

# Dino Eggs

## Das Spiel

„Dino Eggs“ ist meiner Ansicht nach ein zu Unrecht (fast) vergessenes Plattform-Geschicklichkeitsspiel für den C 64. Obwohl bereits 1983 programmiert, macht es sehr viel Spaß, ist liebevoll umgesetzt und für den Spieler fair. Er kommt so gut wie nie in Situationen, in denen ausschließlich das Glück weiterhilft – und wenn doch, wären sie vermeidbar gewesen.

Ein weiterer – wenn auch unwesentlicher – Pluspunkt: Die Punktzahlen sind überschaubar. Statt der später üblichen 500.000-Punkte-Höchstpunktzahl-Orgien sind hier 300 Punkte bereits eine echte Leistung!

## Worum geht es?

Zeitmeister Tim erforscht die prähistorische Vergangenheit mit einer Zeitmaschine. Dabei stellt er fest, warum die Dinosaurier ausgestorben sind: wegen der von ihm selbst eingeschleppten Masern! Er entschließt sich, die Dinosaurier mithilfe seiner Zeitmaschine zu retten ...

Dazu muss „Time Master“ Tim die Dinosaurier-Eier einsammeln. Er kann maximal drei von ihnen gleichzeitig tragen und muss dann zu seiner Zeitmaschine zurückkehren, um sie in die Zukunft zu schicken. Um ein Ei, ein Stück Holz oder eine urzeitliche Kraftpflanze („Power Gain“) aufzunehmen, stellt man Tim darüber, drückt den Joystick nach unten und betätigt den Feuerknopf. Auf die gleiche Weise werden die Steine weggerollt. Isst Tim eine der seltenen Kraftpflanzen, kann er beliebig viele Eier gleichzeitig tragen.

## Urzeit-Kreaturen

Bei seiner Suche nach Dino-Eiern wird Tim von vielen urzeitlichen Kreaturen behindert:

### • Dinosaurier-Mama

Da ist zunächst einmal die Dinosaurier-Mama. Sie sieht es natürlich nicht gerne, wenn ihre Jungen entführt werden und sieht Tim als Nesträuber an, da sie den tieferen Sinn von Tims Aktion nicht kennt. Kommt die Warnmeldung „Dino Mom coming“, sollte sich Tim sofort zum Bildschirmrand begeben, auf die vor Wut mit dem Fuß stampfende Mama warten und ihr ggf. nach rechts oder links aus dem Bildschirm hinaus ausweichen. Er taucht dann am anderen Ende des Screens – in sicherer Entfernung vor ihrem Zorn – wieder auf.

Die Dino-Mutter kann durch ein prasselndes Feuer dauerhaft vertrieben werden. Um eins anzuzünden, sammelt Tim ein Stück Holz auf und legt es auf einem anderen Stück Holz wieder ab (drüberstellen, Joystick nach unten und Feuer drücken). Im neunten Level sind zwei Feuerstellen notwendig, um sicher vor ihr zu sein!

### • Schlangen

Schlangen tauchen vom ersten Level an auf. Sie bewegen sich grundsätzlich am Boden einer Ebene und sind relativ langsam. Sie sind nur dann gefährlich, wenn sich viele Gegner auf dem Schirm tummeln – dann übersieht man sie schnell. Tim kann problemlos über sie hinwegspringen.

### • Spinnen

Die Eier befinden sich in einem Höhlensystem. Hier fühlen sich auch Spinnen wohl. Sie schlüpfen, für Tim nicht erreichbar, an der Oberfläche und seilen sich an ihren Fäden in die Höhle ab. Berühren sie Tim, wird er – wie übrigens auch bei Berührung mit Schlangen oder schnellen Fliegern – vergiftet. Seine Lebensenergie schwindet schnell, und die einzige Rettung besteht für Tim darin, seine Zeitmaschine zu erreichen, bevor seine Energie auf null gesunken ist. Er kann jedoch Bonuspunkte sammeln, wenn er die Fäden, an denen sich die Spinnen abseilen, zerschneidet (einfach über die Fäden laufen). In den höheren Spielstufen versuchen die Spinnen, geschlüpfte Dino-Babys in Sicherheit zu bringen (was jede Menge Minuspunkte bedeutet). Auch hier besteht die Möglichkeit, ihre Fäden zu durchschneiden und sie dadurch als „Fahrstühle“ unbrauchbar zu machen.

