

Qualmende Joysticks, gebrüllte Flüche und nervöse Hektik sind die deutlichen ersten Anzeichen der Sucht nach einem der furiosesten Ballerspiele überhaupt: Die Rede ist von IO.

von Jürgen Hindemith

Nach einer Umweltkatastrophe ist es für die Menschheit auf dem Planeten Erde schlecht bestellt: Glücklicherweise wurden rechtzeitig Tausende von Raumschiffen gebaut, mit denen die Flucht auf einen neuen, der Erde ähnlichen Planeten gelingen soll. Dummerweise liegt zwischen diesem Paradies und dem maroden Mutterplaneten eine Galaxie, die durchquert werden muß. Da diese von aggressiven Aliens kontrolliert wird, muß ein Pilot mit einem bewaffneten Gleiter los, um den schießwütigen Aliens eins überzubraten.

Also los Commander, rein ins Raumschiff und ab ins Getümmel: Beim Besteigen des Raumschiffs, beschleicht mich jetzt ein ungutes Gefühl. Ich habe allerdings keine Zeit mehr, groß über irgendwelche Gefühle nachzudenken, denn mein Mutterschiff setzt mich gerade in meinem Raumgleiter auf dem ersten Planeten ab. Ich hab's gehaut, es geht sofort rund: Von vorne kommen ganze Heerscharen von Aliens in Ringform auf mich zu. Und nicht nur das: Von unten fliegen mir auch noch irgendwelche blitzenden Geschosse um die Ohren, die von Planeten-Bases zielstrebig abgefeuert werden. Ich denke mir gerade noch »Ab durch die Mitte«, als ich schon mein Armaturenbrett auf mich zukommen sehe (übrigens das Letzte was ich wahrnehme, bevor ich mein unwürdiges Dasein beende).

Gott sei Dank habe ich noch zwei weitere Leben, um es noch einmal zu versuchen. Also raus aus dem Mutterschiff und...nach einer ohrenbetäubenden Explosion, zu Fuß zurück marsch, marsch. Es muß doch ein Fleckchen auf dem Bildschirm geben, wo die Schüsse nicht hinkommen; und tatsächlich: In der linken oberen Ecke können mich die Aliens nicht gefährden, leider aber die Planeten-Bases, die munter auf mich ballern. Da heißt es hektisch am Joystick gezerrt und die lästigen Baller-Fuzzies mit zwei gezielten Schüssen in intergalaktischen Staub aufgelöst.

Level 1

Die erste Smartbomb kommt am unteren Bildschirmrand auf mich zu. Mit meinem Laser wandle ich sie blitzschnell in einen weiteren Schuß um. Gerade noch rechtzeitig, bevor die zweite Welle von Angreifern versucht, mir den Garaus zu machen. Eher lässig erledige

