

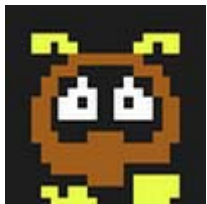


## Vorgeschichte

Schon wieder sieht sich das Universum einer tödlichen Bedrohung ausgesetzt. Die Gesetze der Physik fröhlich ignorierend ist ein höchst instabiler Planet aus einem Schwarzen Loch entsprungen und droht nun durch seinen Kollaps eine Kettenreaktion auszulösen, die die gesamte Galaxis zu vernichten droht. Nur wenn die Einzelteile des Planetenkerns wieder zusammengefügt werden, kann verhindert werden, dass diese Katastrophe eintritt.

Sämtliche Helden, die für eine solche Rettungsaktion in Frage kämen haben bereits vorsorglich das Weite gesucht, so dass nur ein Kandidat übrig bleibt, der zwar nicht gerade über einen herausragenden Intellekt, jedoch über umso mehr Enthusiasmus verfügt.

Sein Name: BLOB.



Als erste Amtshandlung als Retter des Universums legt "Blob" (**B**iological **o**perated **b**eing) mit seinem Raumschiff zunächst eine 1A Bruchlandung auf der Planetenoberfläche hin.

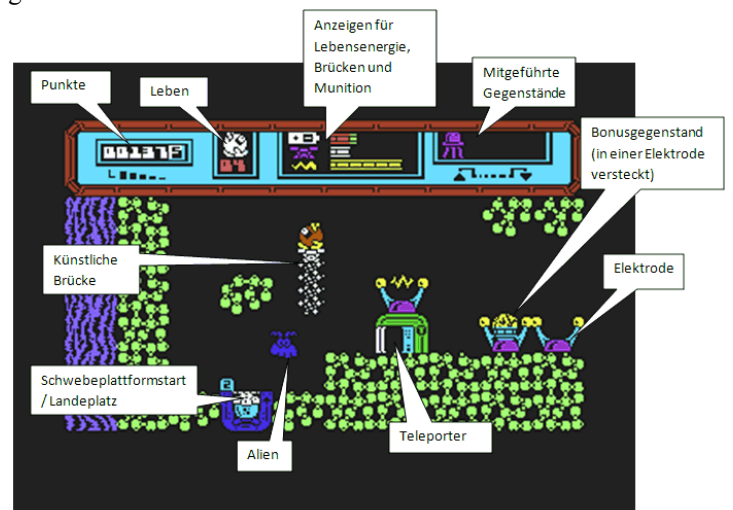
Weiterhin muss er erkennen, dass die Be-

wohner des Planeten sich von seiner hehren Mission gänzlich unberührt zeigen und ihn voller Undank attackieren.

Dies und die Tatsache, dass der Planet ein riesiges Labyrinth aus miteinander verbundenen Höhlen darstellt, machen seinen Auftrag nicht gerade einfacher.

## Beschreibung

Starquake ist ein Arcade-Actionadventure, das sich über 512 Bildschirme erstreckt. Es gilt die Einzelteile des Planetenkerns, die zufällig über das Areal verteilt sind, einzusammeln. Scrolling gibt es keines, die Bildschirme werden im Flick-Screen verfahren dargestellt.



Obwohl Blob auch die Schwebepattform unten links nutzen könnte, um den Screen Richtung oben zu verlassen, zieht er es vor eine Brücke zu bauen

Blob ist ausgestattet mit vier Leben, begrenzter Munition und der Möglichkeit bis zu vier Gegenstände mitzuführen. Weiterhin kann er, solange er zu Fuß unterwegs ist, eine begrenzte Anzahl künstlicher Brücken erschaffen, die es ihm ermöglichen schwer zugängliche Positionen zu erreichen. Allerdings halten diese Brücken nur ein paar Sekunden und lösen sich daraufhin in Luft auf. Um eine Brücke zu erschaffen wird der Joystick nach unten bewegt. Blob hat genügend Material, um sich insgesamt bis zu drei Bildschirme nach oben vorarbeiten zu können.

