

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 solche 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

and Flop

Spruchband («Welcome back») begrüßt wird.

Dem Spieler werden verschiedene Spielvarianten angeboten: Einerseits kann zu zweit gespielt werden (mit einem oder zwei Joysticks) und andererseits kann bei einer fortgeschritteneren Spielstufe begonnen werden.

Wie auch bei «Juice!» ist es nicht notwendig, den Joystick diagonal zu bewegen, da beispielsweise ein

Hebeldruck nach oben als Sprung nach rechts oben interpretiert wird. Hat man sich erst einmal daran gewöhnt, dann kommt man mit dieser Steuerung sehr gut zurecht.

Wenn in späteren Runden das Spielfeld so groß wird, daß es nicht mehr auf den Bildschirm paßt, macht es sich positiv bemerkbar, daß das Spielfeld entsprechend der Bewegung des Spielers auf dem Bildschirm verschoben wird.

Auch sonst ist die grafische Darstellung aufgrund der dezenten Farben und der detaillierten und farbigen Darstellung der bewegten Objekte ausgezeichnet.

Die akustische Untermalung ist sehr gut gelungen, wenn man mal davon absieht, daß vor Beginn jeder Runde immer wieder dieselbe eintönige Melodie gespielt wird, was auf die Dauer sehr ermüdet. Dennoch muß man sagen, daß »Flip and Flop« von First Star Software ganz klar im Vergleich zu »Juice!«, »Slinky« und »Q-Bert« der beste Vertreter dieser Spielgattung auf Commodore 64 (es gibt auch eine Atari-Version) ist. Der Preis liegt bei 140 Mark.

(Julian Reschke)