

# SCARABAEUS

## Beschreibung

Scarabaeus ist eine komplexe Mischung aus 3D Arcade Adventure und mehreren Puzzle/Logikspielchen. Das Geschehen wird aus der Ich-Perspektive dargestellt und zeigt die verwinkelten Gänge der labyrinthartigen Umgebung durch die man sich in 3D Manier bewegt.

Das Ziel des Spiels ist es den sagenumwobenen "Scarabaeus", einen Smaragd in der Form eines Mistkäfers aus einem antiken Pharaonengrab zu bergen. Der Spieler übernimmt den Part des todesmutigen Archäologen, den wir in der Eröffnungssequenz in seiner Rakete anreisen sehen können. Er wird dabei von seinem treuen Hund begleitet der allerdings im weiteren Spielverlauf keine weitere Rolle spielt (bemerkenswerter Weise trägt der Hund im Gegensatz zu seinem Herrchen gar keinen Schutzanzug...).

Es gilt unter Zeitdruck (laut Vorgeschichte wurde der Archäologe beim Betreten der Gruft von einer giftigen Spinne gebissen an deren Gift er langsam einzugehen droht) Hieroglyphen einzusammeln und mit deren Hilfe 8 Flaschen mit Medizin ausfindig zu machen.

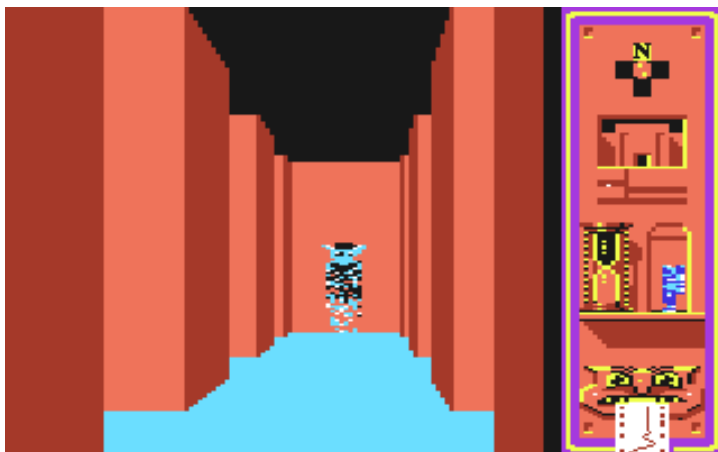
Das Einsammeln der korrekten Medizinflaschen verlangsamt nicht nur die schleichende Wirkung des Gifts sondern schaltet auch das finale Rätsel frei: ein Schiebepuzzle das, wenn gelöst, den Eingang zur Hauptgrabkammer des Pharaos öffnet.

Die Grabanlage ist in 3 Etagen unterteilt die jederzeit mithilfe eines handbetriebenen Lifts betreten und verlassen werden können.

Am rechten Bildschirmrand sind einige informative Anzeigen zu sehen. Sie zeigen (von oben nach unten):

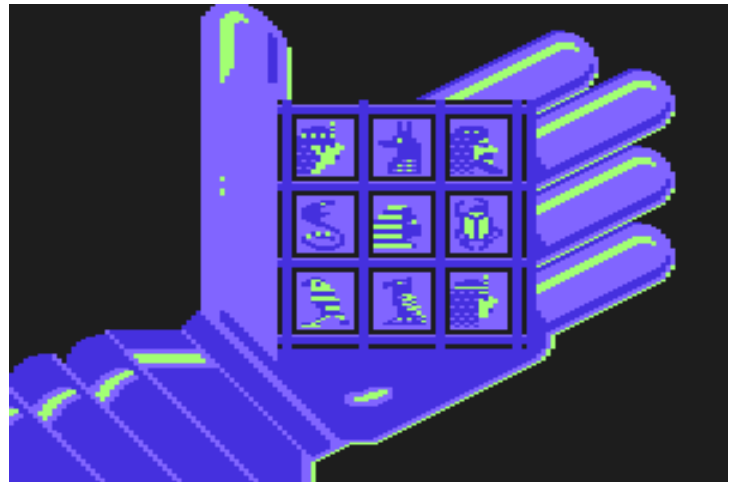
- \* Kompass.
- \* Aussenansicht der Grabanlage. Bedeutung unklar.
- \* Momentan besuchte Ebene.
- \* Eine Sanduhr die die verbleibende Zeit anzeigt.
- \* Ein sich immer weiter öffnendes Tor, das die Energie des Spielers darstellt (ist das Tor ganz offen stirbt man).
- \* Ein EKG das vor Überanstrengung durch übermässiges Laufen warnen soll (laut Anleitung kann Überanstrengung tödlich sein).

