The Secret of Monkey Island“ ist der nahtlose Übergang zwischen modernen Grafiken und dem originalen Look-and-feel der 1990er-Jahre. Mit einem simplen Zwei-Finger-Swipe kann man zwischen den beiden Designs hin- und herwechseln. Die Bedienoberfläche ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, geht jedoch nach einer Weile in Fleisch und Blut über. Ansonsten gilt das altbekannte Spielmotto: Hilf Guybrush Threepwood dabei, Pirat zu werden und den miesen LeChuck zu besiegen.

Für den zweiten Teil (Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge) wurde die Bedienoberfläche erheblich verbessert und intuitiv nutzbar gemacht. Was bei beiden Apps auffällt: Die Audio-Dialoge sind englisch, Untertitel und Menüführung deutsch.

Wer mit diesen beiden Spielen immer noch nicht genug von „Monkey Island“ hat, kann sich die „Monkey Island Tales

Alle App-Infos

Alle App-Infos gibt es auch online:
www.heise.de/ix/online/app-infos/



HD“ heruntergeladen. Dabei handelt es sich um eine Serie von sechs Spielen in 3D und HD, die jedoch leider nicht im Entferntesten hinsichtlich Spielspaß und Spieltiefe an die zwei zuvor genannten Hauptspiele heranreichen.

1981 erschien Konamis Frogger. Bei dem Arcade-Klassiker galt es, einen kleinen Frosch zunächst sicher über eine stark befahrene Straße zu leiten und ihm danach auf die andere Seite des Flusses zu helfen. Für die mobile Variante stehen sowohl eine Version in modernerem Look-and-feel als auch die klassische Variante aus dem Spielautomaten zur Verfügung. Nach wie vor ein kurzweiliges Spielchen für zwischendurch, sowohl für iOS (0,89 Euro) als auch für Android (0,73 Euro).

Die Verweise zu allen Spielen sind wie immer in dieser Serie unter „Alle Links“ zu finden. (js)

Alle Links: www.ix.de/ix1409154

Vor 10 Jahren: Spam, Spam und zehnmal Spam

Kein Licht ohne Schatten: Zum allseits gefeierten 30-jährigen E-Mail-Jubiläum gehört leider auch ein Geburtstag, der nur für die Wenigsten Anlass für Gratulationen sein dürfte.

Jubiläen sind wiederverwertbar: Vor zehn Jahren gratulierte Bert Ungerer im Editorial der Ausgabe 9/2004 der selbsterklärten Internethauptstadt Karlsruhe zum 20. Geburtstag der Internet-Mail in Deutschland. Michael Rotert von der Universität Karlsruhe hatte am 3. August 1984 eine E-Mail aus Cambridge (Massachusetts) empfangen, die nur einen Tag unterwegs gewesen war. Damals war als Übertragungsprotokoll UUCP verbreitet, bei dem Dokumente auf Zwischenstationen mehr oder weniger lange gespeichert wurden. Auch dieses Jahr wird das Ereignis „30 Jahre Mail“ groß gefeiert, etwa von eco, dem Verband der deutschen Internetprovider. Unter der Überschrift „Applikationskiller“ wies Ungerer nicht nur auf den Geburtstag beim Mailversand hin, sondern auch auf den Geburtstag des Spam, wie unverlangte Werbung seitdem genannt wird.

Im April 1994 sorgten die Rechtsanwältin Laurence Canter und Martha Siegel

für einen Aufschrei der Empörung, als sie in zahlreichen Newsgroups des Usenets für die US-amerikanische Greencard-Lotterie Werbung schalteten. Die Empörung schlug in Wut um, als Canter und Siegel einen Programmierer einstellten, der ein Perl-Skript schrieb, das im Juni 1994 6500 Newsgroups mit Spam zumüllte.

An diese unrühmliche Entwicklung erinnerte Ungerer, dessen Spamfilter vor zehn Jahren von 7000 Mails 6500 aussortierte. Ähnliche Relationen verzeichnete heute ein besonders versierter Mailnutzer, der Bundesnachrichtendienst. Beim Schnüffeln in den Inhalten von „Auslands-Mails“ ohne Teilnehmer mit einer .de-Adresse kämpft man ausweislich des jüngsten BND-Berichtes für die parlamentarischen Kontrolleure seit Jahren mit einer „Spam-Welle“.

In seinem Editorial wagte der iX-Spezialist für Mail-Missbrauch eine Prognose. Ungerer schrieb: „Es sieht so aus, als ob die Hersteller von E-Mail-Filtern



auch in den kommenden zehn Jahren ein reiches Betätigungsfeld vorfinden werden. Alles andere, etwa ein durchsetzungsfähiger, nicht zu missbrauchender neuer E-Mail-Standard, wäre eine Überraschung.“

Überraschung! Es gibt ihn, den neuen, nicht zu missbrauchenden Mail-Standard: die von der Bundesregierung geförderte, von Telekom, GMX und Web.de mit zahlreichen Werbeaktionen und Gutscheinen angepriesene De-Mail. Bei diesem innerdeutschen Mail-Standard sind die Absender authentifiziert, außerdem wird jede unverschlüsselte Mail geöffnet und auf Spam überprüft.

Als Tester für heise online bin ich seit dem Start der De-Mail mit einem Postfach dabei und habe bisher keinen Spam bekommen. Einerseits. Andererseits habe ich abseits der Testläufe nur drei De-Mails bekommen. Allesamt Schreiben von Firmen mit eingetragener De-Mail-Adresse, die mitteilen, dass man noch nicht so weit ist und bitte die normale Mailadresse nutzen soll.

Fazit: Kein Spam, aber auch kein Nutzen. De-Mail ist jedenfalls kein Grund zum Feiern. In zehn Jahren wissen wir mehr. Detlef Borchers (js)