

Garantiert kein Staubfänger:



Metal Dust



Wir schreiben das Jahr 2005: Die Menschheit starrt gebannt auf einen Astronauten, der ein überstehendes Stück Füllmaterial zwischen zwei Hitzekacheln hervorzieht. Dass es im All auch auf die Feinheiten ankommt, wussten Protovision schon seit 1995. Seit damals wartet die C64-Gemeinde auf den Release von „Metal Dust“ – angekündigt als Superlativ unter den Ballerspielen. Jetzt ist es erhältlich – garantiert tödlicher als Feinstaub und mit Anforderungen, die gar eine SuperCPU in Anspruch nehmen. Lotek64 hat sich auf die Proto-Mission begeben.

Der Schwierigkeitsgrad erscheint zunächst hoch, ist aber sehr wohl angemessen. Man startet im Vergleich zu anderen Ballerspielen mit einer verhältnismäßig großen Zahl an Leben, je nach Wahl des Spielmodus. Mit jedem neuen Spiel lernt man, sich besser in der Welt von Metal Dust zurechtzufinden und wird daher selten einen Fehler zweimal machen. Der Spieler findet nach und nach heraus, mit welcher Taktik er welche Level-Engpässe umschiffen kann oder mit welcher Strategie er am erfolgreichsten gegen die Gegner vorgehen muss. Das macht Metal Dust auch für Anfänger in diesem Genre interessant und ist mit entsprechender Übung auch für Ballerlaien zu meistern.

Etwas leichter hat man es im Simultanmodus für zwei Spieler. Hier kann man sich gemeinsam auf Alien-Jagd begeben und sich gegenseitig unterstützen. Wenn einer der Spieler ein Leben verliert, wird er zum Zuschauer degradiert und der andere Spieler kann bis zum eigenen Lebensverlust alleine weiterspielen.

Killing Machines

Insgesamt unterteilt sich das Spiel in vier Levels. Das mag sich, verglichen mit anderen Vertretern des Genres, zunächst nach wenig anhören, doch die Spielstationen sind deutlich länger als bei anderen Ballerspielen und warten nicht nur mit Endmonstern, sondern auch mit zahlreichen großen Zwischengegnern auf, die allesamt in unzähligen Phasen animiert sind. Und genau hier liegt auch eine der größten Stärken des Spiels: Die Aliens warten nicht einfach nur geduldig darauf, vom Spieler abgeknallt zu werden. Sie sind gewitzt, gehen zum Gegenangriff über und neigen zu teils unerwarteten Aktionen, die dem Spieler mehr als nur das eine oder andere Leben abverlangen. Hier heißt es Schwachstellen aufzuspüren und Taktiken zu entwerfen, wie man sich gegen das bössartige, außerirdische

— von Volker Rust —

Wieder einmal ist es soweit. Erstmals seit den Gleiter-Eskapaden in „Crush“ und „Turrican 3“ nimmt man Platz im Flugschiff einer neuen Flotte, um die unendlichen Weiten des Alls allmählich ein wenig endlicher zu machen. Dass man dabei unzähligen fremdartigen Kreaturen den Garaus macht, ohne auch nur im Ansatz den Babelfisch zu bemühen oder die Kommunikationsfrequenzen zu aktivieren, hat dieses Genre so an sich. Immer volle Breitseite wie ein Elefant im Porzellanladen – nur etwas eleganter dank netter Waffen-Spielereien wie Twin Phaser, Cobalt Blaster und Radium Emitter sowie Sekundär-Waffensystemen, mit denen man seine Zerstörungswut voll ausleben kann.

