

Angreifer aus dem Weltall

Retten Sie New York vor den Monstern aus dem Weltall. Was Sie dazu brauchen? Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Oder setzen Sie sich mit einer Horde von Angreifern im Weltall auseinander!

Save New York ist ein neues Spiel-Steckmodul für den Commodore 64 von Creative Software (125 Mark), »Save New York« oder »Retten Sie New York«, bringt ein uraltes Videospieldrama in neuer Verpackung. Die Stadt New York soll vor grauslichen Monstern aus dem fernen Weltall geschützt werden. Sobald diese Monster über New York herfallen, fangen sie an, die Wolkenkratzer anzuknabbern. Darüber hinaus legen die Monster zuweilen Rieseneier, die zu Boden fallen und sich in ein Monsterbaby verwandeln, das den gesamten New Yorker Untergrund unsicher macht und die Wolkenkratzer vom Keller herauf verspeist. Das ist natürlich noch viel gefährlicher als die Schäden, die die Luftmonster anrichten können, denn bei einem Untergrundbefall stürzen die Hochhäuser mit Leichtigkeit ein.



Die Aufgabe des Spielers oder der zwei Spieler ist es, alle Luft- und Untergrundmonster loszuwerden, bevor sie ganz New York aufgefrisst haben.

Einziges Mittel zur Lösung dieser Aufgabe ist ein, mit dem Joystick in alle acht Himmelsrichtungen steuerbarer kleiner Düsenjäger, mit dem man die Luftmonster abschießen kann. Dabei muß man allerdings aufpassen, denn sobald man von einem der Monster erwischt wird, oder aber gegen einen der Wolkenkratzer fliegt, explodiert das Raumschiff. Auch muß der Spieler darauf achten, immer genügend Treibstoff in seinem Benzinkanister zu haben, sonst stürzt sein kleines Raumschiff unfreiwillig ab.

Wenn man die von Tankflugzeugen abgeworfenen »Treibstoff-Fallschirme mit Hilfe seines Düsenjägers auffängt, kann man während des Flugs, das ist übrigens die einzige Möglichkeit, Treibstoff tanken.

Zur Bekämpfung der Untergrund-Monster muß man landen, seinen Piloten in den Untergrund schicken und versuchen, die Monster von dort aus zu erwischen. Allerdings kann man dabei auch von einer der berühmten New Yorker U-Bahnen überrollt werden.

Das Spiel ist nicht einfach, denn die Luftmonster verstecken sich sehr gerne hinter oder zwischen den Wolkenkratzern, wo man sie kaum erwischen kann, ohne höchstpersönlich ganze Stockwerke der



Hochhäuser abzurasiern. Im Untergrund hat man ganz ähnliche Schwierigkeiten, wie viele sie von Pac-Man her kennen: Den Untergrundbahnen auszuweichen, ist nicht immer ganz einfach.

Das Spiel »Save New York« hat mehrere Schwierigkeitsstufen. Schafft man es, die erste Welle der Angreifer abzuwehren, das heißt, 10 Mutanten-Monster erwischt, so hat man die erste Spielrunde überstanden, in jeder weiteren Spielrunde kommen jeweils 16 weitere Monster hinzu. Punkte gibt es je nach Schwierigkeit: 20 für das Abschließen eines fliegenden Monsters, 50 für das Treffen eines Eis, bevor es sich in ein Babymonster verwandelt und 90 für das Erwi-

chen eines Babymonsters. Für Spannung ist also gesorgt.

Das Interessanteste an dem Spiel erscheint mir die Integration zweier verschiedener Spielstrategien in einem. Auf der einen Seite ist »Save New York« ein herkömmliches, zugegeben etwas komplizierteres Schießspiel, indem es um die Rettung einer Großstadt vor feindlichen Weltraummonstern geht. Auf der anderen Seite aber ist es ein phantasiereiches Quasi-Pac-Man Spiel, bei dem es nicht so sehr ums Abschließen, als vielmehr um Geschicklichkeit im Ausweichen vor unvorhergesehenen Gefahren geht.

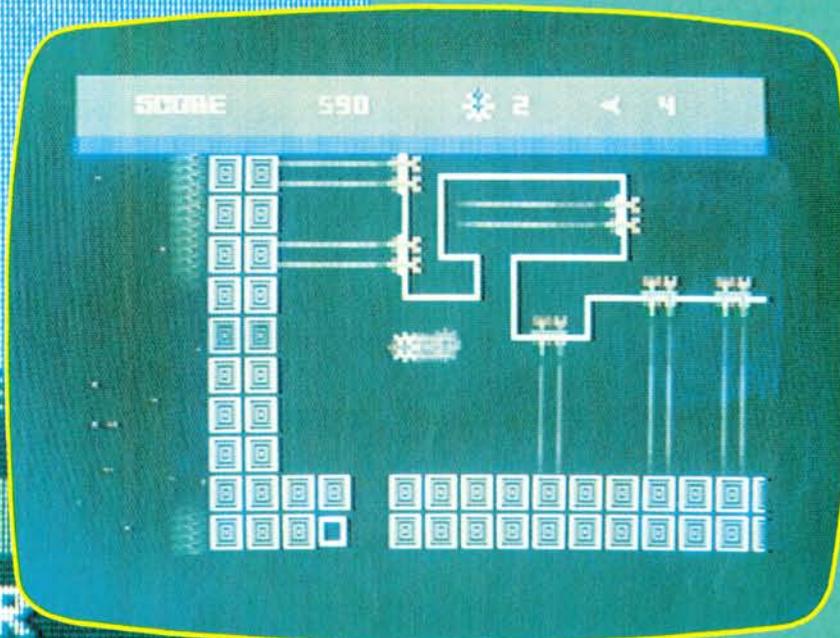
Grafisch ist das Spiel recht ansehnlich realisiert. Der Bewe-

gungsablauf der einzelnen Spielelemente ist flüssig. Die klangliche Untermalung begeistert kaum. Alles in allem ist »Retten Sie New York« eine unterhaltsame Variante bekannter Computer-Videospiele mit einigen phantasievollen Überraschungen.

