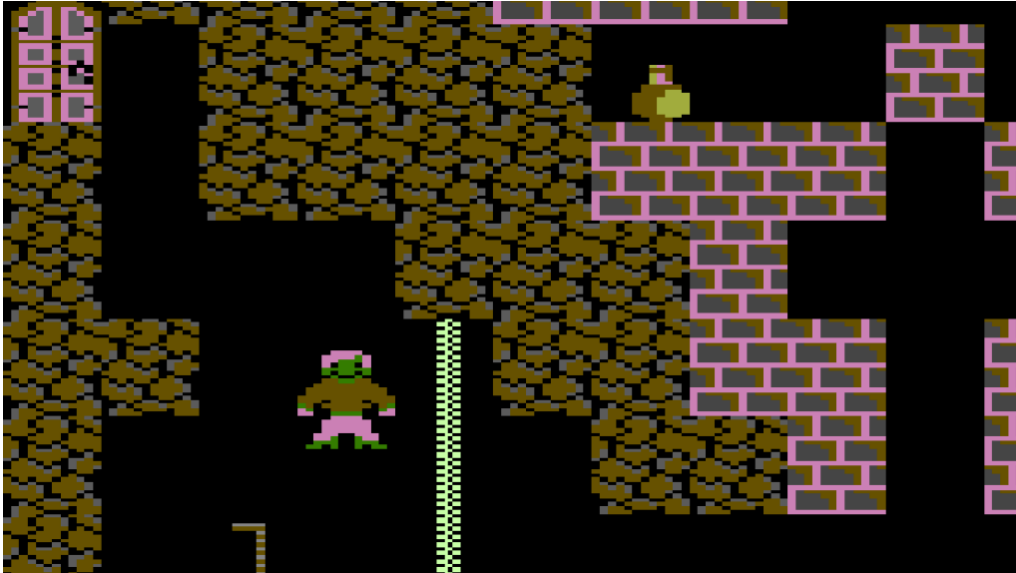


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Ghost Town: Learning by Doing

Michael Behr am Freitag, dem 10. Mai 2013

Dieser Beitrag stellt euch das klassische Abenteuer-Videospiel Ghost Town gleich zweimal vor. Zunächst das Original von 1985 und danach das PC-Remake Ghost Town+ von 2007.

Beide Varianten sind großartige Spiele, die man dem frühen Genre des Grafik-Adventures zuordnen kann. Freut euch nun auf ein Ghost Town-Doppelpack und lasst euch in die rätselhafte Welt von Belegro, Boris und Co. entführen. Übrigens: Ghost Town gab es auch für den VC 20. Wir arbeiten daran, Informationen über diese Version nachträglich in den Artikel einzubauen. Wenn ihr also mehr über die VC 20 Fassung erfahren wollt, dann kommt von Zeit zu Zeit auf diesen Beitrag zurück.



Finden Sie den sagenumwobenen Schatz. Ausschnitt aus dem fantasievollen Kassetten-Cover von Ghost Town für den Commodore 16. (Bild: Kingsoft)

Wie man meinen bisherigen Kommentaren zu Computerspielen schon ein wenig anmerken kann (und ich hab's glaube ich auch irgendwo mal geschrieben) war mein erster eigener Computer seinerzeit ein Amstrad CPC 464. Aber natürlich kannte ich nicht nur dieses System, sondern bin durch Verwandte und Freunde auch auf manch anderen zeitgenössischen Rechner gestoßen worden, wie etwa den C64 oder den Atari XE. Und dann war da noch dieser dunkelgraue Exot, der so vertraut aussah und doch wieder so fremd war: Der Commodore 16.

Der C16, ein leider als halbgar zu bezeichnendes Produkt aus der trotz allem erfolgreichsten Computerschmiede der 1980er Jahre, war zusammen mit seinem großen Bruder Commodore Plus/4 und dem Kuriosum Commodore 116 auf den Markt geworfen worden, um... ja, da haperte es dann. So richtig wusste nämlich nicht mal Commodore, was sie mit dieser Modellreihe, die weder zum Commodore 64 noch zum VC 20 kompatibel war, erreichen wollte.

Und so konnte der C16 sich nie so wirklich am Markt durchsetzen. In Deutschland erreichte er dennoch eine recht weite Verbreitung, was ganz einfach daran lag, dass er der erste Aldi-Computer gewesen sein dürfte.