## EBENE EINS



Bleibst du wohl stehen?

Diese im Vergleich zu den beiden anderen Etagen recht kleine Ebene beherbergt 9 Geister, die man nacheinander einfangen muss. Zieht man den Stick zurück wird eine Karte gezeigt auf der man die eigene und die Position der Geister erkennen kann. Jeder eingefangene Geist beschert dem Spieler eine zufällige Hieroglyphe die für den weiteren Verlauf des Spiels von elementarer Wichtigkeit ist.



Etappenziel erreicht...das war noch relativ einfach.

Durch Druck auf den Feuerknopf kann man sich die eingesammelten Hieroglyphen ansehen und sie sich ganz genau einprägen. Sind alle 9 Geister und somit alle 9 Hieroglyphen eingesammelt so kann man den Fahrstuhl (gekennzeichnet durch ein gelbes Rechteck auf der Karte) betreten und den nächsten Level angehen.

## DER FAHRSTUHL

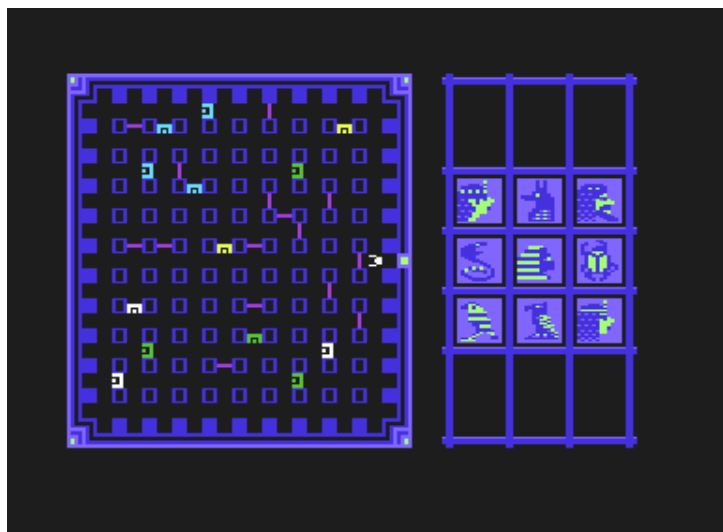


Runter kommen sie immer.

Der Fahrstuhl verbindet die 3 Etagen und muss vom Spieler per Handkurbel angetrieben werden. Will man auf eine tiefere Ebene so ist zu diesem Zweck der Joystick solange gegen den Uhrzeigersinn in die Positionen links, unten, rechts, oben zu bewegen bis durch eine Verfärbung der Kabine signalisiert wird, dass eine neue Ebene erreicht wurde. Lässt man eine Position aus oder bringt den Stick in Ruheposition stürzt der Fahrstuhl ab und entsprechend der

Sturzhöhe wird dem Spieler Energie abgezogen, was durchaus zu einem sofortigen Game over führen kann. Um auf eine höhere Ebene zu gelangen ist die Prozedur in Gegenrichtung durchzuführen.

## EBENE ZWEI



Das sieht nach Arbeit aus.

Ziel dieses Levels ist es mithilfe der eingesammelten Hieroglyphen Informationen zu sammeln welche 8 der 12 Flaschen auf Ebene 3 hilfreiche Medizin und welche vier Flaschen tödliches Gift beinhalten. Weiterhin beherbergen 4 der Nischen Fallen für die Zombies, die auf Ebene 3 das Pharaonengrab bewachen.