ich diese Horde, die blindlings in ihr Verderben rennt. Gerade will ich mich auf meinen Lorbeeren ausruhen, da geht's schon wieder rund: Diesmal ist eine kleine Planeten-Base der Störenfried. Mit einem gezielten Schuß verschaffe ich mir erst mal Luft. Am oberen Rand des Horizonts taucht schon wieder eine kleine Smartbomb auf, die ich durch fünf Schüsse in einen dritten Konter verwandle. Gerade noch rechtzeitig, bevor mir eine Planeten-Base und ein Paraglider gewaltig einheizen. Kurz darauf kommt die Nachhut: ein paar Kamikaze-Aliens, die mir als altem Weltraumfuchs natürlich keine Schwierigkeiten bereiten. Bevor ich noch richtig zum Überlegen komme, fallen zwei Ufos über mich her, die scharenweise Minen auf mich herabdonnern lassen. Weder Reflexe noch ungläubiges Staunen retten mich: Es hat sich ausgefuchst! Also wieder von vorne. Diesmal passe ich besser auf und erledige die zwei Ufos mit meinem Laser. Wieder machen sich zwei Paraglider auf die Schienen, mir das Leben zur Hölle zu machen. Da heißt es aufgepaßt: Zuerst nehme ich mir den oberen vor, der leider nur durch ein kitschiges Manöver zur Strecke gebracht werden kann, und danach ohne Probleme den unteren. Wo hab' ich nur die zwei Ufos schon mal gesehen, die sich jetzt von rechts oben und unten über mich hermachen? Im Minenhagel fällt's mir plötzlich wieder ein. Leider zu spät! Und damit habe ich auch keine Credits, sprich Raumgleiter mehr. Da heißt's nicht verzweifeln, sondern todesmutig wieder den Feuerknopf gedrückt. Bis zur meiner letzten Todesstelle geht's auch diesmal wieder gut. Doch leider nur bis dahin...und keinen Meter weiter. Ich muß beim nächsten Mal also besser aufpassen. Nach diversen Fehlversuchen kann ich dann meinen Auftraggebern den ersten kleineren Erfolg vermelden: Ich habe durch einen kleinen Trick auch die vorher aussichtslos erscheinende Stelle passiert: Direkt nach den beiden Paraglidern heißt es, sich in die obere Ecke zu drücken, dem ersten - von rechts - kommenden Ufo eins vor den Bug geknallt, flugs nach unten und auch dem zweiten das Licht ausgeblasen. Puhh! Noch schnell die Zusatzwaffe mitgenommen und schwupps gesellt sich zu meinem Gleiter ein kleiner Satellit, der dieselbe Feuerstärke wie ich besitzt. Mit nun insgesamt sechs Schüssen bewaffnet weiche ich gerade noch einer hinterhältig postierten Rakete aus,

um mich vorsichtig an die Laserschranke heranzutasten. Bevor ich merke was los ist, kommt von vorne ein riesiger Thunderworm auf mich zu. Ohne nachzudenken, ballere ich was meine Laser hergeben. Mit mehreren Schüssen am Kopf getroffen, zerfällt der Wurm in seine Segmente. Geschickt ausweichen und geschafft. Wieder rollt eine Angreiferwelle über mich her und wieder gebe ich ihnen Zunder. Mit einer weiteren Zusatzwaffe ist kurz danach mein Gefährt komplett. Laser wohin man schaut. Eine weitere Laserschranke lenkt meinen Blick von den gut bestückten Satelliten ab. Gerade noch rechtzeitig merke ich, was hier gespielt wird: Ein Ufo nähert sich von vorne, um seine todbringende Last über meinem Kopf zu zerstreuen. Nichts da, mein Freund. Flugs durch die Laserschranke, drei weitere Minen-Ufos abgeballert und weiter geht's. Diesmal bin ich gewarnt. Und prompt, kurz bevor ich eine Smartbomb erreiche, donnert der nächste Thunderworm auf mich zu. Augen zu und die alles vernichtende Smartbomb durch Berührung aktiviert. Als ich meine Augen öffne, hat sich der ungemütliche Wurm in

sächlich: Ich habe diesen Planeten leergefegt...zumindest fast. Es gilt jetzt nur noch ein kleines Insekt aus dem Weg zu pusten, das etwa die dreißigfache Größe meines Raumgleiters hat. Völlig unbeeindruckt pirsche ich mich bis auf wenige Meter an den Fiesling heran und erkenne zwischen umherfliegenden Trümmern (meine eigenen wohlgerückt) gerade noch die gewaltige Schußkraft dieser Bestie. Hoppla! Nach diesem



Der Totenkopf ist der krönende Abschluß von Level 2

seine Bestandteile aufgelöst. Was kann mir jetzt noch passieren? Weitere Laserschranken, Bodenraketen und noch zwei Minen-Ufos meistere ich im sicheren Gefühl des nahenden Sieges. Und tat-

Schock wache ich weit in die Tiefen des Planeten geschleudert wieder auf. Ohne meine Satelliten, die ausgefallen sind, und mit kleinster Feuerstufe muß ich mein Glück nochmals versuchen. Dies-

LONG PLAY



zweiten Planeten kann also beginnen.