Survivor

Das Spiel »Survivor«, der »Überlebende«, ist entweder als Diskette, Kassette oder als Steckmodul für den ATARI 400/800 oder den Commodore 64 erhältlich (Commodore 64, 105 Mark).

Der Spieler befindet sich in einer typischen »Star Wars«-Situation: Als einziger Überlebender eines fürch-



oben: Survivor: Am besten bekämpft man die Angreifer mit mehreren Spielern.

Linkes Bild: Save New York. Schießspiel plus PacMan-Variante.

terlichen Angriffs der Raumflotte der Xenogryphen sieht man sich vier schwerbewachten und stark verteidigten Raumstützpunkten der Xenogryphen gegenüber, die es zu zerstören gilt. Daran wird man durch ganze Schwärme von Kampfschiffen, Flugbomben und ferngesteuerten Asteroiden gehindert, gegen die man sich natürlich auch zur Wehr setzen muß.

Zum Spielstart gibt es einige Einsteigegehilfen: mit der Taste A werden die Laserkanonen des eigenen Raumschiffs automatisch abgefeuert (sonst von Hand mit dem Joystickcontroller). Mit der Taste T beschleunigt das Schiff sofort, andererseits hätte es eine natürliche physikalische Beschleunigung. Mit

Angriff aus dem Weltall

der Leertaste wird eine sogenannte »kluge Bombe« gelegt, die alle feindlichen Schiffe auf dem Bildschirm zerstört. Am Anfang des Spiels besitzt man vier solcher Bomben und drei Raumschiffe, bei Zerstörung eines Raumstützpunktes des Gegners erhält man zwei hinzu, zuzüglich einer Anzahl von zwei neuen Raumschiffen. All dies wird im oberen Bildschirmteil jeweils angezeigt. Hat man beispielsweise keine klugen Bomben mehr, wird das Textfenster rot anstatt grün.

In der bisherigen Beschreibung scheint es sich um ein ganz normales Weltraumschießspielchen zu handeln, mit steigenden Punktezahlen für die Zerstörung von verschiedenen schwierig zu treffenden Zielen des Gegners. Doch das tatsächlich Interessante an diesem Spiel ist die Möglichkeit, mit bis zu vier Spielern gemeinsam die Weltraumfeinde anzugreifen. Dabei kommt es zu einer Art Arbeitsteilung. Spieler 1 hat die gleichen Möglichkeiten wie im Solo-Spiel, Spieler 2 und 3 aber übernehmen das Abfeuern der Laserkanonen. Spieler 4 ist der »Beschleunigungs-Ingenieur«. Er bestimmt die Geschwindigkeit und die Beschleunigung des Schiffs. Damit steuern also vier verschiedene Spieler die einzelnen Funktionen des Raumschiffs, Gemeinschaftsarbeit ist gefordert, wie bei einer echten Raumschiff-Mannschaft. Das Spiel »Survivor« erfordert im übrigen einiges an Geschicklichkeit, denn um die Laserkanonenstellungen des Gegners ins Visier zu bekommen, genügt es nicht, nur den Schutzwall wegzuballern, sondern man muß sehr nahe an die Stellungen heranfahren und zwischen allerlei Beschuß, Wänden, und sonstigen Gefahren herummanövrieren.

Die Grafik des Spiels ist für Heimcomputer außerordentlich gut, zumindest für zweidimensionale Spiele. Klangliche Einführung bildet eine ziemlich verkorkte Version von Wagners »Ritt der Walküren«, ansonsten haben wir das übliche Videospiele-Klingklang. Im großen und ganzen ist »Survivor« ein recht unterhaltsames Weltraumspiel.

(Stephan Kaske)

Flip and Flop

Mit »Flip and Flop« wurde ein Spiel auf den Markt gebracht, das auf der Idee von

»Q-Bert« basiert. Es wurden jedoch gegenüber dem Vorbild ganz

erhebliche inhaltliche und technische Verbesserungen vorgenommen.

Nun zum Spiel selbst: Zwei Figuren, nämlich Flip, das Känguruh, und Mitch, der Affe, müssen abwechselnd über ein System von durch Leitern verbundenen Plattformen dirigiert werden. Selbstverständlich können sie ihre Aufgabe, die markierten Teilstücke der Plattformen zu berühren und dadurch neu zu färben, nicht ungestört ausüben. Flip, das Känguruh, das sich auf den Plattformen hüpfend fortbewegt, wird von einem Zoowärter verfolgt, der es einzufangen versucht.

Mitch, der Affe, der an der Unterseite der Plattformen hängt, muß

vor einer Art Gitter fliehen. Glücklicherweise gibt es noch blinkende Flächen, die jeden, der sie berührt, für ein paar Sekunden festhalten. Doch aufgepaßt: Wenn man solch eine Stelle aus Versehen betritt, dann ist man so gut wie erledigt! Hat man fünf Runden überstanden, darf Flip an einer Leiter zu seinen Freunden im Zirkus heruntersteigen, von denen er mit einem