Vernichte den bösen Zauberer!

Im Zuge dieser Vermarktungsidee zog der C16 im klassischen Brotkastengehäuse auch bei einem Nachbarn von mir ein, der sich auch schnell die interessantesten Spiele für das Gerät organisiert hatte. Ich kann mich nicht erinnern, wirklich viel Zeit bei ihm und mit diesem Computer zugebracht zu haben. Aber der Titel Ghost Town, der hat sich mir nachhaltig ins Gedächtnis eingebrannt. Lange Jahre, ohne dass ich wirklich etwas damit hätte anfangen können. Doch dann kam irgendwann die Emulatorwelle bei mir richtig ins Laufen und ich konnte meine Bekanntschaft zu diesem Actionadventure aus dem Hause [Kingsoft](#), wenn man den zeitgenössischen Zeitschriften glauben möchte die Firma in Sachen C16, erneuern. Inzwischen habe ich übrigens sowohl Spiel als auch Rechner (nebst einem leicht lädierten Plus/4) real in meinem Regal stehen.

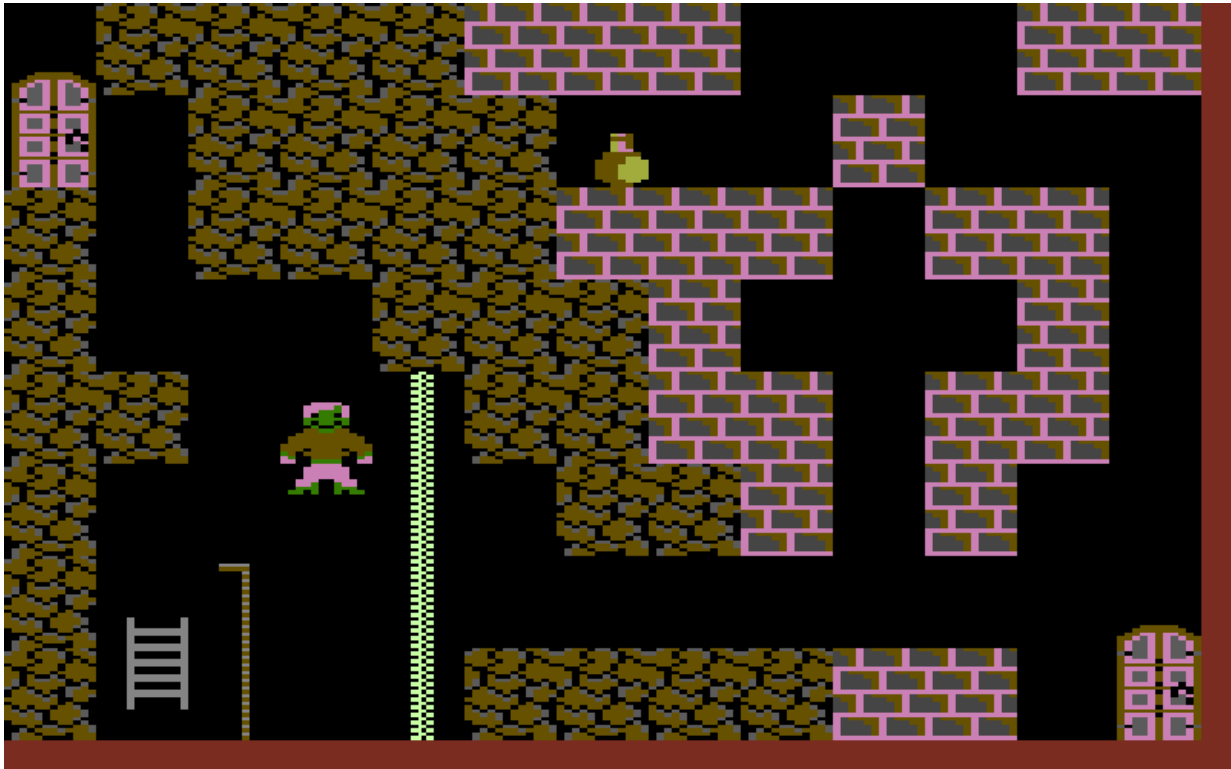
Was ist also das besondere an Ghost Town, das ich mich noch nach Jahren daran erinnern konnte? Ich habe ehrlich gesagt keine Ahnung, denn etwas wirklich Besonderes ist das Spiel eigentlich nicht. Der Spieler steuert eine Figur, die nach der Story in der Anleitung einen geheimnisvollen Schatz in der Stadt Ghost Town finden muss, ohne dabei dem bösen Zauberer Belegro in die Hände zu laufen. Wie man sehen kann ist dies ein Plot, wie er typischer für die alten Spiele nicht sein könnte.