Level 2: Im Dschungel

Auf was habe ich mich bei dieser Mission eigentlich eingelassen? Alleingelassen, mitten in der Botanik. Riesige Pflanzen, aus denen gewaltige Laserstrahlen schießen, sorgen allerdings dafür, daß ich mich nicht lange allein fühle. Junge, Junge, gegen diese Schüsse sehen meine Ballermänner aus wie Spielzeuggewehre. Also flugs die Smartbomb aktiviert, und diesen Ungeheuern das Lebenslicht ausgepustet. Wieder machen sich Heerscharen von Mines-Ufos und anderen lästigen Zeitgenossen über mich her, aber mit meinen zwei Killer-Satelliten ist alles kein Problem. Da taucht am unteren Bildrand eine neue Gefahr auf: Eine Art fleischfressende Pflanze, die noch dazu Ihren Samen durch die Gegend schleudert. Bei genauerer Betrachtung merke ich allerdings, daß dieser Samen im Gegensatz zu den Schüssen der diversen Aliens erstens abgeschossen werden kann und zweitens, daß ich die Pflanzen selbst durch gezielte Schüsse wegblasen kann. Jetzt gibt's kein Halten mehr und ich versuche möglichst alle Samenschleudern zu erwischen. Leider ein bißchen unvorsichtig, denn nach der dritten habe ich äußerst unangenehmen Kontakt mit der Tierwelt dieses Planeten, sprich mein Raumgleiter fliegt in tausend Stücke, und ich kann mich wieder auf den langen Fußmarsch zurück zur Heimatbasis machen. Neuer Start, neues Glück. Den ersten Planeten nehme ich gekonnt im Sturm und falle motiviert in die friedliche Idylle des zweiten ein. Diesmal lasse ich die Pflanzen in Ruhe und merke, daß sie auch mich in Ruhe lassen. Ab einer bestimmten Entfernung erreichen sie meinen Gleiter nicht mehr und ballern mehr oder weniger ziellos herum. Was um Himmels Willen ist das? Grüne Eier versperren mir urplötzlich den Weg. Ich beanspruche also wieder mal meinen in der Zwischenzeit schon fast überhitzten Laser, um an diesen Dingen nicht zu zerschellen. Dummerweise bringe ich dadurch die Eier zum Platzen: Sofort schlüpfen schaurige Gestalten mit gewaltigen Kiefern aus den Überresten. Draufhalten und hoffen daß es gutgeht, ist auch an dieser Stelle meine Devise. Ich verliere zwar durch eine kurze Berührung einen Satelliten, aber es geht gut und ich habe für kurze Zeit meine Ruhe. Vorsichtshalber halte ich mich diesmal ein bißchen zurück...und habe großes Glück:

Ein Thunderworm, der sich von hinten angeschlichen hat, erwischt mich nicht und hat beim anschließenden Feuergefecht nicht die kleinste Chance. Alle folgen-

den Smartbombs löse ich aus, um die Ballerpflanzen auszulöschen und nicht nochmals durch Bodenkontakt in den Urwald abzuschmieren. Jetzt stehe ich allerdings vor einem neuen Problem, worüber ich leider keine Zeit habe, nachzudenken. Vier Laserpflanzen direkt nebeneinander wollen mich in die Mangel nehmen. Ich warte noch eine Horde Aliens ab, die ich blitzschnell zur Vernunft bringe, und stürze mich unmittelbar nach dem Schuß der ersten Pflanze zügig und mit geschlossenen Augen ins Abenteuer. Es funktioniert, mein Gleiter kommt unbehelligt durch. Aber keine Zeit zum Verschmachten, schon warten wieder ein paar Alien-Eier auf meine Laser. Rechts oben entdecke ich eine Smartbomb, die ich sofort zünde. Damit sind alle Eier auf einen Schlag vernichtet. Kurz vor einer Laserpflanze warte ich auf einem Gefühl heraus und habe mehr als Glück: Das herandonnernde Mines-Ufo kann ich rechtzeitig eliminieren. Flugs an der Pflanze vorbei, ein paar Aliens abgeschossen und...Totenstille. Nichts passiert. Plötzlich ein Geräusch und da ist es auch schon zu spät: Von hinten überrennt mich ein quicklebendiger Thunderworm. Das wird mir eine Lehre sein. Der Kampf beginnt also von neuem. An dieser Stelle halte ich mich dieses Mal zurück, und kann dem Thunderworm zeigen, wo der Bartel den Most holt. Die nächsten Angreifer und Pflanzen erledige ich mit links. Nun wird es verdächtig leer auf dem Planeten, kaum ein Strauch kommt mehr in Sicht. Mein sechster Sinn gibt mir zu verstehen, daß es mit der letzten Smartbomb eine besondere Bewandnis hat. Und tatsächlich: Nachdem ich lange genug gewartet habe, kann ich mit dieser Bombe eine unerreichbare, schießwütige Pflanze erwischen, die mir bei der nun folgenden Ballerorgie sehr zu schaffen gemacht hätte. Auge in Auge stehe ich jetzt einem schaurigen Totenkopf gegenüber, der mich aus rotfunkelnden Glotzern gehässig angrinst. Aus einem Verdacht heraus beginne ich auf die Augen zu schießen und tatsächlich: Diese Stelle ist die einzig verwundbare. Jetzt klappt auch noch der Kiefer auf, aus dem ein rotierender Schuß kommt. Synchron dazu fliegt mir aus den Augen des Totenkopfs ein Laserstrahl um die Ohren, der sich gewaschen hat. Sofort erkenne ich, daß meine Chance nur darin besteht, möglichst schnell durch gezielte Schüsse den Gegner außer Gefecht zu setzen. Zusehends macht sich nämlich eine Asynchronität zwischen den beiden Schüssen breit, die die ganze Sache erheblich erschwert. Glücklicherweise ist der schaurige Schädel nach wenigen Treffern mit seinem Latein am Ende.

