



Beschreibung

Wir befinden uns im Jahre 1942 n. Chr. Lybien ist vom Deutschen Afrikakorps besetzt, (na, ja). Einige von unbeugsamen Briten gehaltene Depots hören nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten.

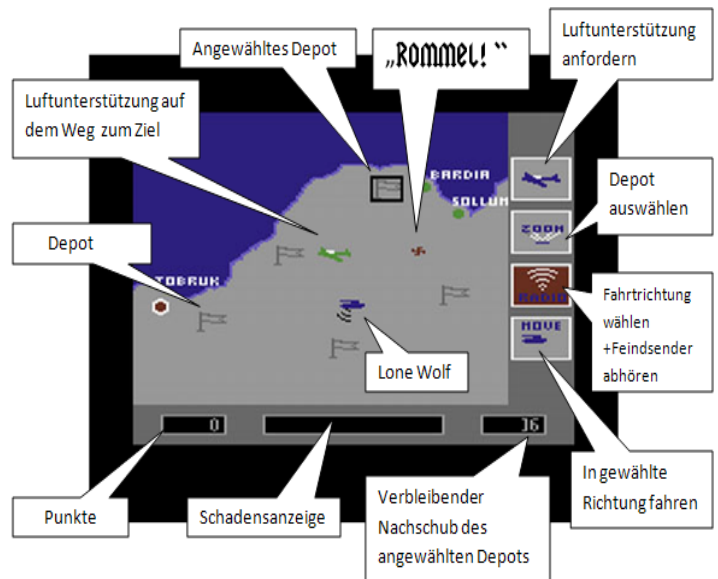
Nur wenn es gelingt den feindlichen Belagerungsring um diese Depots zu sprengen kann ein Sieg der Achsenmächte noch verhindert werden. Und es gibt nur eine einzige Person, die hierfür in Frage kommt: der "Lone Wolf", der heldenhafteste alliierte Panzerkommandant aller Zeiten.

Ganz auf sich allein gestellt, gegen eine erdrückende Übermacht angeführt vom "Wüstenfuchs" Erwin Rommel höchstpersönlich, nimmt er die unglaubliche Herausforderung die ihm aufgetragen ist an.

So markig gestaltet sich der Auftakt zu "Desert Fox", einem 3D-Shooter aus dem Hause US Gold. Desert Fox ist Spiel Nummer Zwei in einer Reihe von Weltkriegs-Shootern, die mit "Dambusters" ihren Anfang nahm und mit "Ace of Aces" und "The Train" erfolgreich fortgesetzt wurde. Allen diesen Spielen ist gemein, dass sie aus einer Abfolge sich immer wieder wiederholender Actioneinlagen bestehen die eintreten, während der Spieler sich mehr oder minder frei über sein Einsatzgebiet bewegt. In "Desert Fox" ist dies die Wüste östlich von Tobruk, dem Ort des größten Triumphs des Deutschen Generalfeldmarschalls Erwin Rommel, genannt Wüstenfuchs.

Aufgabe des Spielers ist es nacheinander jedes einzelne der über die Karte verstreuten Depots anzusteuern, bevor den Verteidigern der Nachschub ausgeht und der Stützpunkt in Feindeshand fällt. Geht auch nur ein einziges Depot verloren oder erleidet der eigene Panzer zuviel Schaden, endet das Spiel.

Das Spiel verfügt über Tag- und Nachtphasen.



Aschgrau präsentiert sich uns die Karte.

Als wenn der allgegenwärtige Zeitdruck nicht schon schlimm genug wäre, so wird man auch noch ständig von einem kleinen roten Hakenkreuz verfolgt. Dies stellt Rommel persönlich dar, der es gar nicht erwarten kann, den Spieler zu einem Panzerduell auf Leben und Tod herauszufordern. Da ist es nur gut, dass "Lone Wolf" im Besitz eines überaus modernen Enigma-Decoders mit Sprachausgabe ist, der die verschlüsselten Funkbotschaften des Feindes übersetzen kann und somit Aufschluss über die Lage von gegnerischen Truppen gibt. Entweder dies, oder der Feind funkt ihm zu Liebe auf Englisch. Was uns auch gleich zu einem der Hauptelemente des Spiels bringt:

RADIO

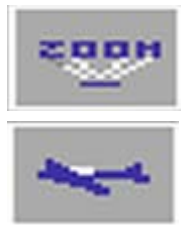


Mit dieser Funktion kann man seine Antenne in eine spezifische Richtung schwenken und erhält per Sprachausgabe Informationen über die Gegner, die man zu erwarten hat wenn man per "MOVE" beschließt in diese Richtung zu fahren.