Die zweite Etage beherbergt insgesamt 12 solcher Nischen, sowie eine spezielle mit dem Schlüssel des Pharaos, einem Legespiel, das den Zugang zum finalen Rätsel auf Ebene 3 freischaltet. In jeder der 13 Nischen lauert eine Riesenspinne. Läuft der Spieler an einer Nische vorbei heftet sich die Spinne an seine Fersen und jagt ihn so lange bis sie ihn entweder gebissen hat (was Energie kostet), der Spieler wieder den Fahrstuhl betritt oder ihn sein Weg erneut an der Nische der Spinne vorbeiführt, woraufhin sie die Jagd abbricht.



Pfui Spinne! Nichts wie weg!

Da die Spinnen stoisich der Route des Spielers folgen und der Spieler ungefähr doppelt so schnell ist wie seine Verfolger kann er durch geschickte Wahl seiner Fluchtroute soviel Vorsprung und damit Zeit erkaufen, dass er die nun leer stehenden Nischen untersuchen kann, während die Spinnen versuchen aufzuholen.

Betritt der Spieler eine leere Nische präsentiert sich ihm folgendes Bild:



Gift oder Medizin...?

Die Anordnung der Hieroglyphen auf der linken Seite gibt Aufschluß darüber, ob es sich bei der dargestellten Flasche um eine der gesuchten 8 hilfreichen Medizinflaschen handelt, oder ob es ein tödliches Gift ist. Die rechte Seite zeigt an, ob wir eine von insgesamt vier nützlichen Zombiefallen (die für Level 3 benötigt werden) gefunden haben.

Es gilt nun die im ersten Level eingesammelten Hieroglyphen mit den hier angezeigten zu vergleichen. Können alle 9 eingesammelten Hieroglyphen in beliebiger Reihenfolge in einem Quadrat aus 3X3 Symbolen wiedergefunden werden, so handelt es sich um gute Medizin (links) bzw. eine nützliche Zombiefalle (rechts). Mithilfe der Ikonen am unteren Rand kann man sich nun eine Notiz machen bzw. die Falle an sich nehmen. Es ist von größter Wichtigkeit hierbei sehr sorgfältig zu schauen. Schreibt man versehentlich ein Gift auf und konsumiert dieses dann im dritten Level bedeutet dies ein sofortiges Game over. Nimmt man hingegen eine falsche Zombiefalle resultiert dies lediglich in Energieverlust.

Sollte sich eine Spinne nähern während man in einer Nische ist, so wird man durch ein schauriges Kreischen vor deren Ankunft gewarnt. Bleibt man zu lange wird man gebissen.

Hat man nun alle Nischen untersucht und den Schlüssel des Pharaos gefunden (er ist immer in einer grünen Nische) geht es erneut in den Fahrstuhl um auf Ebene drei seine Mission zu erfüllen.

## EBENE DREI



Im Herz der Grabanlage! Unten die auf Ebene 2 notierten Medizinflaschen, rechts die Anzahl der eingesammelten Zombiefallen

Dies ist die größte Ebene im Spiel und sie beherbergt neben den Nischen mit den Medizin- und Giftflaschen die Grabkammer des Pharaos in der der Scarabaeus aufbewahrt ist. Anhand der Notizen die man sich auf Ebene 2 gemacht hat kann man nun (hoffentlich) die acht korrekten Flaschen ausfindig machen und dadurch das finale Rätsel lösen.



Nur ein einziger Fehler und alles ist vorbei...

Allerdings wird bei jedem Betreten einer Nische ein Zombie an einer zufälligen Stelle erscheinen und Jagd auf den Spieler machen. Kontakt mit diesen Wächtern kostet erneut Energie, sie erscheinen allerdings im Gegensatz zu den Spinnen auf Ebene 2 immer wieder neu. Um sich ihrer endgültig zu entledigen muss der Spieler die Zombiefallen aufstellen (Feuerknopf), die er auf Ebene 2 mitgenommen hat und die Untoten in diese hinein locken.