mal nutze ich die geringe Zeit, um meinen Gegner zu studieren. Und siehe da, ich entdecke gewisse Regelmäßigkeiten: Zunächst einmal muß der Rumpf in Stücke geschossen werden. Dann gilt es, die

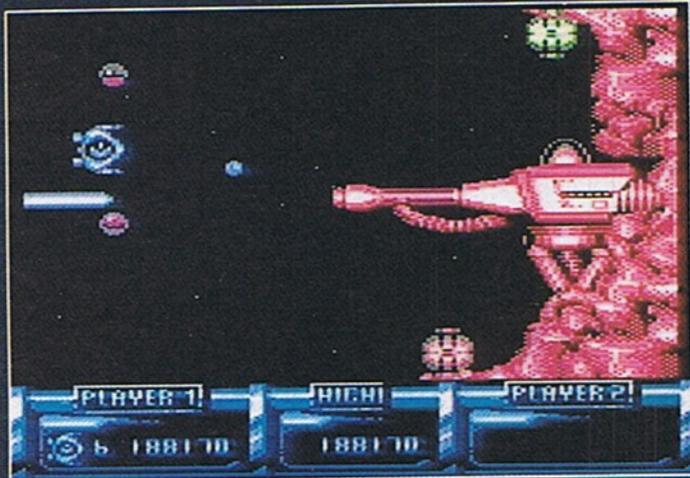


Thunderworms sind nicht zu unterschätzen



Ein riesiges Insekt am Ende des ersten Levels

Seitenteile (oben und unten) durch Schüsse in den Laserschacht abzutrennen. Als ich auch das geschafft habe, fliegen mir die letzten Kraftreserven des fast geschlagenen Monsters um die Ohren: Eine



Glück braucht der Spieler allemal und das gilt speziell am Ende von Level 3

Vielzahl von Kugelblitzen schießen mir meinen Gleiter buchstäblich unter dem Hintern weg. Nach dem fünften Anlauf kenne ich diesen Planeten bereits in- und auswendig. Aber jetzt habe ich die entscheidende Idee im Handgepäck: Immer auf und ab bewegen, und dabei ständig auf das Auge in der Mitte feuern. Durch die Bewegung wird das Biest irritiert und kann mich somit nicht mehr treffen. Mit dieser Taktik macht auch das Insekt nun keine Schwierigkeiten mehr. Das Abenteuer auf dem

