

Action-Dauerbrenner



Man nehme Elemente des Kultspiels "Tetris", ein wenig Action und eine Prise Geschicklichkeit: es entsteht ein Dauerbrenner, der den Spieler festnagelt und süchtig macht...

von Jörn-Erik Burkert

Nach ihrem Erfolg mit dem Rollenspiel "Shadow of the Evil" (64'er Ausgabe 12/1993), hat nun Ultraforce-Software ein Spiel entwickelt, das in eine ganz andere Richtung zielt, als das Programm des Monats im Dezember dieses Jahres. Man fliegt mit einem Raumschiff durch eine Space-Röhre, die mit den unterschiedlichsten Figuren gespickt ist. Diese müssen vom Bildschirm eliminiert werden. Um sich freie Flugbahn zu verschaffen, ballert man mit der Bordwaffe auf die Hindernisse. Dabei werden Würfel als Munition verschossen. Prallen sie auf die Sperren im Space-Tunnel und bilden komplette Linien, wie bei Tetris, lösen sich die Hindernisse auf.

Gutes Timing und Strategie sind da gefordert. Außerdem ist ein flinker Finger am Joystick gefragt, um rechtzeitig einen Würfel in Richtung Hindernis zu verschicken. Plaziert man beim Ballern das Raumschiff nicht richtig, kann es natürlich passieren, daß man die Sperren verstärkt. Knallt das Fahrzeug gegen eine solche Barriere, ist ein Leben futsch und man beginnt erneut mit der Stage.

Um in den Genuß des Spiels zu kommen, gibt man

folgende Befehle im Direktmodus ein:

LOAD"BOOT",8,1

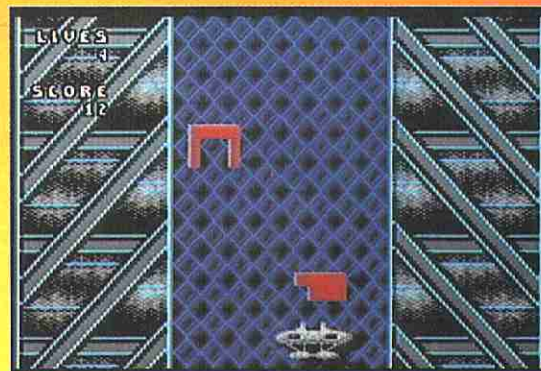
Das Spiel hat einen Autostart. Nach einem Intro, das mit einem Druck auf den Joystick-Button verlassen wird, gelangt man ins Spiel. Aber alle Spieler seien gewarnt: Für Suchterscheinungen können wir garantieren!



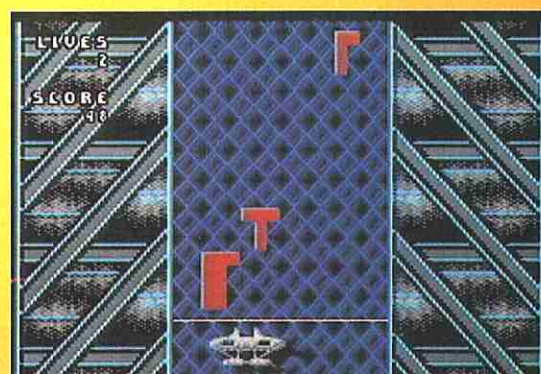
In die Highscore trägt man sich nach erfolgreichem Abschluß per Joystick ein



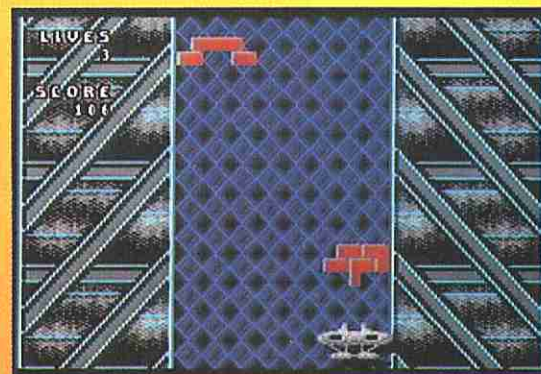
Am Start des Spiels sieht alles recht einfach aus...



...später werden die Figuren komplizierter...



...dann wird's ganz eng im Space-Tunnel...



...und am Ende braucht man ziemlich viel Nerven und Geschick