Die Einstellung macht's

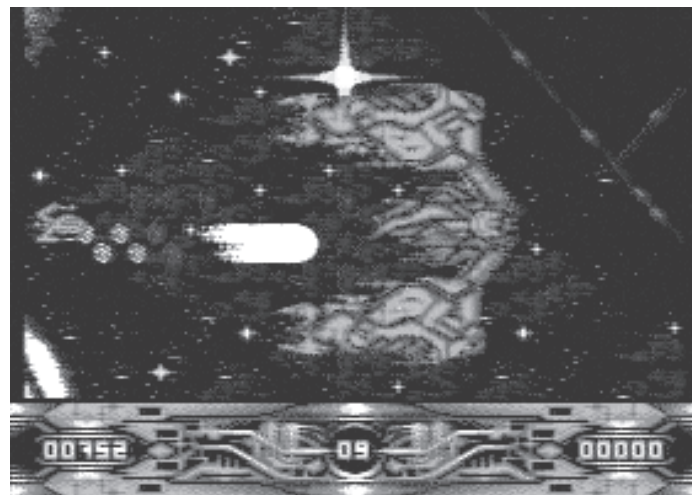
Doch langsam: Nach der Konfigurierung der Hardware und dem überaus guten Titelbild gelangt man in ein nicht minder glänzend gemachtes Empfangsmenü, in dem man schon von zwei grimmig dreinblickenden Kämpfern erwartet wird. Ungewohnte Klänge kommen aus den Monitorboxen: Bei der Titelmusik handelt es sich um keine pathetisch antreibende Hymne, sondern um ein relaxtes, transig-technoides SID-Stück. Credits und



Klassischer Start im Kometenhagel.

Highscores ziehen dazu stilvoll in einem Sternen-Upscroller vorbei. Jetzt nur noch einige letzte Einstellungen – und auf geht's ins Gefecht!

Sieht man einmal von der Digi-Musik von Welle:Erdball und den Sprachsamples beim Aufsammeln von Extrawaffen ab, könnte man zunächst



Der erste Zwischengegner.

Die berühmten ersten Felsen

Nach den ersten klassischen Manövern durch einige Felsformationen stellt man mit Schrecken fest, dass einem auf dieser Mission kein Satellit gegönnt wurde – und die Scheibenwischer werden für die Vielzahl von gewaltigen Felsen leider kaum ausreichen. Es hilft nichts – bei diesem Auftrag sind die Künste am Steuerknüppel noch mehr gefordert als sonst, um den Horden von Geisterfliegern Herr zu werden. Von den Projektilen, die diese einem noch zusätzlich entgegenfeuern, einmal ganz abgesehen.

Vorsprung durch Technik

Technisch gesehen lässt sich Metal Dust Zeit – seine volle Pracht entfaltet sich langsam und wohllosiert.

noch meinen, ein Standard-C64 Spiel vor sich zu haben. Dann aber fallen zunächst die zahlreichen, teils übergroßen Gegner-Formationen ins Auge und die Tatsache, dass das Programm selbst an haarigen Stellen nicht in die Knie geht – hier zeichnet sich das Spiel durch ein hohes Maß an Perfektion aus.

Trial & Error

Doch zurück ins Spielgeschehen. Hier mag es zunächst irritieren, dass die alte Regel, auf alles zu ballern, was sich bewegt, nicht mehr gilt: Manchmal sind es einfach nur Raumschiff-Formationen, die in der Ferne vorbeifliegen oder auch animierte Teile der Hintergrundgrafik, die keine akute Gefährdung für den eigenen Gleiter darstellen.

Treiben allmählich durchsetzen kann.

Effekt-Feuerwerk

Dies sind jedoch nicht die einzigen Überraschungen, die den Spieler erwarten. So zieht zum Beispiel manchmal das Scrolltempo aus dem Nichts heraus an, der Spieler wird von Wasser- oder Lava-Strömen mitgerissen oder getroffene Elemente spalten sich und werden somit gefährliches Treibgut, statt einfach nur zu explodieren. Der stetige Druck auf die Feuertaste bleibt dem Spieler übrigens erspart, denn es genügt, die Feuertaste gedrückt zu halten, um Dauerfeuer zu geben. Der Beam-Schuss, der vor allem bei größeren Gegnern wahre Wunder wirken kann, lässt sich per Doppelklick aktivieren.

Jede Spielstation wartet mit eigenen Spezialitäten auf. Während man in Level 1 animierte Hintergrundgrafik mit funkelnden Sternen, Wasserfällen und staubspeienden Vulkanen bewundern kann, erwarten einen in den späteren Stages im Vordergrund vorbeischießende Elemente, großflächig animierte Pseudo-Parallaxer und auch echtes Par-

allaxscrolling in ungeahnten Dimensionen.

