

Phantom of the Asteroid



Hintergrund

Ziel dieses Spieles ist es, 36 in einer lebensfeindlichen außerirdischen Welt verloren gegangene Uranwürfel wieder einzusammeln. Die bereits gefundenen Uranwürfel werden in einer Matrix rechts unten im Bild angezeigt.

Ausgestattet ist man mit einem schützenden Raumanzug, einem einfachen Raketenantrieb und einer Waffe zum Abschießen der auftauchenden Aliens.

Doch es lauern jede Menge Gefahren und es sind einige Puzzles zu lösen, um alle Uranwürfel zu bergen. Außerdem sind die Reserven an Sauerstoff, Energie und Treibstoff begrenzt und müssen von Zeit zu Zeit aufgefüllt werden. Des weiteren sollte man viel Ausdauer mitbringen, da das Spielfeld sehr groß ist. Dafür ist in dem Spiel die Möglichkeit integriert, den Spielstand jederzeit abzuspeichern.

Steuerung und Funktionen

- Die Spielfigur wird mit einem Joystick in Port #2 gesteuert.
- Mit der <SPACE>-Taste kann das Spiel pausiert und wieder fortgesetzt werden.
- Im Pause-Modus ist es möglich, den aktuellen Spielstand durch Drücken der Taste <S> abzuspeichern.
- Im Titelbild kann, sobald sich dieses vollständig aufgebaut hat, ein alter Spielstand durch Drücken von <L> geladen werden. Anschließend kann vom Titelbild aus der geladene Spielstand durch Drücken der Taste <I> fortgesetzt werden. Eine Betätigung von <SPACE> oder des Feuerknopfs startet dagegen ein neues Spiel. (Anmerkung: Bei Versuchen mit dem Emulator CCS64 ist es mir nicht gelungen, einen alten Spielstand nachzuladen. Allerdings verfügen Emulatoren über eine eigene Funktion, um den Zustand des emulierten C 64 zu speichern bzw. zu laden.)
- Es ist nicht möglich, ein laufendes Spiel oder die sehr lang geratene Game-Over-Sequenz durch Tastendruck abzubrechen.

Punkte

- Der Punktezähler erhöht sich laufend.
- Zusätzlich gibt es für jedes abgeschossenes Alien 50, 100, 200 oder 300 Punkte, je nach Typ.
- Jeder eingesammelte Uranwürfel gibt 10.000 Punkte.



Die Gegenspieler

Das Spiel

Der Vorrat an Treibstoff, Energie und Sauerstoff ist begrenzt und muss von Zeit zu Zeit an den verschiedenen Tankplätzen wieder aufgefüllt werden. Die entsprechend bezeichneten Balken am unteren Bildschirmrand zeigen die jeweils verbleibenden Reserven an.

Der Treibstoffvorrat verringert sich, wenn man nach sich nach oben bewegt, weil dafür der Antrieb benötigt wird. Der Energievorrat sinkt, wenn man schießt, mit einem Alien oder einem der in manchen Bereichen pulsierenden Plättchen kollidiert. Der Sauerstoffvorrat hingegen sinkt kontinuierlich. Jeder Tankplatz hat nur eine begrenzte Kapazität. Ist diese erschöpft, verschwindet er. Sämtliche Ressourcen sind also begrenzt. Aber es gibt genügend Tankplätze, um das Spiel erfolgreich zu beenden.

Zusätzlich zu den ständig sinkenden Reserven wird die Suche nach den einzelnen Uranwürfeln durch weitere Faktoren erschwert: Wenn man sich nicht ständig in Bewegung hält, erscheinen von Zeit zu Zeit Aliens, die den Spieler verfolgen. Bis zu fünf Aliens können gleichzeitig erscheinen. Um sich ihrer zu erwehren, kann man sie abschießen, wobei man nur horizontal feuern und sich immer nur ein Schuss auf dem Bildschirm befinden kann.

Des weiteren tauchen in verschiedenen Bereichen des Labyrinths pulsierende Plättchen auf, die bei Berührung Energie abziehen. Allerdings gibt es auch Hindernisse, die unabhängig von der Energiereserve bei Berührung sofort zum Ende des Spiels führen:

- Stalaktiten und Stalagmiten
- Giftpflanzen
- Feuer
- aus der Decke oder vom Boden herausragende türkisfarbene Gitter
- verschiedenfarbige Laserschranken (grün, purpur, türkis)
- elektrisch geladene Wände (rot-weiß blinkend)

Die purpur- und türkisfarbenen Laserschranken und die elektrisch geladenen Wände sind im Grundzustand permanent eingeschaltet, können aber zumindest zeitweise deaktiviert werden.

Die grünen Laserschranken sind nicht beeinflussbar. Sie schalten sich alle zwei Sekunden ab bzw. wieder an, so dass sie für kurze Zeit passiert werden können. Für die anderen Schranken, die elektrisch geladenen Wände und für weitere Effekte gibt es in dem ganzen Gebiet verteilt verschiedenfarbige Mulden. Beim Betreten dieser Mulden wird der entsprechende Effekt wirksam.