Der Eingangsbildschirm verspricht uns 19 erstaunliche Hires-Räume. Nun, ich kenne nicht so viele Spiele für den C16, aber ich würde die Grafik bei diesem hier durchaus als für das System gelungen einschätzen. Die Objekte sind alle schön groß und auch recht detailliert, man kann erkennen, um was es sich handelt. Bei der Spielfigur gingen den Programmierern wohl die Farben aus, anders kann ich mir den leichten Grünstich in des Helden Gesicht nicht erklären.

Man steuert seinen Helden durch die labyrinthartig angelegten Räume, immer auf dem Weg zur nächsten Tür, also dem nächsten Raum, weil am Ende der gesuchte Schatz stehen wird. In den Räumen befinden sich meistens irgendwelche Gegenstände. Das

kann eine Leiter sein, zu der man aber erst den passenden Schlüssel finden muss, oder auch mal eine Glühbirne.

Besonders wichtig sind die Fragezeichen, die es an bestimmten Stellen gibt. Denn diese geben Hinweise auf besonders knifflige Stellen im Spiel. Und knifflig ist es durchaus an der einen oder anderen Stelle, was man diesem eigentlich überschaubaren Konzept überhaupt nicht zutrauen würde.



In Ghost Town muss der Spieler 19 unheimliche Hires-Räume überleben. Screenshot vom Commodore 16. (Bild: Ingo Hinterding)

Damit sind wir auch direkt beim Hauptproblem von Ghost Town: es ist extrem schwer. Man hat nur ein Leben und es lauern jede Menge Fallstricke, die einem sofort den Gar ausmachen. So kann man sich an Büschen verletzen, in eine verbotene Zone laufen, eine falsche Tür öffnen oder ganz simpel einen Gegenstand zur falschen Zeit aufnehmen. Sofort erscheint ein himmelblauer Bildschirm (ihr werdet ihn nach dem 20. Mal hassen!) und teilt mit, woran ihr gestorben seid. Und dann geht alles wieder zurück zum Start.

Eine Möglichkeit das Spiel zuvor zu speichern oder an einer bestimmten Stelle im Spiel weiter zu machen, gibt es nicht. Das kann auf die Dauer sehr frustrieren, wenn man sich gerade in Raum 15 vorgearbeitet hat, dort einen Fehler begeht, und alles wieder von vorn beginnt. Vor allem Raum 9 ist in dieser Hinsicht eine Freude, wo man aufgrund der recht sensiblen Steuerung mal schnell in die verbotene Zone hineinläuft. Durch diesen Raum muss man auch direkt mehrmals laufen.

Schwer, aber nicht unfair

Was auf der einen Seite sein Problem ist, ist auf der anderen Seite aber auch immer neue Motivation, so paradox wie es sich anhört. Denn dadurch, dass Ghost Town keinen Fehler vergibt und sagt, was falsch gelaufen ist, kommt man langsam aber sicher in ein Learning by Doing und sagt sich selbst „beim nächsten Mal weiß ich, was ich falsch

gemacht habe“. Und dann probiert man und probiert, bis man irgendwann den Dreh raus hat. Denn auch wenn Ghost Town schwer ist, es ist nicht unfair. Es gibt zwei Knackstellen, hinter die man mit ein wenig Knobelei aber kommen kann. Erleichternd kommt hinzu, dass es im Spiel nur sehr wenige aktive Gegner gibt. Die meisten Gefahren ergeben sich aus der reinen Landschaft heraus. Auf den ersten Blick scheint es so, als ob das Spiel recht langweilig wäre, ist es aber nicht. Die an einer Hand abzuzählenden sich bewegenden Gegner sind besonders durch die sensible Steuerung durchaus eine Herausforderung. Man wird aber genügend damit zu tun haben, erst einmal dorthin zu kommen.

