

Rockford auf Diamantenjagd

*Computermännchen
Rockford hat mit
Römerschreck Obelix
zweierlei gemeinsam:
die Vorliebe fürs
Steinesammeln und die
Angst, daß ihm die
Decke auf den Kopf
fallen könnte.*

Im Actionspiel „Boulder Dash“ muß man die Spielfigur Rockford durch 16 Höhlen führen. Man gelangt nur in die jeweils nächste Höhle, wenn man vorher eine bestimmte Anzahl Diamanten gesammelt hat. Doch so einfach, wie es klingt, ist es nicht. In fast allen Höhlen liegen Felsbrocken. Man kann sie nur aus dem Weg räumen, indem man sie wegschiebt

oder einen Hohlraum unter ihnen schafft. Das allerdings kann gefährlich werden. Denn die Felsbrocken fallen leicht auf Rockfords Haupt. Wenn man Pech hat, verbaut man sich selbst den Weg und hat ein Leben weniger. In höheren Runden kommen Schwierigkeiten hinzu. Da schwirren tödliche Feuerfliegen durch die Höhle. Man kann sie nur außer Gefecht setzen, wenn man einen Stein auf das Getier fallen läßt. Sobald der Stein die Feuerfliege berührt, detoniert sie. Die Explosion kann man sich dann zu Nutzen machen, um Wände zu sprengen und an eingeschlossene Diamanten heranzukommen. In einigen Runden gibt es weniger Diamanten als man braucht. Dafür schweben todbringende Schmetterlinge umher. Eine Berührung. . . und Rockford ist um ein Leben ärmer. Läßt man einen Stein auf sie fallen, verwandeln sie sich in 9 Diamanten. In weiteren Höhlen blubbern grüne Amöben. Sie kann Rockford gefahrlos berühren. Kommt jedoch eine Feuerfliege

oder ein Schmetterling mit der Wabbelmasse zusammen, explodieren sie allesamt oder verwandeln sich in Diamanten. Die Amöbe wächst ständig. Ist sie mehr als 200 Felder groß, wird sie zum Felsbrocken. Man kann sie jedoch so einbauen, daß sie nicht mehr weiterwächst. Und siehe da — sie verwandelt sich in Diamanten. Als Schlußgag haben sich die Programmierer von „Boulder Dash“ die Zauberwand einfallen lassen. Ist unterhalb der Mauer genügend Freiraum und wurde sie vorher durch Steinwurf aktiviert, verwandeln sich Steine in Diamanten und umgekehrt. Jetzt muß man versuchen, möglichst viele Diamanten zu erzeugen, denn man kann die Mauer in dieser Spielrunde nur einmal aktivieren. Im Auswahlverfahren am Anfang wird die Spielerzahl (1 oder 2) und die Anzahl der Joysticks festgelegt.

Hier kann man einen der fünf Schwierigkeitsgrade und die Startrunde 1, 5, 9 oder 13 wählen. Achtung: In den höheren Levels hat man weniger Zeit und die Diamanten liegen anders. Jeweils nach 500 Punkten erhält man ein Bonusleben. Nach jeder vollendeten vierten Runde gibt es eine Bonusrunde, bei der man die Chance hat, ein zusätzliches Leben zu gewinnen. Bewegt man den Joystick längere Zeit nicht, wird Rockford ungeduldig. Er zwinkert mit den Augen, stemmt die Arme in die Hüften und tappst mit dem Fuß, als ob er sagen möchte: „Was ist, willst du jetzt Boulder Dash spielen oder Löcher in die Luft glotzen?“ Fazit: „Boulder Dash“ zeichnet sich durch softscrollende Grafik und guten Sound aus. Dem Spieler sind viele spannende und lustige Stunden garantiert.

Wolfgang Wintersberger



Rockfords Sammelleidenschaft gilt bunten Diamanten