

Draconus

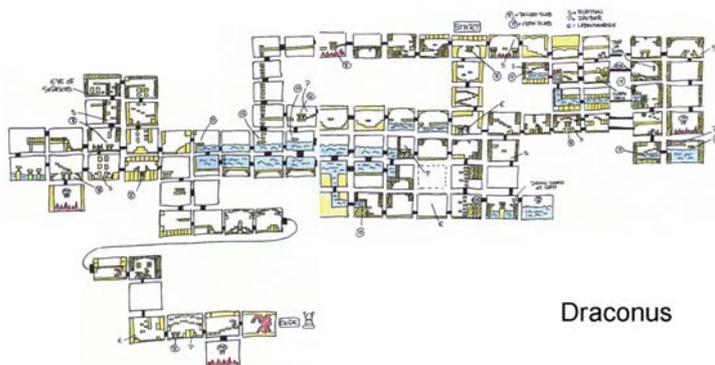
Das Spiel

Auf einem fremdartigen und geheimnisvollen Planeten herrscht eine Tyrannenbestie. Im labyrinthartigen Inneren des Planeten werde ich auf Riesenratten, Fledermäuse, Seeschlangen, Scharen von Terrorkröten und die schrecklichen „Catepelos“ stoßen und sie bekämpfen müssen. Dazu muß ich kleine Flaschen mit Flammenflüssigkeit, Energiekristalle und „Powerups“ für den gut verborgenen Zauberstab einsammeln. Im Besitz der „Morph Helix“ kann ich, der „Frognum“, mich in den unter Wasser lebenden „Dracownt“ verwandeln.

Neben dem Zauberstab der Helix sind noch der Dämonenschild und das Auge zum Erkennen von Illusionen zu finden. Nur mit der kompletten Ausrüstung läßt sich der Tyrann finden und besiegen. Im übrigen sind im Spiel zwei Sorten von Plattformen an vielen Orten des unterirdischen Reiches verstreut. Auf den tischförmigen Plattformen beginne ich nach einem verwirkten Leben, auf den flachen Plattformen in der Nähe von Wasser kann ich meine Gestalt wandeln.

Morph Helix

Am Anfang kann ich mit Feuer spucken, die Feuerkraft ist jedoch stark begrenzt. Ich wende den Feueratem an, wenn viele Gegner dicht beieinander sind oder große Gegner wie der Wolf auf mich losgehen. Ansonsten bleibt nur der Nahkampf. Der hier beschriebene Lösungsweg beschreibt den vielleicht kürzesten Weg, auch die Erforschung der restlichen dunklen Gebiete steckt noch voller Geheimnisse, die aber in der Karte verzeichnet sind. Um die Morph Helix zu erreichen, wende ich mich zu Beginn nach rechts, arbeite mich an einigen Gegnern vorbei und lasse mich bei der ersten Bodenöffnung nach unten fallen. Ich beseitige nur die lästigen Gegner, andere Monster ignoriere ich. Am gefährlichsten ist ein längerer Kontakt mit einem der Gegner oder Beschuß. Nun sehe ich auch gleich die Morph Helix, von mir durch eine Zwischendecke getrennt, die ich aber umgehen kann. Hier sind einige hüpfende Erscheinungen, die sich, wie andere Gegner auch, einfach nicht beseitigen lassen. Also kein Feuer verschwenden! Mit der Morph Helix kann ich mich bei den „Morph Slabs“ in das jeweils andere Wesen verwandeln.



In dieser Umgebung geht es rund!

Eye of Serekos

Also dann gleich auf zum Wasser: Der Weg ist lang, am besten gehe ich an den Anfang zurück und lasse mich links von der Plattform nach unten fallen. Ganz unten angekommen, wende ich mich dem linken Gang zu. In den ersten beiden Räumen ist es bei entsprechendem Timing leicht, einfach durchzulaufen. Im nächsten Raum, wie an späteren Stellen auch, kommt es auf den Sprung an die richtige Stelle an. Ich merke mir einfach diese Stelle und lasse mich vom Zeitdruck nicht beirren. Im nächsten Raum wird es noch schwieriger, denn die Gegner liegen als Hindernisse auf dem Weg. Ich vernichte einen nach dem anderen und flüchte, sobald die Wesen zum Leben erwachen und sich auf mich zu bewegen, immer wieder in den vorherigen Raum. Am Ende dieser Passage steht dankenswerterweise eine Plattform, und daneben geht es hinab in die Untiefen des Wassers. Als „Dracownt“ schwimme ich ganz nach links, im tieferen Wasser sind weniger Piranhas, der Ausstieg ist jedenfalls ganz links an der Wasseroberfläche. In der High-techwelt schwirren überall Gegner herum, die immer wieder zum größten Teil dezimiert werden sollten, bevor ich halbwegs ungestört im zweiten Raum nach oben klettere. Hier liegt das Auge des Drachen verborgen, und es läßt mich ab sofort durch alle Illusionen schauen, das heißt auch durch Wände, die nur als Trugbild existieren.