In jedem Bild wird Blob von einer endlichen Anzahl von Aliens attackiert, die sich zufällig durch die Gegend bewegen und ihm bei Kontakt Lebensenergie abziehen. Mithilfe seiner Lasers kann er sich ihnen erwehren, verbraucht dabei jedoch Munition. Sowohl Energie als auch Munition und neue Brücken kann Blob einsammeln, indem er einen der zahlreichen Bonusgegenstände berührt.



1: extra Brücken, 2: etwas Munition, 3: volle Energie, 4: etwas Energie, 5: viel Munition, 6: füllt die Kategorie mit dem niedrigsten Pegel auf, 7: viel Energie, 8: Extraleben

## Kern des Planeten reparieren

Welche Teile hierzu benötigt werden, wird vor jedem Spiel neu ausgelost und die Gegenstände an zufälligen Positionen verteilt. Blob muss daher zunächst einen Abstecher zum Kern des Planeten machen um Informationen zu erhalten welche Teile benötigt werden. Wurde einer der gesuchten Gegenstände gefunden, so kann Blob ihn - **so er zu Fuß unterwegs ist** - aufnehmen, indem er sich auf ihn stellt und der Stick nach oben bewegt wird. Der Gegenstand erscheint dann in der Inventory oben rechts. Bis zu vier Gegenstände können auf diese Weise aufgenommen werden. Wird ein fünfter Gegenstand eingesammelt, wird dafür ein Gegenstand wieder abgelegt.

Besucht Blob den Planetenkern, werden alle passenden Gegenstände aus seiner Inventory entfernt und in Bonuspunkte umgewandelt. Unpassende Gegenstände sind nicht vollkommen überflüssig, man kann sie immerhin noch eintauschen (näheres siehe: **Cheops Pyramide**).



Wie man unschwer erkennen kann, besteht der Planetenkern unter anderem aus so naheliegenden Gegenständen wie z.B. einem Feuerlöscher, einer Spraydose und einer 5.25 Zoll Diskette

## Fortbewegung auf dem Planeten

Obwohl Blob mit seinen kurzen Beinen erstaunlich schnell unterwegs ist (und dabei ein hinreißendes Trappelgeräusch von sich gibt), sind seine Möglichkeiten sich aufwärts zu bewegen, von der Anzahl seiner künstlichen Brücken beschränkt. Sind diese aufgebraucht kann er sich nur noch nach links, rechts und unten bewegen, d.h. stürzen. Blob kann aus einer beliebigen Höhe abspringen und sicher aufkommen. Er muss allerdings aufpassen, dass er dabei nicht in einem Gebiet landet, aus dem er ohne seine Brücken nicht entkommen könnte. Dies würde ein Game Over bedeuten.

Daher bieten sich folgende weitere Fortbewegungsmöglichkeiten an: Hoverpads, Teleporter, Lifte und Geheimgänge.

### Hoverpads



Hoverpad-Start- und Landeplätze sind nicht schwierig zu finden und ermöglichen Blob freie Bewegung in alle Richtungen. Solange er ein Hoverpad fliegt, kann Blob jedoch weder Teile des Planetenkerns aufsammeln oder ablegen noch Teleporter, Lifte, Sicherheitstüren oder Geheimgänge nutzen. Er muss dann zunächst einen Abstellplatz finden.

### Teleporter



Insgesamt fünfzehn miteinander verbundene Teleporter sind über das Gesamtareal verstreut und können genutzt werden, um große Distanzen schnell zu überwinden. Betritt man einen Teleporter, gibt man den fünfstelligen Namen eines beliebigen Zielteleporters ein und wird Sekunden später dorthin transportiert. Teleporter können nur zu Fuß betreten werden.

### Lifte



Lifte befördern Blob ausschließlich nach oben, ein vorzeitiges Aussteigen ist nicht möglich, so dass man mitunter über ganze Bildschirme nach oben befördert wird. Lifte schützen Blob außerdem vor Kontakt mit Gegnern. Lifte können nur zu Fuß betreten werden.

### Geheimgänge



Solche rechteckigen Aussparungen weisen auf einen Geheimgang in einen Nachbarbildschirm hin. Mitunter kann Blob so gefährliche oder umständliche Routen abkürzen. Geheimgänge können nur zu Fuß betreten werden.

## Tödliche Aliens und Gegenstände



Diese vier Freunde sollte man weiträumig umgehen.