Untoter von vorn...wo hab ich nur meine Zombiefalle?

Durch die Unmenge an Zombies ist der Level OHNE mindestens eine Falle nicht zu schaffen, da man sonst pausenlos gebissen wird.

Sind alle Medizinflaschen eingesammelt und alle Zombies zerstört geht es zur Grabkammer des Pharaos wo ein letztes Schiebepuzzle gelöst werden muss woraufhin man den Scarabaeus endlich gefunden hat.



Der Lohn der Arbeit...der SCARABAEUS.

## Gestaltung

Scarabaeus kommt für ein Spiel von 1985 mit einer ausgesprochenen Prachtgrafik daher. Das Scrolling ist erstaunlich schnell, und der 3D Effekt war damals einfach überwältigend und gehört immer noch mit zum schnellsten und besten in der C64 Spielelandschaft. Die Hieroglyphen und Verzierungen im Spiel sind detailliert, lediglich die Sprites der Gegner sind recht grob, Soundtechnisch wird hier einiges an eigentümlichen und eindrucksvoll einmaligen Tönen aufgeföhren von gluckernnden Trinkgeräuschen, bedrohlichem Kreischen und Wimmern der Grabwächter bis hin zum Herzschlag und rasselndem Atmen des Helden. Die Musik in den Nischen gehört mit zum hypnotischsten das jemals aus einem SID gekrochen ist und auch das sehnsuchtsvolle Hauptthema lässt nichts zu wünschen übrig.

## Punktevergabe

### Ebene Eins:

- \* pro eingesammelte Hieroglyphe auf Ebene Eins: 500 Punkte

### Ebene Zwei:

- \* pro Entscheidung für/gegen Notiz von Flaschen/Mitnahme von Zombiefallen: 1000 Punkte
- \* Schlüssel des Pharaos gelöst: 5000 Punkte

### Ebene Drei:

- \* pro eingenommener Medizin: 10000 Punkte
- \* Medizin Bonus: hängt vom Gesundheitszustand ab, wenn die letzte Medizin genommen wird.
- \* Zeit Bonus: hängt von der verbleibenden Zeit ab, wenn die letzte Medizin genommen wird.
- \* SCARABAEUS: 10000 Punkte
- \* Pharaos Bonus hängt von der verbleibenden Zeit ab, wenn der SCARABAEUS gefunden wird.

## Tastenbelegung

Während des Spiels kann man zwischen der Hintergrundmusik und Effekten wechseln indem man "m" drückt.

Die Punktetafel wird durch "h" angezeigt.

**RunStop** pausiert das Spiel, allerdings nicht, wenn man sich in einer Nische befindet.

Nach einem Game over wird das Spiel mit "s" neu gestartet.

## Lösung

**Ebene 1:** Hierzu gibt es eigentlich nichts zu sagen. Einfach möglichst schnell die Geister einfangen und währenddessen schon mal beginnen sich die Symbole einzuprägen.

**Ebene 2:** Bevor man eine Nische betritt sollte man genügend Vorsprung zu den verfolgenden Spinnen haben um ohne großen Zeitdruck konzentriert die Hieroglyphen abgleichen zu können. Mindestens eine Zombiefalle muss zwingend eingesammelt werden! Den Schlüssel des Pharaos (in einer der grünen Nischen) erst versuchen zu lösen, wenn man bereits alle anderen Orte durchsucht hat und die Spinnen wieder daheim sind. Unter Zeitdruck kann man da schon mal verzweifeln. Zur Not sich einfach von der Spinne in dieser Nische beißen lassen, damit man seine Ruhe hat.

**Ebene 3:** Die Zombiefallen möglichst an Kreuzungen nahe der Spielfeldmitte platzieren, dann an dieser Stelle warten bis die Zombies kommen und einen nach dem anderen in die Falle locken.

## Sonstiges

Das Levellayout (Position von Wänden und Nischen) sowie der Hieroglyphencode werden für jedes Spiel per Zufall neu erstellt.