Es gibt hierbei sieben mögliche Meldungen: STUKA!, TIGER!, MINEFIELD!, CONVOY!, AMBUSH!., DEPOT und ROMMEL!!! (besonders bedrohlich vorgetragen) sowie Rauschen. Rauschen zeigt an, dass die Strecke frei ist und man sich gefahrlos in diese Richtung bewegen kann. Alle anderen Meldungen, bis auf "DEPOT" lösen, wenn man in diese Richtung fährt, eine Actioneinlage aus, bei der sich der Spieler mit dem Afrikakorps auseinandersetzen hat. Wurde ein Depot erreicht, wird in den Actionsequenzen erlittener Schaden entsprechend dem verbliebenen Nachschub des Depots repariert.

Folgen mehrere Meldungen aufeinander, bedeutet dies, dass man zunächst mit der zuerst gemeldeten Bedrohung zu rechnen hat. Wenn man vor hat weiter in diese Richtung zu fahren, die nachfolgenden bewältigen müsste. So würde z.B. "TIGER!", "MINE-FIELD!", "DEPOT" zunächst eine Panzerschlacht, dann die Durchquerung eines Minenfelds und schließlich das Erreichen eines Depots bedeuten, wenn man sich nur kontinuierlich in diese Richtung bewegt.

ZOOM und LUFTUNTERSTÜTZUNG



Wie bereits erwähnt gilt es die Depots der Karte erfolgreich zu entsetzen bevor ihnen der Nachschub ausgeht. Per "ZOOM" kann man sich anzeigen lassen, wieviele Stunden jedes einzelne Depot noch aushalten kann. Sinkt bei irgendeinem Depot der Nachschub auf null hat man das Spiel verloren und eine Hakenkreuzflagge unterlegt mit einem bedrohlichen Dröhnen verkündet das Game Over.

Man kann jedoch einmal pro Spiel einen Luftangriff auf die Belagerer EINES Depots anfordern, der wertvolle Zeit erkaufen kann. Dies muss allerdings rechtzeitig geschehen, da die Bomber einige Stunden brauchen um am Ort des Geschehens anzukommen. Sie werden durch einen grünen Flieger auf der Karte dargestellt, der sich langsam auf das Zieldepot zu bewegt.



Noch 21 Stunden...



...bevor alles verloren ist.

Die Actionsequenzen:

STUKA



Stukas im Visier!

Zur allgemeinen Verwunderung wird man nacheinander von fünf "Stukas" angegriffen, die dies netterweise nicht im Sturzflug (wie man es erwarten sollte) sondern ein wenig unorthodox im Tiefflug tun und so natürlich trotz Einsatz eines Panzereschützes leichte Beute sind. Dies sind die einfachsten Gegner.

TIGER



Eine Geheimwaffe des Afrikakorps: riesige graue Bälle!

Fünf offensichtlich mit einem Turbolader ausgerüstete Tigerpanzer gilt es zu erlegen. Diese sind mit einer mysteriösen ballförmigen Munition ausgestattet die verdächtig furzend klingende Geräusche beim Abschuss verursacht. Und abschießen kann man diese Geschosse natürlich auch. Je nachdem

wie gut der Turbolader dieser "Tiger" funktioniert eine eher schwierige Mission.

MINEFIELD



Gute Mine zum bösen Spiel.

gespielt wird mittelschwierig bis schwierig.

CONVOY



Bombenstimmung!

Knallrot angestrichene Bomber greifen einen verbündeten LKW-Konvoi an und werden dabei von froischgrünen alliierten Sportmaschinen belästigt. Mit zwei MGs darf der Spieler in dieses bunte Treiben eingreifen und muss aufpassen ja keine eigene Flieger abzuschießen, was Punkteverlust bedeutet und verhindern, dass Bomben den Konvoi treffen, was nämlich Schaden am eigenen Panzer verursacht (???). Vom Handling her erinnert diese Sequenz an das Tontaubenschießen aus "Hypersports". Eine mittelschwere Mission die richtig Laune macht und noch eine kleine taktische Finesse bereithält: je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad muss eine gewisse Punktzahl erreicht werden, damit das zuletzt angewählte Depot zusätzlichen Nachschub erhält. Diese Punktzahlen sind:

5000 challenger	5200 crusader	5400 strategy
5600 master	5800 grandmaster	

AMBUSH



Im Abendrot werden wir hinterhältigst angegriffen.

