

## Shooter + Sub-X: Top oder Flop? - aber klassisch



Sie haben keine Story und auch technisch können die Arcade-Klassiker - oder genauer ihre Remakes - nicht mit modernen Spielen wie zum Beispiel "StarWars Starfighter" von Lucas Arts mithalten. Und dennoch besitzen sie ihren ganz eigenen Charme, wie der Shooter "Sh\*\*ter" von purplehills entertainment, offenbar einer noch jungen deutschen Firma, denn die Web-Site ist noch im Aufbau.

Das 2D-Baller-Spektakel ist natürlich gegenüber den Ahnherren vom Amiga oder der Spielhalle aufgepeppt in Grafik und Sound, aber das Spielprinzip ist das einfache geblieben und die Handhabung beinahe auch: Am unteren Bildschirmrand bewegt sich die eigene Schießmaschine, am oberen von links oder rechts ins Bild kommend irgendwelche fiesen Feinde, die ständig irgendwelche explosiven Dinge auf den Raumgleiter des Spielers herunterregnen lassen. Diesen ausweichen, gleichzeitig ballern, was das Zeug hält, und positive Segnungen wie Euro-Punkte, E-X-T-R-A-Buchstaben für ein zweites "Leben" oder bessere Waffen aufsammeln - dies sind die Aufgaben, die zu absolvieren sind, um die intergalaktischen Eindringlinge abzuwehren. Diese sehen dabei gar nicht so außerirdisch aus, eher Tierisches denn Technisches stand bei der Gestaltung Pate. Katzen wie Quallen scheinen jedenfalls nicht zu den Lieblingen des Spielermachers Dirk Knoop zu gehören. Seine Homepage ist übrigens zu erreichen unter [www.dirkknoop.de](http://www.dirkknoop.de)

300 Level versprechen Arcade-Nostalgikern wie Neueinsteigern langen Spielespaß. Bei jedem Levelwechsel besteht die Möglichkeit, die eingenommenen Euros zu investieren - in effektivere Waffen, das Speichern des Spielstandes oder - wenn man denn soweit kommt - als Großinvestition in ein besseres Raumschiff. Eine kleine Weile wird es dauern, bis man sich erstmals in der Highscoreliste zwischen Dirk und Martin (Vigerske, der Grafiker des Spieles) einschreibt.

Das Klettern des eigenen Namens in der Hierarchie dieser Bestentafel ist eine Sache des Ehrgeizes, des Fingerspitzengefühls und des wörtlich zu nehmenden Handlings. Denn gespielt wird zwar nicht mehr per Tasten wie einst sondern mit der Maus, aber in vollkommen unkomplizierten und nicht zu verwechselnden Steuerbefehlen. Denn es gibt eigentlich nur drei. Maus nach links = Raumschiff nach links, Maus nach rechts = Raumschiff nach rechts, linke Maustaste = Feuer! Das lässt sich doch merken?!



Das "Achtung Suchtgefahr!" steht auch auf dem Cover eines zweiten Spieles aus dem Softwarehaus mit dem Zeichen der lila Berge, aber im Falle von "Sub X - Der U-Boot-Zerstörer" gehört denn schon ein gehöriges Maß Purismus dazu, im Spiel länger als 15 Minuten bei der Stange zu bleiben. Obwohl es letztlich genauso hektisch zugehen kann wie beim "Sh\*\*ter" wirkt "Sub X" eben doch viel hausbackener und wird schnell langweilig. Das Spielprinzip ist eigentlich das gleiche wie in klassischen Shooter - nur umgekehrt. Das heißt: Diesmal ist der Spieler oben am Bildschirm und die Gegner lauern unten. Mit linker und rechter Cursortaste bewegt man an der Wasseroberfläche sein Schiff, mit der Leertaste lässt man explosive Tonnen zu Wasser. Diese Wasserbomben sollten die vielen U-Boot treffen oder die Minen und Torpedos, die diese auf den Zerstörer abfeuern. Treffer bedeuten wie in alten Commodore-Zeiten, das der Gegenstand verschwindet und dafür eine Zahl auftaucht, die angibt, wieviele Punkte man sich wieder gut schreiben kann - was natürlich automatisch passiert.

**Fazit:** "Sh\*\*ter" ist sein Geld wert! Für die Neuauflage des simplen U-Boot-Spieles vom C 64, das nach der Installation auch ohne CD gespielt werden kann, wären dem Tester 10 € zu teuer!

20.04.2002 Von Albrecht Brömel



Sh\*\*ter und SUB-X. beide purplehills / S.A.D., je 9,99 €

**Systemvoraussetzungen:** Win 95, 98, ME, 2000, XP, 64 MB-Ram, CD-Rom, DirektX8.x (auf den CD enthalten)

> weitere Arcade-Classics

> weitere Shooter