Staff of Findol

Nun geht es exakt zurück zu der Stelle, an der ich die Morph Helix zum erstenmal gesehen habe. Leider muß ich über eine andere Plattform aus dem Wasser zurück in die weiter oben gelegene alte Welt. Der Weg führt an zahllosen Fledermäusen vorbei über Stufen in schwindelnde Höhe, bis ich mich durch einige Bilder nach rechts durchkämpfe und den Ausgangspunkt passiere. Bei der Morph Helix durchschaue ich nun die rechte Wand als eine Illusion und entdecke in dem dahinter liegenden Geheimraum den Zauberstab, der Energie verschleudern kann und Scharen von Monstern vergehen läßt. Dazu brauche ich noch Energie, die es in vier Graden gut verteilt im Labyrinth zu finden gibt. Der kürzeste Weg führt am Anfang vorbei nach unten, durch die lange Passage hindurch bis in das Bild mit der Plattform. Hier wirbelt Energie in der Luft, die ich mit dem Besitz des Zauberstabes nutzen kann und ich schieße einen kurzen geraden Strahl. Einen bogenförmigen Schuß gibt es, wenn ich vom Anfangspunkt aus nach unten falle und mich dann nach rechts unten halte. Der Weg ist anstrengend, aber als Belohnung kann ich mit dem bogenförmigen Schuß wesentlich mehr Monster treffen.



So sieht es in den Gängen aus

Demon Shield

Nun tauche ich wieder ein ins unterirdische Wasser und wende mich nach rechts unten, wo mir voller Überraschung bewußt wird, daß durch mächtige Pfeiler und Bögen getragen, sich unter dem Wasser weitere Hohlräume eröffnen. Ich schieße alles nieder, was mir in die Quere kommt und eile durch die Bilder bis zu den Stufen. Auch hier hat sich eine Illusion entschleiert und gibt den Weg nach links frei, wo ich von Pfeiler zu Pfeiler zum Dämonenschild springen kann. Bei früheren Versuchen gelangte ich zu dem Schild über eine Fallgrube von oben, wobei der Sturz mir zwar den Schild brachte, mich aber das Leben kostete. Zurück bei den Stufen kann ich durch einen Abstecher nach oben eine weitreichendere Feuerkraft für meinen Zauberstab erlangen.

Endkampf

Jetzt ist die Zeit gekommen den Tyrannen vom Thron zu stürzen, der diesen Planeten zu einem solch dunklen Monsterunterschlupf hat verkommen lassen. Über die futuristische Welt gelange ich auf geradem Weg an die Kante eines Vorsprunges, wo ich mich mit einem Sprung todesmutig in die Tiefe stürzen lasse. Nun kämpfe ich mich durch einige Bilder durch und lasse mich nur dort fallen, wo der ebene Weg endet. Alle Bodenlöcher sind Fallgruben ohne Entrinnen! Zwei größere Gegner, die ich unter Dauerbeschuß nehme, stehen noch vor der Tyrannenbestie. Mit einem Powerup bekomme ich einen bogenförmigen Schuß. Nun stelle ich mich vor den Kopf des Endgegners, gerade so weit entfernt, daß ich ihn beim Hochspringen nicht berühre. Dann springe ich hoch und löse einen Schuß aus, wobei ich nur treffe, wenn der Kopf des Monsters gesenkt ist. Nach mehreren Treffern ist der Gegner geschlagen.

Das Ende

Ich besteige nun den Thron und regiere dieses unterirdische Reich. Mal sehen, was sich aus dieser architektonisch brillanten Unterwelt für die Zukunft machen läßt.



Das Ende des Spiels

Zum guten Schluß

Mit POKE 5426,173 : SYS (2058) macht ihr euch das Leben einfacher!

Autor: Peter Braun (6/2003)