Es gilt durch einen mit feindlichen Werferbatterien vollgestopften Canyon zu brettern, ohne allzuviel Schaden zu erleiden. Jeder Granatwerfer an dem man vorbeifährt ohne ihn abzuschießen verursacht Schaden. Diese Sequenz ist recht schwierig und sollte nach Möglichkeit gemieden werden. Nachts kassiert man Treffer um Treffer

ROMMEL



Erwin haut in Sack. Wenn DAS der Führer wüsste!

Wenn die normalen Tigerpanzer mit einem Turbolader ausgestattet sind, so muss Rommels Panzer mindestens mit einem Raketenantrieb getunt sein, anders kann man die Geschwindigkeit mit der er durch die Gegend orgelt gar nicht erklären. Wenn man ihn zu Gesicht bekommt schlägt er wie wild Haken

während er einen mit Dauerfeuer eindeckt. Kein Spaß, und nur mit einem halbwegs intakten Panzer zu überstehen, da man hier ohne weiteres 50% und mehr an Schaden erhalten kann. Acht Treffer braucht Rommel seinerseits, bevor er das Handtuch wirft und zur Belohnung ein zufälliges Depot sofort befreit wird.

Gestaltung

Die Grafik ist eher schlicht geraten. Blockige Sprites gibt es hier leider en masse und die Farbwahl ist todlangweilig mit Schwerpunkt grau-gelb und unpassenden rot-grünen Einsprengseln. Dafür ist der Sound umso besser gelungen, mit Ausnahme des "seltsamen" Geräuschs das die feindlichen Panzer beim schießen von sich geben. Ein zackiger Militärmarsch untermalt den Startbildschirm und die Sprachausgabe ist für 1985 recht anständig.

Der Wechsel von Tag- und Nachtphasen ist ein nicht zu unterschätzendes taktisches Element.

Hinweise

Drückt man bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads F1 kann man mithilfe des Joysticks Filtereinstellungen für die Explosionsgeräusche vornehmen.

Die Punkteanzeige reicht nur bis 99.999, eine Punktzahl die man in höheren Leveln mühelos erreicht.

Tips

- * Nachts sind alle Actionsequenzen erheblich schwieriger.
- * Rommel sollte möglichst früh erledigt werden, damit ein Depot weniger zu befreien ist. Am Anfang ist der Schaden, den man dabei erleidet auch noch eher verschmerzbar als mitten im Spiel, wo man im Kampf gegen ihn ein Game Over riskieren kann.
- * Während der Stuka- und Tiger-Missionen sind die eigenen Geschosse nach dem Abfeuern kurz korrigierbar.
- * Luftunterstützung für ein weit entferntes Depot aufsparen.
- * Radiomeldungen werden mit zunehmender Distanz immer ungenauer.
- * Konvoi-Missionen gezielt ansteuern, wenn einem Depot der Nachschub auszugehen droht. Vorausgesetzt man findet genügend Konvois kann man mithilfe der Zoom-Funktion jedesmal ein anderes Depot auffüllen (wenn man genügend Punkte macht).
- * Tiger können einen nicht treffen, sobald sie vollkommen im toten Winkel sind.
- * Zur Reparatur Minenfelder ansteuern, langsam fahren und einige Dutzend Minen abschießen.

Kritik

Robotron2084:

Desert Fox strotzt vor lauter Ungereimtheiten, dass einem Militärhistoriker glatt der Clausewitz aus der Hand fallen würde und es gibt einige höchst hirnrissige Features wie z.B. Reparatur durch das Abschießen von Minen oder die Möglichkeit feindliche Granaten abzuballern.

Und dennoch ist es ein wirklich unterhaltsames wüstes Ballerspiel mit Renneinlagen. Die Stimmausgabe ist oberkultig ("ROM-MEL!") und auch ein wenig Taktik ist gefordert, wenn man sich z.B. entscheiden muss, ob man auf dem Weg zum nächsten Depot einen direkten aber gefährlicheren Weg oder einen Umweg nimmt

und riskiert, dass einem die Zeit davonläuft. Oder ob man nachts lieber durch einen Hinterhalt fahren oder sich mit kaum sichtbaren Tigern rumärgern möchte.

Leider wird die Startpositionen vor Spielbeginn nicht zufällig ermittelt und vielleicht ist es auch ein ganz klein wenig zu einfach.

Dennoch ein schöner Klassiker der sogar seine Nachfolger "Ace of Aces" und das langweilige "The Train" in Punkto Gameplay in die Tasche steckt. 8 von 10 Punkten."

Eigene Notizen



Spieleartikel Nr. 293 von C64 Wiki

<http://www.c64-wiki.de>