Level 3: Im Land der Vulkane

Kaum habe ich glücklich den zweiten Planeten erobert, geht's lustig weiter. Zu den mittlerweile fast normal erscheinenden Kamikaze-Jägern, gesellen sich diesmal seltsame Bodenstationen, die eine Art Seifenblasen ausstoßen. Die allerdings müssen aus Granit sein, denn mein Raumschiff zerbröseln ohne eine Mucks, nachdem ich - mutig wie immer - dagegengedonnert bin. Wenn nur der Fußweg zur Heimatstation nicht so lang wäre... Mit meinem mittlerweile 72.sten Raumschiff mache ich mich also wieder auf den Weg durch die ersten zwei Planeten, bis an die bewußte Stelle. Diesmal mache ich den Blasen unbarmherzig den Garaus. Geschickt warte ich immer bis das Vakuum von Angreifern wimmelt und zünde dann die ständig auftauchenden Smartbombs. Hinter einer Viererkette Bodenstationen gibt's dann eine Überraschung besonderer Art: Ein Thunderworm kommt wie üblich von hinten, um mir ein bißchen einzuheizen. Aber alles halb so wild: Ein gezielter Schuß hier, einer da und der Wurm verabschiedet sich in die ewigen Jagdgründe. Das einzige Problem sind eigentlich nur noch die schnell herannahenden Düsenjäger, die mit unvorhergesehenen Wendungen und gezielten Kugelblitzen das eine oder andere Mal Überraschung aufkommen lassen. Wieder taucht ein Thunderworm nach einer größeren Anzahl Bordstationen auf und wieder ist er nur ein Opfer. Plötzlich jedoch verändert sich die Situation: Auf einer Laserschranke sitzt ein kleiner Satellit, der mich mit mächtigen, sehr gezielten Schüssen gehörig ins Schwitzen bringt. Ich ziehe meinen Gleiter hart nach oben und schieße, während ich wieder nach unten fliege, aus allen Rohren. Die Laserschranke bleibt zwar heil, der Störenfried allerdings verabschiedet sich. Die letzten Kindereien erledige ich im Vorübergehen. Was mich allerdings jetzt erwartet, übertrifft meine kühnsten (Alp-)Träume: Eine riesige Laserknarre kommt auf mich zu, die einen Strahl produziert, der fast so groß wie mein Raumschiff ist. Und wozu dienen die zwei Bases (grün und rot)? Ich schieße also zunächst einmal aus alter Gewohnheit auf das vermeintliche Auge in der Mitte der Wumme. Umsonst. Also versuche ich mich an den zwei Bases, die mir beim Anflug bereits aufgefallen waren. Und wirklich: Trifft man die jeweils grüne Base genau fünf Mal, verfärbt sich das gegenüber von rot auf grün. Also gilt es unter ständiger Bewegung immer zwischen den mittleren Laserstrahlen durchzufliegen und die Bases jeweils

dreimal umzufärben. Endlich explodiert die erste, die zweite folgt. Nun konzentriere ich mich auf das grüne Auge. Und nach diversen Ausweichmanövern, ich bleibe ständig in Bewegung, implodiert der lange Lauf der Laserknarre. Mit schweißnassen Händen und klopfendem Herzen mache ich mich auf zum letzten Planeten.

Level 4: Der Stachelpanzer

Nach einer kurzen Flugphase komme ich vom Regen in die Traufe: Stachelige Hügel machen mir das Leben zur Hölle. Wenigstens halten sich die üblichen Aggressoren ein bißchen zurück. Mit meinem gemächlichen Flug geht's allerdings abrupt zu Ende, als sich einer der Stachel urplötzlich löst und mein Raumschiff in zwei Stücke zerlegt. Jetzt weiß ich wenigstens wo der Haken ist. Nachdem ich mich mit einem neuen Gefährt wieder auf den vierten Planeten vorgekämpft habe, gelingt es mir, die fliegenden Stacheln noch in der Ruhephase von den anderen, normalen, zu unterscheiden: Statt eines blauen, unteren Kranzes zeichnen sich die fliegenden Stacheln durch einen dunkelgrauen Rand aus. Mit diesem Wissen

sächlich: Aus der Drehung heraus, beginnen diese Organismen im Uhrzeigersinn auf mich zu feuern. Ausweichen und schießen ist das einzige was in dieser Situation noch hilft. Leider schieße ich auch eine kleine Sperre frei, die das Wurzelwesen bislang daran hinderte, ebenfalls auf mich zu schießen. Im Eifer des Gefechts verliere ich zwar einen Satelliten und den Überblick, die Aliens allerdings habe ich bezwungen. Weit und breit läßt sich keine Kugel mehr blicken. Glücklicherweise bringt das Wesen jetzt auch nicht mehr allzuviel. Ich konzentriere mich also darauf, seine Augen zu treffen, um dem Spuk endlich ein Ende zu machen. Mit unendlicher Freude sehe ich, wie sich das Wurzelwesen unter großem Radau in seine Bestand-



