

In der Kürze liegt die Würze. Das scheint das Motto von »Astropanic« sein, einem Spiel, das lediglich 1858 Byte lang ist. Trotz seiner geringen Größe und einem mehr als einfachen Spielprinzip ist es außergewöhnlich unterhaltsam und angenehm aufregend.

Die Hintergrundgeschichte dieses Spiels ist beinahe komplizierter als das Spiel selbst: Wir befinden uns etwa im Jahre 2343. Kriege gehören längst der Vergangenheit an, Frieden, Freude und Computer beherrschen die Welt. Doch seit kurzer Zeit bedrohen außerirdische Raumschiffe die Erde. Niemand weiß genau, woher sie kommen und was sie eigentlich wollen. Eines aber ist bekannt: Nie zuvor hat sich die Menschheit einem aggressiveren Gegner gegenübergesehen. Der Friede und das beschauliche Leben scheinen bedroht. Wann immer die Fremden auftauchen, sofort greifen sie erbarmungslos an.

Selbstverständlich werden in dieser Zeit die Kämpfe nur noch mit Hilfe von Computern ausgetragen. Speziell ausgebildete Computerfachleute bedienen die Abwehranlagen, die in aller Eile aufgebaut wurden. Sie gehören zu diesen Spezialisten.

Aus diesem Grunde bekämpfen Sie mit Ihrer beweglichen Abwehrkanone die Eindringlinge. Diese versuchen jedoch mit geschickten Manövern Ihren Raketen auszuweichen. Stoßen die feindlichen UFOs am Bildschirmrand an, ändern sie in unvorhersehbarer Weise ihre Richtung und Geschwindigkeit. Eine kleine Unachtsamkeit genügt, und Ihre Basis wird von einem Gegner gerammt und zerstört.

Insgesamt stehen drei Basen zur Verfügung, um möglichst viele Raumschiffe abzuschießen. Je nach Geschwindigkeit eines Raumschiffes erhalten Sie für den Abschub

Ein einfaches Spielprinzip kann ungewöhnlich packend sein. Das Spiel »Astropanic« ist der beste Beweis. Zum Abbau von Frustration und Aggressionen ist es geradezu ideal.

Die Panik kommt aus dem All

eine entsprechende Anzahl von Punkten. Sind alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner beseitigt, erscheint sogleich ein weiteres Geschwader von Raumschiffen, das

Astropanic

Spielziel: Zerstören Sie alle angreifenden Raumschiffe.

Spielende: Wenn alle drei Heimatbasen zerstört sind, ist das Spiel beendet.

Besonderheiten: Extrem kurzes Programm. Einfaches Spielprinzip, aber dennoch verblüffend gut.



Bild 1. »Astropanic« in Aktion - da hilft nur eins: »Don't PANIC!«

sich nun weitaus aggressiver verhält. Es sind also keine Verschnaufpausen gestattet.

Sollten Sie dennoch etwas Erholung benötigen, können Sie das Spiel mit der Taste <SHIFT> unterbrechen. Lassen Sie diese jedoch los, wird das Spiel unverzüglich fortgesetzt. Für längere Pausen sollten Sie daher besser die SHIFT-LOCK-Taste drücken.

Die Erdenbasis wird mittels eines Joysticks gesteuert, der in Port 2 des C64 eingesteckt ist. Sie läßt sich lediglich nach links oder rechts lenken. Bei Druck auf die Feuertaste startet eine Abwehrrakete. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt, so schießt Ihre Basis ständig. Aber selbst das hilft

nichts, wenn Sie nicht ständig auf der Hut vor den Gegnern sind.

Sind alle Heimatbasen verloren, können Sie mit der Taste <F7> eine neue Herausforderung annehmen. Mit dieser Taste ist auch während des Spiels ein Neustart möglich.

Wollen Sie einen Versuch wagen, so laden Sie dieses Spiel, wie jedes andere Programm auf der beigefügten Programmdiskette auch, bitte mit

LOAD "ASTROPANIC",8,1

und starten es mit

RUN

Gemäß seiner Kürze, geht »Astropanic« ohne jeglichen Vorspann und Titel sofort »in medias res«. Halten Sie also den Joystick bereit, denn es geht sofort los. Die Rettung der Welt kann beginnen.

Wer nun sagt, das Spielprinzip sei zu langweilig, der irrt. »Astropanic« ist zwar ein Spiel mit einfachem Aufbau, aber ganz und gar nicht langweilig. Nicht zuletzt wegen seiner Kürze ist »Astropanic« ein schnelles und hervorragendes Mittel, etwa im Büro oder in der Schule angestaute Aggressionen und Frustrationen abzubauen. Versuchen Sie's, es wirkt!

(Rene Schoul/M. Thomas/ef)

Kurzinfo

Laden mit: LOAD "ASTROPANIC",8,1

Starten mit: Nach dem Laden RUN eingeben.

Steuerung: Joystick in Port 2. Start eines Spiels mit <F7>.

Pausen-Tasten sind <SHIFT> oder <SHIFT-LOCK>.

Blocks auf Diskette: 7 Blocks