

Nach Eingabe der Namen und Auswahl der Seite erscheint das gesamte Spielfeld auf dem Bildschirm. Jeder wählt seine Taktik und der TI besorgt den Rest, ohne daß man noch z.B. mittels Joystick Einfluß nehmen kann. Die Spielfiguren sind abstrakte verschiedenfarbige Bälle.

Aufgrund der mangelhaften Möglichkeit der Einflußnahme wirkt Football eher wie eine Wirtschaftssimulation a'la Fußball Manager. So bleibt den beiden Spielern (allein gegen den Computer wird nicht angeboten) nur das Betrachten der Spielzüge, was sehr sehr schnell öde wird.

Daneben wird in Sachen Grafik und Sound auch nur Schonkost geliefert.

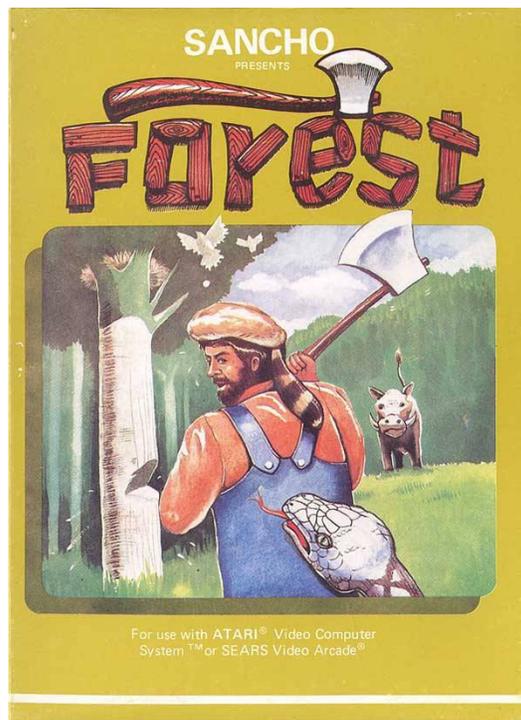
Nur für Sammler empfehlenswert, selbst Fans werden keine Freude an diesem vermurksten „Spiel“ haben.



### Forest (Atari 2600)

*Hersteller / Vertrieb:* Sancho / Tang

*Erscheinungsjahr / Steuerung:* / Joystick



(rd) Jump and Run.

Primitivst-Jump'n Run! Während man von einem Vogel mittels Lähmungsschuss beschossen wird, muss man über verschiedene Tiere hinwegspringen. Das Spielfigur-Sprite flackert unglaublich und das permanente Musikgedudel zwingt zum baldigen Abschalten.



### Fortress of Narzod (MB Vectrex)

*Hersteller / Vertrieb:* GCE / MB

*Erscheinungsjahr / Steuerung:* 1982 / Joystick

(vn) Ballerspiel für einen oder zwei Spieler. Drei Schwierigkeitsgrade.



Vor langer Zeit gab es gute und böse Zauberer. Während ein Kampf gegen die Guten jedem Spielprinzip der frühen Achtziger Hohn sprechen würde, geht es also gegen den miesen Magier. Der hat sich in der Festung verschanz und heißt Narzod.

Der Spieler muß nun mit seinem Luftkissenfahrzeug (ja, was es nicht alles in der guten alten Zeit gab) drei enge Wege hinauffahren, welcher der chinesischen Mauer nicht unähnlich sind. Auf jedem dieser Wege schickt einem der gemeine Narzod seine Schergen, die sogenannten DoomGrabber entgegen. Die schießen fröhlich mit Spikes auf einen, ein Treffer zerfetzt das eigene Fahrzeug.

Das Gemeine an der ganzen Sache ist, daß die eigene und fremde Munition von den Wänden des Weges abprallt und immer neue Bahnen einschlägt. So ist es ohne weiteres möglich, sich selbst zu zerstören.

Mit ein wenig Taktik kann man aber den Feind auch durch eine Feuerwand aus eigener Munition schon in weiter Ferne aufhalten.