Ghost Town ist also ein typisches Adventure aus einer Zeit, als Adventures eigentlich noch viel mit Text zu tun hatten. Trotzdem würde ich es so einsortieren, da der Aspekt der richtigen Kombination von Gegenständen ganz oben steht. Die Grafik unterstützt den Spieler dabei, die Musik ist unaufdringlich im Hintergrund. Die Langzeitmotivation würde ich gemessen an meinem eigenen Beispiel für sehr hoch halten. Und dass das nicht nur mir so geht beweisen die Diskussionen in C16-Foren im Internet, deren Teilnehmer alle von diesem Spiel schwärmen. Der einzige Nachteil ist, dass es dem Spieler nichts neues bietet, wenn man es einmal durchgespielt hat. Die Abläufe sind ewig gleich und an den Anfang konnte ich mich heute noch erinnern. Aber was soll man von einem Spiel, das in den 16 Kilobyte großen Speicher des C16 passt, auch an großer Abwechslung erwarten, noch dazu bei dieser Hardwareausnutzung?



Alle Räume von Ghost Town inklusive der Lösungshinweise. (Bild: Norbert Kintzler)

Eine kleine Nachbemerkung, die nichts mit dem Spiel an sich zu tun hat, muss ich an dieser Stelle noch loswerden. Ich habe mich, als ich noch jünger war, recht gerne mit der Programmierung meines Amstrad beschäftigt. Irgendwann wollte ich ein Spiel schreiben, das nie über das Planungsstadium und ein paar grafische Entwürfe hinaus kam: Nitro Joe. Es sollte darum gehen, dass Joe durch die Welt ziehen und Sprengsätze entschärfen muss. Das erste Level hätte aus einem großen Labyrinth bestanden, mit Dornenhecken, an denen man sich stechen konnte und dergleichen. Ich konnte mich all die Jahre nicht daran erinnern, wie ich wohl auf die Idee gekommen war, was den Einfluss dargestellt hatte. Nachdem ich Ghost Town wieder entdeckte, konnte ich auch diese Frage endlich zu den Akten legen.

Überarbeitete Originalfassung vom 13. Februar 2004.

Interview mit Omega aus dem März 2013

Der Charme des Originals von Kingsoft hatte seinerzeit auch den Spieler „Omega“ erfasst. Und zwar so sehr, dass von ihm im Jahr 2007 ein PC-Remake mit dem Titel Ghost Town+ entwickelt wurde.

Er selbst sagt dazu: „Sogar heute erinnere ich mich gerne an diesen schönen, wenn auch etwas angestaubten Klassiker aus meiner Spielsammlung“. Wir möchten euch zum Abschluss des Artikels den Vater von Ghost Town+ vorstellen. Dazu konnte ich im März 2013 ein Interview mit ihm führen, dass von mir mit einigen Screenshots bebildert wurde.



Das Titelbild sollte einen ähnlich verschnörkelten Schriftzug haben wie im Original. Die kleine Zahl in der oberen, linken Ecke ist übrigens die Versionsnummer. Version 1.3 ist die neueste Version und die einzige die jemals im Internet veröffentlicht wurde. (Bild: Omega)