Hier die Funktionen der einzelnen Mulden:

purpur



Alle purpurfarbenen Laserschranken werden permanent geöffnet.

türkis



Alle purpurfarbenen Laserschranken werden wieder geschlossen. Diese Mulden sind absolut unnütz und dienen oft lediglich als Falle. Also besser nicht betreten!

grün



Alle türkisfarbenen Wände werden für einen kurzen Zeitraum geöffnet. Die Länge dieses Zeitraums hängt von der betretenen Mulde ab. Den Spielstand sichern, bevor man eine türkisfarbene Schranke passiert, da man sehr leicht in eine Falle geraten kann.

blau



Alle elektrisch geladenen Wände werden für einen kurzen Zeitraum abgeschaltet und dürfen berührt werden. Die Länge dieses Zeitraums hängt von der betretenen Mulde ab.

schwarz



Die Entstehungsrate der Aliens erhöht sich drastisch. Außerdem entstehen die Aliens auch dann, wenn man in Bewegung ist. Auch diese Mulde sollte man besser nicht betreten; es gibt jedoch einen Punkt im Spiel, an dem dies kaum zu verhindern ist.

rot



Der durch Betreten einer schwarzen Mulde hervorgerufene Effekt wird wieder aufgehoben.

gelb



Teleport – In der beigegeführten Karte ist jeder Teleport mit einem Buchstaben bezeichnet. Derselbe Buchstabe findet sich auch an der Position des Ziels wieder.

Zusätzlich den einfarbigen Mulden gibt es auch noch zweifarbige (grau gepunktete). Auch hier sind schwarz und türkis die Farben, welche man meiden sollte:

schwarz



Alle Tankplätze verschwinden. Diese Mulde keinesfalls betreten!

rot



Die nach Betreten der schwarz-grauen Mulde verschwundenen Tankplätze – nicht jedoch bereits verbrauchte Tankplätze – erscheinen wieder.

türkis



Überall (!) erscheinen pulsierende Plättchen in blauer Farbe. Auch diese Mulde sollte daher nicht betreten werden.

blau



Der durch die türkis-graue Mulde hervorgerufene Effekt wird wieder rückgängig gemacht.

gelb



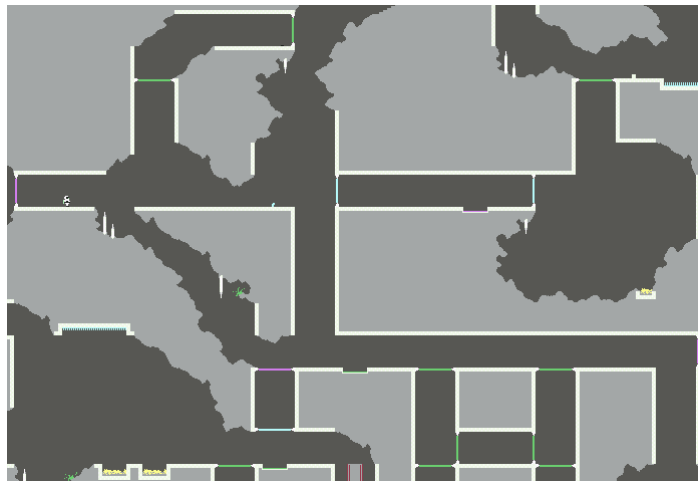
Diese Mulde hat erst dann eine Funktion, wenn man alle Uranwürfel gesammelt hat ...

Am häufigsten werden die blauen und grünen Mulden benötigt – teilweise in Kombination –, da sie es oft erst ermöglichen, zu einem der Uranwürfel zu gelangen. Manchmal benötigt man auch einen Teleport, um eine türkisfarbene Laserschranke zu umgehen. Doch nicht alle Teleports müssen unbedingt benutzt werden, um das Spiel zu gewinnen.

Die Karte

Das größte Problem, alle Uranwürfel zu finden, besteht darin, dass das Labyrinth sehr groß ist und man leicht den Überblick verlieren kann. Besonders die Suche nach den letzten Uranwürfeln kann zur Geduldsprobe werden. Um die Suche zu erleichtern, ist eine Karte des kompletten Labyrinths beigegeführt.

Das folgende Bild zeigt einen kleinen Ausschnitt des Anfangsbereichs in verkleinerter Darstellung. Links ist die Spielfigur an ihrer Startposition zu sehen.



Cheats

Der Inhalt des Bildschirms ist in den Adressen \$0400 bis \$07E7 abgelegt. Mit einem Maschinencode-Monitor (zum Beispiel dem eines Emulators) kann man das aktuelle Hintergrundbild durch Manipulation der Einträge dieser Adressen verändern. Damit kann man zum Beispiel Laserschranken entfernen.

Außerdem gibt es auch eine Version des Spiels, die einen Cheat-Modus anbietet, bei dem sich Reserven nicht verringern.

Bugs

Es passiert ab und zu, dass die Berührung eines pulsierenden Plättchens tödlich endet, allerdings nur dann, wenn bei der genannten Cheat-Version dieses Spiels „unendlich viel Energie“ eingestellt wurde. Der Bug scheint also nicht im ursprünglichen Programm, sondern nur bei Aktivierung des Cheats aufzutreten.

(Inoffizielles Longplay 3/2004; Autor: Tayo)