### • Schnelle Flieger I

Ab Level drei oder vier tauchen die „schnellen Flieger“ auf, die knapp über Tims Kopf vorbeihuschen. Sie bewegen sich wesentlich schneller als die Schlangen, sind für Tim aber nur gefährlich, wenn er springt oder gerade eine Leiter erklimmt.

### • Schnelle Flieger II

Die eben erwähnten „schnellen Flieger“ gibt es in den höheren Levels auch am Boden – sie sind für Tim wegen ihrer Schnelligkeit extrem gefährlich. Aufpassen!

### • Dinosaurier-Babys

Aus den Eiern schlüpfen nach einiger Zeit Dino-Babys. Um sie einzufangen, muss Tim über sie springen. Sie werden dann in einen Käfig gesperrt und beim nächsten Aktivieren der Zeitmaschine automatisch in die Zukunft geschickt. Ein gefangenes Baby gibt wesentlich mehr Punkte als ein gerettetes Ei.



Die Dinosaurier-Mama hat Tim erwischt

## Andere Objekte

### • Feuer

Das Feuer dient nicht nur zur Abwehr der Dino-Mama. Seilt sich eine Spinne in ein Feuer hinein ab, wird sie gebrutzelt, ebenso wie ein schneller Flieger oder eine Schlange.

Wird ein Feuer gestartet, wird darunter eine Ziffer angezeigt. Sie beginnt in der Regel bei neun und wird langsam niedriger. Ist sie bei null angelangt, geht das Feuer aus. Beim Wert neun oder 1 ist es nicht besonders heiß, so dass es den Urzeitungetümen nicht gefährlich wird. Auch Tim kann dann durch das Feuer hindurchgehen. Ein heißes Feuer ist für Tim ein Hindernis, das er lediglich überspringen kann. Also Achtung: Tim sollte sich gut überlegen, an welcher Stelle er ein Feuer entzündet. Der Rand einer Plattform empfiehlt sich nicht unbedingt als Standort für ein Feuer, da sich Tim auf diese Weise manchmal selbst den

Weg verbauen könnte. Notfalls muss er ein Holzscheit nehmen, es am gewünschten Ort ablegen und sich ein zweites besorgen, damit er das Feuer an geeigneter Stelle entfachen kann. Außerdem ist zu bedenken, dass ein Stein, der in ein Feuer rollt, dieses fast ganz auslöscht.

- **Eier**  
Wird Tim von anderen Kreaturen vergiftet, während er Eier transportiert, werden auch sie vergiftet und sind damit wertlos. Je nach Anzahl der getragenen Eier gibt das Minuspunkte. Besonders, wenn Tim viele Eier trägt (nach dem Aufnehmen einer Kraftpflanze), ist das mitunter sehr schmerzlich!
- **Kraftpflanzen (Power Gains)**  
Nimmt Tim eine Kraftpflanze auf, kann er bis zur nächsten Vergiftung bzw. bis zum nächsten Leben eine unbegrenzte Anzahl Eier tragen. Dies ist jedoch riskant (siehe oben).
- **Holz**  
Zwei Holzscheite übereinander ergeben ein hübsches Feuerchen, das die Dino-Mama von ihren Fußstampfer-Attacken abhält (im neunten Level sind dazu aber zwei gleichzeitig brennende Feuer notwendig). Tim kann auch Holz nachlegen, wenn ein Feuer bis auf „1“ heruntergebrannt ist. So reicht der Holzvorrat länger.
- **Steine**  
Viele Eier liegen nicht offen herum, sondern sind unter Steinen versteckt. Tim muss sie nach unten wegrollen, um an die begehrten Eier heranzukommen. Achtung: Ein heruntergerollter Stein kann andere, weiter unten befindliche Steine anstoßen, so dass diese ebenfalls wegrollen. So können auf einen Schlag – unbeabsichtigt – jede Menge Eier freigelegt werden! Rollt ein Stein in ein Feuer, erlischt dieses (fast). Rollt ein Stein auf den Kopf einer Schlange oder eines schnellen Fliegers, stirbt diese Kreatur, was Bonuspunkte einbringt.
- **Zeitmaschine**  
Steht Tim in seiner Zeitmaschine, können ihm schnelle Flieger, Schlangen und Spinnen nichts anhaben. Lediglich die Dinosaurier-Mama kann ihn auch hier zerstampfen. Außerdem wird Tim hier von Vergiftungen geheilt und kann Eier in die Zukunft schicken. Nach jedem Versand wird die Zeitmaschine an einem anderen Ort innerhalb des Levels neu positioniert. Tim kann hier auch einen Level vorzeitig beenden.