Hat man die erste Welle zerlegt, geht es gegen die Tarantulas weiter, bevor am Ende die Ghouls auftauchen. Sind auch diese beiden Hindernisse überwunden, geht es durch das erste Tor weiter zum zweiten Weg.

Das die Gegner immer stärker und gerissener werden, versteht sich von selbst.

Hat man die Festung endlich erreicht, muß der mächtige Mystic Hurler besiegt werden, bevor die ganze Festung sich vor den eigenen Augen auflöst. Dann geht es im nächsten Level weiter.

Zwischenzeitlich tauchen auch Vögel auf, welche einen Kadaver hinterlassen, wenn man sie trifft. Dieser bleibt einige Zeit liegen und schluckt sowohl eigenes, wie auch feindliches Feuer. Das erschwert den Kampf zusätzlich.

Mit steigendem Spielverlauf splitten sich die DoomGrabber nach dem ersten Treffer, so dass der Bildschirm bald voll von Feinden und deren Spikes ist. Hier gilt es kühlen Kopf zu bewahren und eine ruhige Hand zum Ausweichmanöver. Der Obermottz teilt sich ebenfalls einmal und überschüttet einen geradezu mit Spikes.

Fortress of Narzod ist eines der besten Ballerspiele für das Vectrex. Ein abwechslungsreiches Spielprinzip mit netten Ideen sorgen auch heute noch für eine Menge Motivation. Die Grafik ist geradezu prädestiniert für Vektorlinien. Und selbst der minimale Sound paßt. Ein unbedingter Typ für alle Freunde dieser Konsole!

☺☺☺☺☺

### Frogger (Atari 2600)

*Hersteller / Vertrieb:* Starpath / Unimex  
*Erscheinungsjahr / Steuerung:* 1982 / Joystick

(vn) Jump and Run für einen oder zwei Spieler  
Was ist der Hauptunterschied zwischen dieser Version für den Supercharger und jener, die Parker auf Modul herausbrachte?

Auf den ersten Blick natürlich die Grafik: Während sich die Parker-Version hauptsächlich mit abstrakten Symbolen begnügen mußte (Kreise stellen Schildkröten dar, die ihre Farbe wechseln wenn sie untergehen) kann man die einzelnen Figuren in der Starpath-Version recht gut unterscheiden.

Da tauchen die Schildkröten wirklich ab und alle Sprites bis auf den eigenen Frosch sind mehrfarbig. Alles in allem geht es wesentlich bunter zu, was aber den Nachteil hat, dass die Bildebene, in der sich die Spielfigur gerade bewegt, etwas flackert.

Beim Spielgeschehen hat sich eigentlich nichts geändert: Immer noch gibt es die unberechenbaren Fahrzeuge, Schildkröten, Baumstämme und Krokodile, wie es auch Bonuspunkte für das begatten(?) von auf Baumstämmen schwimmenden Fröschen und das Erreichen von Nestern gibt. In diesen

finden sich ab und zu auch Fliegen, was weitere Punkte bringt.



Der Sound hinterläßt bei beiden Versionen zwiespältige Gefühle. Zwar ändert er sich bei Frogger von Starpath nach jedem Tod, jedoch kann keine der (bekannten) Allerweltsmelodien packen. Deshalb gefällt mir die eintönige, aber gängigere Parker-Fassung etwas besser.

Als Fazit läßt sich feststellen, dass diese Version des bekannten Automatenklassikers dem Original näher ist, was Grafik und Sound betrifft. Allerdings tun sich beide Versionen für das VCS nicht viel, was den spielerischen Teil angeht. Zu einer Höchstwertung langt es leider nicht ganz.

☺☺☺☺☺

### Frogger (Atari 2600)

*Hersteller / Vertrieb:* Parker / Parker  
*Erscheinungsjahr / Steuerung:* 1982 / Joystick

(rd) Glitschiges Jump and Run für 1 oder 2 Spieler. 3 Spielvarianten.

