

# RETRO-Hangman

für Commodore 64/128

*RETRO-Hangman* ist ein Rate- und Denkspiel für den Commodore 64/128. Das Spielprinzip ist identisch mit dem beliebten, klassischen *Galgenmännchen*-Spiel, welches man mit Papier und Stiften spielt. Zu erraten sind bei *RETRO-Hangman* Begriffe aus dem Bereich des Retro-Gaming und -Computing. Entwickelt wurde das Spiel von Kevin Strickland alias *gewin* (Grafik, Programmcode, Sound) und Marco Riebe alias *Blader* (Spieldesign, Wortdatenbank) von Dezember 2016 bis Januar 2017. Die Entwicklung fand, analog zum klassischen *Galgenmännchen*, mit Papier und Stiften statt. Dabei wurden die Grafiken auf kariertes Papier gezeichnet und anschließend in Programmcode übertragen. Dieser wurde ebenfalls zunächst auf Papier konzipiert, anschließend auf einem original Commodore 64 eingetippt und in Maschinensprache kompiliert. Auf die Benutzung von modernen PC-Entwicklungssystemen wurde komplett verzichtet. Somit ist *RETRO-Hangman* ein Spiel, welches mit Handarbeit und viel Herzblut und somit auf die selbe Art und Weise entwickelt wurde, wie die großen Spiele in der goldenen Ära des Commodore 64.

Die Grundidee, ein solches Hangman-Spiel neu zu entwickeln und mit Begriffen aus dem Retro-Gaming und Computing-Bereich zu füttern, entstand anlässlich des 50. RETRO-AKTIV Treffens in Kaiserslautern, wo das Spiel im Rahmen eines Spielwettbewerbs erstmals öffentlich vorgeführt wurde. Von *RETRO-Hangman* gibt es nur vier Originalexemplare. Ein Exemplar erhielt der Gewinner des *RETRO-Hangman* Spielwettbewerbs, zwei Exemplare verblieben bei den Spielentwicklern und eins beim Mitorganisator des RETRO-AKTIV Treffens Alexander Jung alias *JunAle*. *RETRO-Hangman* ist Freeware und darf somit frei kopiert und weitergegeben werden.

## Spielregeln

Wie schon erwähnt, gilt es bei *RETRO-Hangman* Wörter aus dem Bereich des Retro-Gaming und -Computing zu erraten. Dies geschieht auf die selbe Art und Weise wie beim klassischen Galgenmännchen-Spiel. Das zu erratende Wort wird jedoch nicht von den Spielern, sondern vom Computer zufällig ausgewählt.

### Ein-Spieler-Modus

Im Ein-Spieler-Modus gilt es, so viele, vom Computer vorgegebenen Wörter, wie möglich zu erraten. Bei jedem zu erratenden Wort darf man sechs Fehler machen. Danach ist die Hangman-Figur komplett und das Spiel ist aus. Dabei erfährt man, wie viele Wörter man erfolgreich erraten hat.

### Zwei-Spieler-Modus

Jeder Spieler spielt so lange, bis er sechs Fehler macht. Dann ist die Hangman-Figur komplett und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler, der als erstes drei Wörter erfolgreich errät, gewinnt das Spiel.

### Bedienung des Spiels

Die Tastenbelegung für die Bedienung des Spiels ist als Bildschirmanleitung verfügbar.