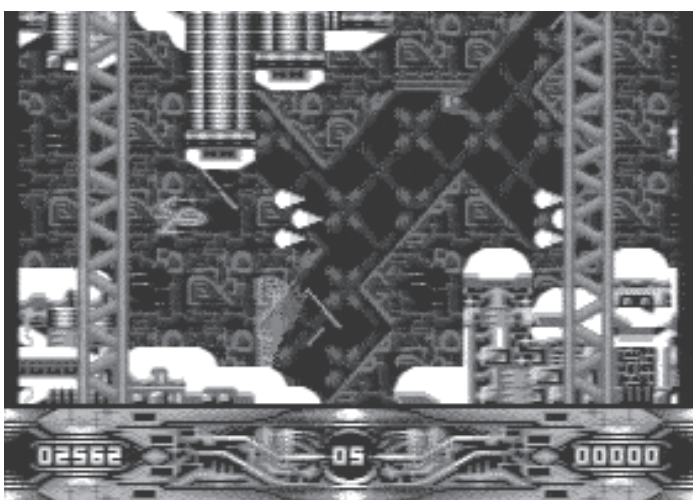
Zwar ist jeder einzelne dieser Effekte auch ohne die SuperCPU möglich, aber in Kombination mit einer derartigen Spiel-Action hat man ein solches grafisches Feuerwerk noch nie gesehen. Ein besonderer Leckerbissen erwartet den Spieler diesbezüglich beim allerletzten Endmonster im vierten Level, der jetzt aber noch nicht vorweggenommen werden soll.

Von Schallwellen und Erdbällen

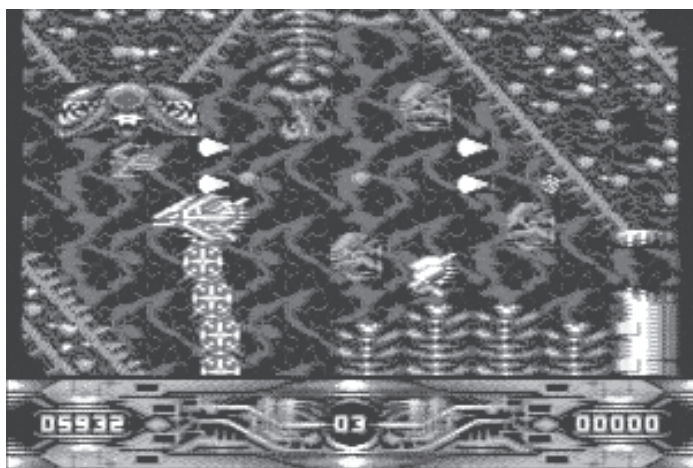
Die Idee, eine Musikgruppe für einen Computerspiel-Soundtrack zu verpflichten, ist nicht neu und steht in der Tradition von Gruppen wie Devo („Neuromancer“) und Synthesizer-Pionier Jean Michel Jarre („Die Arche des Captain Blood“). Mit der Verpflichtung von Welle:Erdball ist Protovision aber mehr als nur ein geschickter Marketing-Gag gelungen. Die Klangqualität der digitalisierten Ingame-Musiken ist zwar weit entfernt von der einer Audio-CD und man hört leises Hintergrundrauschen, aber vermischt mit den Explosionen und



Wer gleitet so schnell durch Nacht und Wind?



Metallgitter im Vordergrund: das Erleben des Raums.



Schwer zu verdauen: Gegnerhorden vor animierter Backgroundgrafik.



Die Box glänzt durch edles Verpackungsdesign.

Sprachsamples ist sie doch überaus erstaunlich. Zudem verstehen es Welle:Erdball, Synthesizer-Elemente der frühen 80er Jahre mit Techno-Klängen zu einem spacig-antriebenen Soundtrack zu kombinieren, der seinen Teil zur Spiel-Motivation beizutragen weiß. Witzig ist übrigens auch, die C64-Sprachsoftware SAM einmal indirekt

als doppeltes Sample aus den C64-Lautsprechern quäken zu hören.