IO ist geschafft, die menschliche Rasse lebt



Der personalisierte Alptraum

gewappnet kann ich die künftigen Stacheln rechtzeitig erkennen und mit einem gezielten Schuß eliminieren. Um vor Thunderworms geschützt zu sein, halte ich mich möglichst mitten im Geschehen auf. Mein Glück, denn zwei besonders schöne Exemplare umkreisen mich prompt. Nach diesem Schreck noch ein paar Düsenjäger zum Teufel gejagt und ich bin fast am Ziel.

Ein gewaltiges Gebiß flößt mir sofort Respekt ein. Am Ende erwartet mich ein Alptraum: ein verwurzeltes Wesen mit glühenden Augen schaut mich schweigend an. Na wenn das alles ist, kein Problem. Da schnappt die Falle auch schon zu, ich natürlich mittendrin. Aus dem Nichts tauchen plötzlich Kugeln auf, die allein vom Außen nichts Gutes verheißen. Und tat-

teile auflöst. Ich habe es geschafft - die menschliche Rasse kann leben. Zusammen mit unserem Transport-Convoy mache ich mich auf zur neuen Welt. (lb)

64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben. Außerdem freuen wir uns über Szenenfotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghost'n Goblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima (Teil 1)
- 4/90: Ultima (Teil 2)
- 5/90: Ultima (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turrican
- 1/91: R.Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turrican II (Teil 1)
- 8/91: Turrican II (Teil 2)
- 9/91: Secret Silver Blades
- 9/91: Turrican II (Teil 3)
- 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
- 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
- 12/91: Armalyte (Teil 1)
- 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
- 3/92: Last Ninja 3 (Teil 1)
- 4/92: Defender of the Crown
- 5/92: Buck Rogers
- 6/92: Pool of Radiance Teil 1
- 7/92: Pool of Radiance Teil 2
- 8/92: IO

Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Tips & Tricks zu IO

Dauerfeuer bringt bei diesem Spiel nichts. Im Gegenteil: Die Schüsse sind nicht mehr richtig dosierbar. Satelliten bedeuten zusätzliche Leben, da bei einem Treffer zunächst nur die Satelliten dran glauben müssen. Ihr könnt mit Eurem Gleiter Hintergründe berühren, solange nicht das Auge in der Mitte davon betroffen ist. In Level 3 heißt es aufpassen. Die Düsenjäger kommen a) zufällig und verhalten sich b) ständig unterschiedlich. Beim Endgegner (Riesenschwamme) ist es tatsächlich optimal nur einen Satelliten zu besitzen, da hier nur gezielte Schüsse helfen. Nichtfalls einen Satelliten durch Feindberührung absichtlich abgeben. In Level 4 kann dieser dann sofort wieder geholt werden.

Bei voller Bewaffnung und einer auftauchenden Smartbomb immer warten, bis Gegner im Bild sind. Das gibt zusätzliche Punkte. Besonders viel Points gibt es beim Kill eines Thunderworms mit einer Smartbomb.

Bei den ersten drei Endgegnern immer zusätzlich nach links lenken, um die eigene Feuerkraft zu konzentrieren. Außerdem stets hin- und herbewegen, um die Zieleinrichtung des jeweiligen Gegners ein Schnippchen zu schlagen. Der Endgegner in Level 4 ist besonders schwierig. Ohne die zwei Satelliten habt ihr keine Chance. Die Kugeln aus den rotierenden Bällen kommen stets im Uhrzeigersinn, immer um »eine Stunde« verschoben. Möglichst am oberen und unteren Rand aufhalten, um die Sperre nicht zu zerstören.