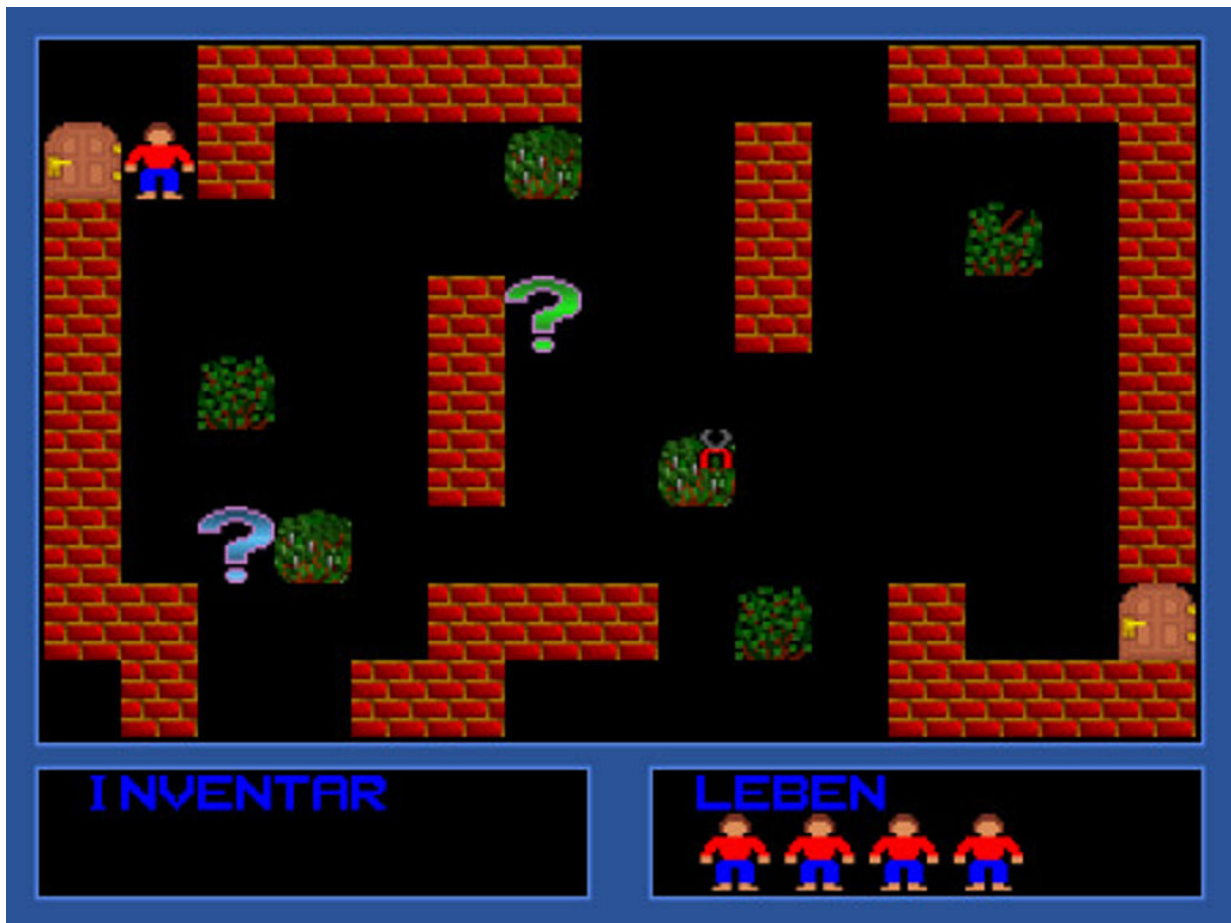
André Eymann: Omega, Du bist von den frühen Videospiele der 1980er Jahren geprägt worden. Und diese Eindrücke spiegeln sich in Deinen liebevoll gestalteten und zeitlosen Werken wieder. Kannst Du kurz Deinen Videospiele-Werdegang erzählen? Wann und womit hat alles begonnen? Welches sind Deine Lieblings-Videospielklassiker?

Angefangen hat alles mit einer Telespiel-Konsole unbekanntem Herstellers bei der man mit einem Drehregler einen Strich hoch- und runtergesteuert hat um einen viereckigen Ball ins gegnerische Spielfeld zu befördern. Eigentlich eine Variante von Pong. Danach folgte ein Atari 2600 mit diversen Spielmodulen. Meine Favoriten waren Demon Attack und Pac-Man. Danach, so um etwa 1984, bekam ich den Commodore 116 mit Datasette 1531 und Joystick zum Geburtstag. Zu den Spielen auf diesem System gehörten u.a.

Ghost Town, Tom und Galaxy. Und man konnte mit diesem Gerät seinen eigenen Namen mit der Gummitastatur auf den Fernseher schreiben. Später habe ich mir mit dem beigelegten Handbuch selbst ein wenig BASIC-Programmierung beigebracht. Dann folgten weitere Computer wie der C16 (mit 64KB RAM!), der C64, Amiga, PC und diverse Spielkonsolen.

Welches Spiel war das erste Remake, dass Du programmiert hast? Wieso hattest Du gerade dieses Spiel ausgewählt?

Sokoban. Angeregt von den vielen Spielen die ich selbst mit großer Begeisterung gespielt habe, war es schon immer mein Traum, einmal ein eigenes Spiel zu entwickeln. Irgendeines. Da meine Programmierkenntnisse in BASIC beschränkt waren, mußte es aber ein einfach zu realisierendes Spielkonzept sein. Sokoban bot sich zu diesem Zweck an. Die erste Version von Diamonds Of Doom, meinem Sokoban-Klon, entstand auf einem Amiga 500. Dazu habe ich die Programmiersprache AMOS-Basic, eine für Amiga-Computer entwickelte Variante von BASIC, benutzt. Für die PC-Version kam Visual Basic 4.0 zum Einsatz.