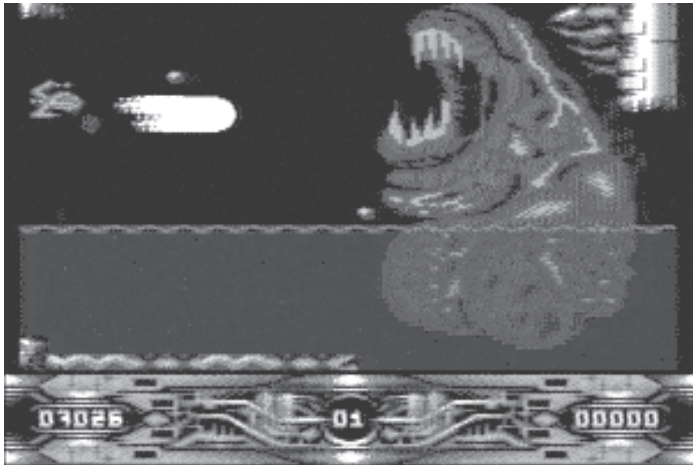
Man zieht den Hut

Wie viele Sidescroller zuvor ist auch Metal Dust eine Hommage an Katakis. Es finden sich zwar Elemente, wie sie aus Armalyte oder Saint Dragon bekannt sind, doch die Bewunderung von Manfred Trenz' Meilenstein

scheint doch am stärksten durch Level- und Gegnergestaltung durch. Was jedoch keineswegs heißen soll, dass hier mit eigenen Ideen gespart wird, denn die sind mehr als ausreichend vorhanden. Metal Dust ist exzellente Ballerkost. Vor allem in der Ausgestaltung der Levels und Endmonster stellen Chester Kollschen und Stefan Gutsch ihr wahres Genie unter Beweis. Auch grafisch lässt das Spiel keinen Raum für Kritik. Die beeindruckenden, bildschirmgroßen Ladebilder, die am PC gerendert, mittels GoDot auf den C64 konvertiert



be für Shoot'em Ups. Der Preis von 40 Euro für das Spiel rechtfertigt sich abgesehen vom Programm selbst alleine schon durch die aufwändige Verpackung, die vergleichbaren Produkten aus den Hoch-Zeiten des C64 in keiner Weise nachsteht.



Versetzt elektrische Schläge: Endboss von Level 3.

und nachbearbeitet wurden, tun ihr übriges, den positiven Gesamteindruck zu verstärken.

Etwas verwunderlich ist, dass sowohl das Spiel als auch das Handbuch keine Hintergrundgeschichte zum Spiel liefern, während die Webseite von Metal Dust eine ausführliche Story bereit hält. Gleichzeitig kann man aber wohl auch anmerken, dass noch kein gutes Ballerspiel je wirklich eine Einbettung in eine Geschichte gebraucht hat.

Der angemessene Schwierigkeitsfaktor garantiert langanhaltenden Spielspaß. Auch wenn es nur vier Levels gibt, sind diese doch so ausgedehnt und mit Zwischengegnern ausgestattet, dass Metal Dust alles andere als nur ein kurzes Vergnügen ist.

Die Referenz

Für Besitzer einer SuperCPU ist Metal Dust ein Pflichtkauf. Nicht nur, weil es das erste und einzige seiner Art ist, sondern weil es auch wie erwartet hervorragend demonstriert, was für eine fantastische Spiele-Action mit dieser Erweiterung möglich ist.

Ob es sich dagegen lohnt, sich die nur schwer erhältliche Hardware plus stärkerem Netzteil extra für „Metal Dust“ zuzulegen, ist eine Frage des Geldbeutels und der eigenen Vorlie-

be. Interessant ist die Frage, welche grafischen Möglichkeiten sich bei einem reinen SID-Soundtrack ergeben hätten. Vielleicht liegt hier die Herausforderung für zukünftige SuperCPU-Programmierer.



Metal Dust

Hersteller: Protovision

Erscheinungsjahr: 2005

Preis: 40 Euro

Erhältlich als 1581- und FD2000-Version.

Vertrieb: Protovision
Oliver Förster, Königsberger
Str. 12, 35576 Wetzlar,
Deutschland

Email:
contact@protovision-online.de

Internet:
www.protovision-online.de