## Strategien

Es gibt zwei grundsätzliche Strategien: möglichst viele Punkte machen oder möglichst viele Levels beenden. In jedem Fall empfiehlt es sich, zuerst ein (oder zwei) Feuer zu machen, um vor der Dino-Mama Ruhe zu haben. Dann kann er sich entscheiden, wie er vorgehen will:

- Sollen möglichst viele Punkte geholt werden, rollt Tim die Steine von den Eiern weg und wartet, bis die niedlichen Dinosaurier-Babys ausschlüpfen. Durch Überspringen fängt er sie dann ein, was nach einem „Time Warp“ wesentlich mehr Punkte ergibt als das Einsammeln der Eier. In der Zwischenzeit versucht Tim, die Fäden, an denen sich die Spinnen herunterlassen, zu durchtrennen – auch das gibt Punkte. Da das Spiel kein Zeitlimit setzt, kann man theoretisch auch erst einen Stein wegrollen, warten, die Babys einfangen, in die Zukunft schicken und sich den nächsten Stein vornehmen. Dies erfordert allerdings vor allem in höheren Levels ständige Konzentration – ihr werdet es sehen. Die Spinnen müssen unbedingt daran gehindert werden, die Babys zu retten. Daher ist es ratsam, zuerst die Dino-Babys auf der

untersten Ebene einzufangen. Werden sie von einer Spinne weitertransportiert, sind sie auf jeden Fall verloren. Durchtrennt man den Spinnenfaden, während die Babys von einer höheren Ebene mitgenommen werden, landen sie wohlbehalten auf der nächsten und können noch eingefangen werden.

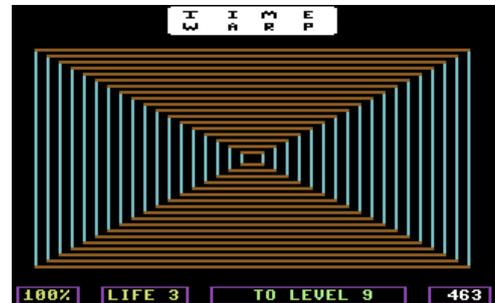
Zudem sollten Babys von großen oder gar durchgehenden Plattformen schnell eingefangen werden, da sie von jeder sich abseilenden Spinne mitgenommen werden. Je kleiner die Plattform ist, auf der sich ein Baby befindet, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass es mithilfe einer Spinne flieht.

Auch dem Feuer sollten die Babys nicht zu nahe kommen, und ein Stein darf ihnen schon gar nicht auf den Kopf fallen! Wichtig ist außerdem, jeden Level bis zum letzten Ei bzw. Dinosaurier-Baby durchzuspielen, sonst gibt es teilweise saftige Punktabzüge.

- Soll Tim einen möglichst hohen Level erreichen, kann er auf das riskante Warten, bis die Dinos geschlüpft sind, verzichten. In diesem Fall sollte er alle Eier in der Nähe der Zeitmaschine einsammeln und zurückschicken. Die Steine lässt er am Besten zunächst unbeachtet. Erst, wenn alle offen herumliegenden Eier eingesammelt sind, befasst er sich mit den Steinen und rollt immer gerade so viele weg, dass er alle gefundenen Eier einsammeln kann. Notfalls kann er einen Level auch vorzeitig verlassen.

Werden die Eier in einer Spielstufe komplett eingesammelt, bevor Tim sie verlässt, gibt es Bonuspunkte. Verlässt Tim sie, ohne alle Eier eingesammelt zu haben, hagelt es Minuspunkte.

Tim verlässt einen Level, wenn er in seiner Zeitmaschine steht und, ohne Eier bei sich zu haben, den Joystick nach unten drückt und dabei zwei Mal Feuer betätigt.



Auf ins nächste Level ...

## Spielende

Das Spiel besitzt zehn Levels, die mit viel Übung auch ohne Schummeln durchgespielt werden können. Danach ... geht es im zehnten Level immer weiter. Leider gibt es – jedenfalls soweit ich weiß – kein Spielende (außer natürlich, wenn Tim nicht mehr kann und für immer in der Vergangenheit bleibt). Jeder Level wird nach dem Zufallsprinzip aufgebaut, so dass leider keine exakten Hinweise für das Lösen der jeweiligen Spielstufe gegeben werden können.

## POKE

Hier einen POKE für unendlich viele Spielfiguren:

- \* Spiel laden
- \* POKE 6261,165
- \* RUN

Autor: Harald Horchler- 4/2003