Raus mit der Sprache! Wer hat die Kneifzange da im Dornenbusch versteckt? (Bild: Omega)



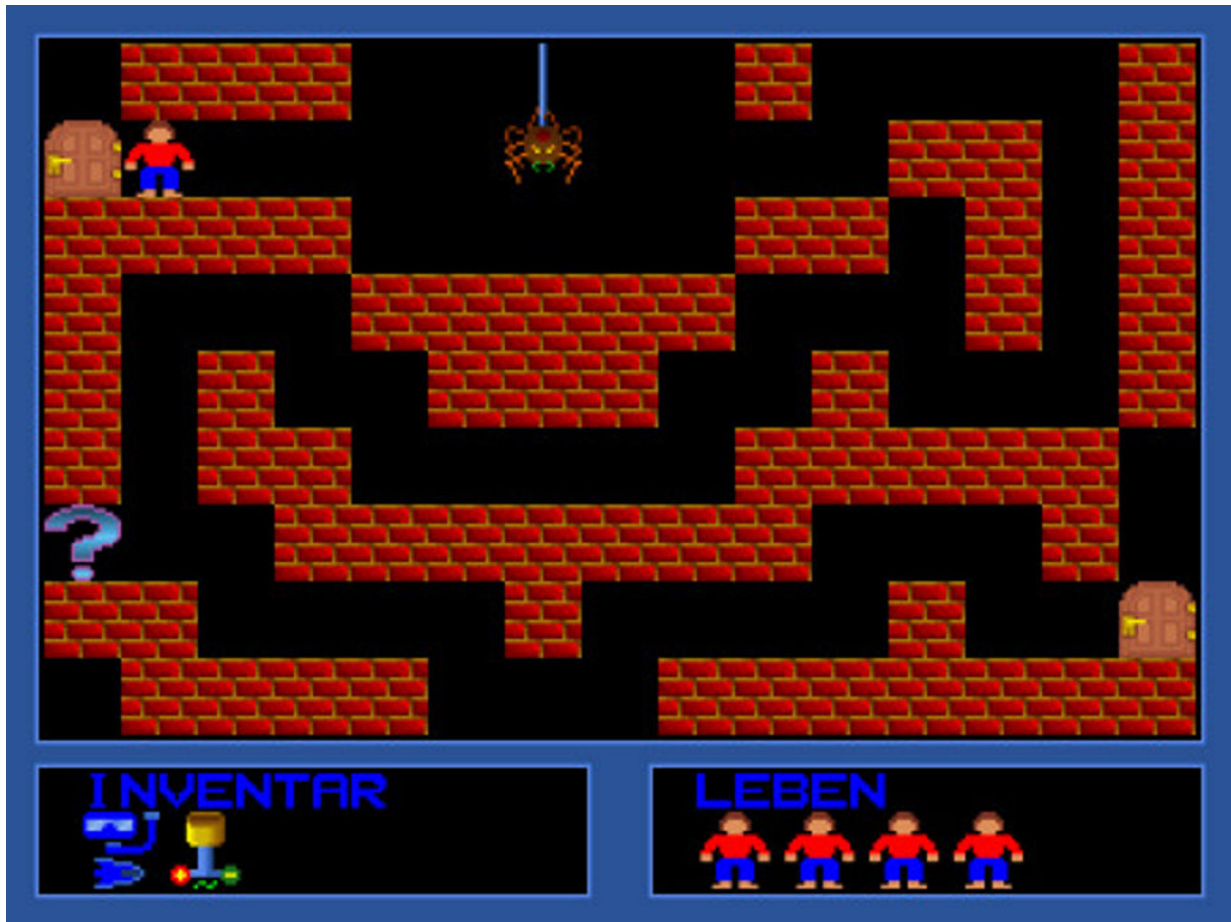
Ein weiteres Rätsel: Wie kann man den reissenden Fluss überqueren ohne zu viel Wasser zu schlucken? Ob der Spaten dabei behilflich sein kann? (Bild: Omega)

Mit Ghost Town+ ist Dir eine sehr schöne Umsetzung des Kingsoft-Klassikers von 1985 gelungen. Was hat Dich am Original so begeistert und auf welcher Plattform hattest Du es damals gespielt? Welche persönlichen Spielerlebnisse mit Ghost Town haben Dich dazu bewogen, ein eigenes Remake zu programmieren? Was wolltest Du anders oder besser machen? Wie lange hast Du für die Entwicklung gebraucht?