Normalerweise raubt der Kontakt mit einem Alien lediglich Energie. Es gibt allerdings zwei Arten von Aliens, die bei Kontakt sofort den Verlust eines Lebens bewirken. Die eine Art sieht aus wie ein sich drehender Kreisel, die andere wie ein kettengetriebene

ner Panzer, der Blitze absondert. Der Kreisel kann sich jederzeit in einem Schwarm normaler Aliens materialisieren, es gilt also Abstand zu wahren. Igelartige Gewächse und Dinger die aussehen wie abgebrochene Flaschen sind ebenfalls tödlich.



Eine Elektrode, eine Passagen-Elektrode und eine tote Elektrode.

Gleiches gilt für die Entladungen, die in regelmäßigen Abständen von Elektroden abgesondert werden. Jede Elektrode hat hierbei einen eignen Rhythmus, den es abzuspassen gilt, will man unbeschadet vorbeikommen. Einige Elektroden blockieren enge Passagen. Tote Elektroden (rechts im Bild) kommen zwar vor, sind aber selten.

## Hindernisse

Einige Bereiche der Karte werden von Sicherheitstüren oder Barrieren abgeriegelt. Um sie durchqueren zu können, werden spezielle Gegenstände benötigt. Sicherheitstüren können nur passiert werden, wenn Blob eine ACCESS Card bei sich trägt. Für senkrechte Barrieren braucht er hierzu einen Schlüssel. Waagerechte Barrieren kann Blob durchbrechen, indem er sich auf sie drauffallen lässt. Von unten kann er waagerechte Barrieren NICHT durchbrechen.



Access-Card



Schlüssel



## Cheops Pyramiden



Diese sind vereinzelt anzutreffen. Befindet man sich im Besitz einer Access-Card, kann man hier einen unnützen Gegenstand den man mitführt gegen einen anderen, vielleicht nützlicheren eintauschen.



Access-Card

## Tastaturbelegung

**Z,X :** Bewegung links/rechts  
**F5,F7 :** Bewegung oben/unten  
**SHIFT :** feuern  
**F1 :** Spielabbruch  
**F3 :** Pause, Bewegung führt zur Wiederaufnahme des Spiels  
**H** beim Titelscreen: Highscortabelle anzeigen

## Tips

- \* Die Namen der Teleporter lauten:  
Astra, Kappa, Hylis, Femur, Sigma, Malis, Meson, Optic, Xenon, Plasm, Metre, Polar, Cosin, Z.a.p und Chasm.
- \* Der Planetenkern ist über den Teleporter "Chasm" zu erreichen. Aussteigen, dann einen Bildschirm nach oben und zwei nach rechts fliegen.
- \* Als allererste Aktion den Planetenkern inspizieren und sich merken, welche Teile man benötigt.
- \* Zu sich materialisierenden Aliens Abstand halten. Es kann durchaus ein tödliches Kreisel-Alien mit dabei sein.
- \* Das Spiel merkt sich die Positionen der Aliens wenn man einen Bildschirm verlässt. Erst wenn man einen weiteren Bildschirm betritt, wird diese Information gelöscht. Es kann also durchaus passieren, dass man bei einer überstürzten Rückkehr in ein tödliches Alien rast.
- \* Da Munition eher knapp ist, steht kontrolliertes Schießen auf der Tagesordnung.
- \* Schlüssel und Access Cards sofort einsammeln.

## Kritik

Robotron2084: "Was für ein Spiel! Starquake ist m.E. die absolute Krönung auf dem C64 was Action-Adventures (mit einem Schwerpunkt auf Action!) anbelangt. Hier geht wirklich nonstop sowas von die Post ab, dass es einem manchmal schwindlig wird. Grafik und Sound wirken vorbildlich zusammen und kreieren eine wirkliche Space-Atmosphäre. Dazu der an allen Enden latent durchschimmernde sehr seltsame Humor und ein absolut lebenswert-bekloppt-drolliger Held. Lediglich der quasi unermessliche Schwierigkeitsgrad trübt das Erlebnis. Dennoch gebe ich hier ohne zu zögern 9 von 10 Punkten und eine dicke Empfehlung für dieses Spiel. Ganz ganz großes C64 Kino!"

C64-Wicki-Artickel Nr.: 296 - <http://www.c64-wiki.de>