Vielen Dank für das Lob. Ich habe Ghost Town damals auf dem C116 gespielt und fand es super weil es nicht eines dieser typischen Geschicklichkeitsspiele war, bei denen einem irgendwelche Dödel um die Ohren gewuselt sind bis man nach zwei Minuten „Game Over“ gelesen hat. Stattdessen konnte man sich in Ruhe von Bild zu Bild bewegen und alles erkunden. Man hatte dafür alle Zeit der Welt. Und dann hat mich die düstere Atmosphäre des Spiels in ihren Bann gezogen. Die dunklen Hintergründe, karge Bäume, verlassene Ruinen. Das gruselige Gefühl von Einsamkeit und Verlorenheit und irgendwie war es spannend und motivierend wenn man wieder etwas weiter gekommen ist. Den unbekanntem Gefahren entgegen.

Für mich war Ghost Town ein früher Vertreter des „Survival Horror“. Ich wollte ein Remake davon machen, weil ich anderen Leuten dieses, meiner Meinung nach hochinteressante Spiel auch auf modernen PCs zugänglich machen wollte. Und weil ich aufzeigen wollte, dass ein interessantes Spiel mit geringen Mitteln auskommen kann. Ohne 3D-Grafik. Gleichzeitig wollte ich den hammerharten Schwierigkeitsgrad des Originals etwas entschärfen, so daß auch Gelegenheitsspieler eine Chance haben, das

Spielziel zu erreichen. Die Entwicklung von Ghost Town+ hat ungefähr 10 Monate gedauert. Ich habe dazu das Originalspiel etliche Male durchgespielt. Die Spielfiguren und Hintergründe wurden von mir komplett neu gezeichnet.



Boris, die Spinne ist einer der wenigen beweglichen Gegner im Spiel. Ob sie wohl ihren Namen von einem gewissen populären Tennisspieler hat? (Bild: Omega)

Hast Du zu Ghost Town+, oder anderen Spielen von Dir, Feedback aus der Internet-Community oder von anderen Spielern erhalten?

Leider nicht. Oder sagen wir mal kaum. Es gibt heute so unendlich viele Freeware- und kommerzielle Spiele, das ein Amateurspiel wie Ghost Town+ keine Beachtung findet. Die meisten interessieren sich nur für moderne Spiele von den großen Studios. Retro-Remakes von privaten Hobbyentwicklern fristen ein Mauerblümchen-Dasein. Da müsste schon Nintendo, Ubisoft oder Activision draufstehen damit sie bemerkt werden.

Planst Du weitere Remakes? Welchem würdest Du gern noch einmal ein neues „Gesicht“ geben?

Wenn ich noch die Ambition hätte weitere Spiele zu machen, würde ich wieder eines aus der Anfangszeit der Homecomputer wählen, denn diese Spiele haben mich am meisten inspiriert und beeinflusst. Ein Remake von dem C16-Spiel Tom (ebenfalls von Kingsoft) würde mich interessieren. Das war neben Ghost Town eines meiner Lieblingsspiele. Aber ich glaube dazu kommt es eher nicht. Die Entwicklung von Spielen ist leider ein sehr zeitaufwändiger Prozess. Dabei ist es egal wie man an die Sache herangeht. Ob man Visual Basic, C++ oder ein Spieleentwicklungssystem wie Multimedia Fusion benutzt, allen ist eines gemeinsam: Man muss eine lange Zeit einkalkulieren bis man das fertige

Produkt in Händen hält. Für mich ist mein Kindheits-Traum, ein Videospiele zu entwickeln, bereits in Erfüllung gegangen. Man soll ja aufhören wenn es am schönsten ist...

Hinweis: auf der [Homepage von Omega](#), kann Ghost Town+ für den PC kostenlos heruntergeladen werden. Dort findet ihr auch alle anderen Remakes zum Download, sowie weitere Informationen über seine Spiele.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 10. Mai 2013 um 19:56 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>