Frogger war ursprünglich einer der spielspaßstarken Spielhallenautomaten der frühen 80er Jahre, deren gesamtes Spielfeld auf die Größe des Monitorbildes zusammengequetscht war. Die VCS-Heimumsetzung von Parker musste - natürlich - abgespeckt werden.



Der Bildschirm stellt in der unteren Hälfte eine fünfspurige Straße - wo ist es eigentlich üblich, dass sich die Fahrtrichtung auf mehrspurigen Straßen von Spur zu Spur ändert? - und in der oberen Hälfte einen ebenfalls 'fünfspurigen' Fluss in der Draufsicht dar. Ziel der Aktion ist es, Frösche über Straße und Fluss hinweg ins traute Heim zu lenken. Wie man sich denken kann, darf man sich auf der Straße nicht von Fahrzeugen plattfahren lassen - wobei ich als Autofahrer sofort auf die Bremse steigen würde, wenn mir ein Frosch begegnete, der so groß wie mein Auto ist! Am Fluss angelangt stellt man alsbald fest, dass der Frosch erstaunlicherweise nicht schwimmen kann und daher über die Rücken von schwimmenden Schildkröten, die gemeinerweise zwischendurch abtauchen, und Krokodilen, die Frogger gemeinerweise auffressen, wenn er ihrem Maul zu nahe kommt, und über treibende Baumstämme auf die andere Seite geführt werden muss. Damit man nicht zu sehr trödelt, hat man ein durchaus nicht zu unterschätzendes Zeitlimit im Nacken.

Dafür wird man während der ersten Levels mit neu hinzukommenden Spielelementen verwöhnt. So kriechen z.B. irgendwann Schlangen hin und her, oder man muss bonushalber unterwegs ein Weibchen auflesen - was stark an das Aufspringen zur Begattung erinnert. Darüber hinaus wird das Spiel nicht einfach nur schneller - zwischendurch bremsen die einzelnen Autokolonnen auch mal stark ab, was noch verwirrender ist, da die rettende Lücke in der nächsten Spur so auch mal schier endlos lange auf sich warten lässt.

Aus eigener Erfahrung vermag ich zu sagen, dass Frogger seinerzeit geeignet war, mit einigen befreundeten High Score Jägern die Nacht zum Tag werden zu lassen. Und auch heute noch ist es für ein schnelles Spielchen zwischendurch gut. Was stören einen da Nebensächlichkeiten wie die Flackerorgien, die auftreten, wenn sich Frogger mit anderen Elementen auf gleicher Höhe befindet? Eben! Jedenfalls ist Frogger spielspaßtechnisch allen Nachahmern - allen voran Activision's Freeway - um Klassen überlegen.

😊😊😊😊😊

### **Frogs and Flies (Atari 2600)**

*Hersteller / Vertrieb:* M Network / Mattel  
*Erscheinungsjahr / Steuerung:* 1982 / Joystick

(vn) Geschicklichkeitsspiel für 1 oder 2 Spieler gleichzeitig.

Frog Bog für das Intellivision stand Pate für dieses Spiel.

In einem Teich hocken zwei Frösche auf Seerosenblättern. Über ihnen schwirren unablässig ein bis zwei Fliegen herum. Und so hüpfen die beiden Grünhäuter von einem Blatt zum anderen und versuchen durch Zielen an die begehrte Beute zu kommen. Derweil nimmt der Tag seinen Lauf und gegen Einbruch der Nacht ist alles vorbei. Sieger ist der verzauberte Prinz, welcher die meisten Punkte erlangt hat.



Schon das Original lebte vor allen Dingen von der guten Grafik. Die mußte zwangsläufig auf dem VCS leiden. Dennoch ist auch die 2600er-Version gelungen. Am meisten Spaß macht FaF zu zweit, doch auch dort sorgt das infantile Spielprinzip bald für Langeweile.

😊😊😊

### **Frostbite (Atari 2600)**

*Hersteller / Vertrieb:* Activision / Activision  
*Erscheinungsjahr / Steuerung:* 1983 / Joystick

(vn) Jump and Run am Nordpol. 2 Schwierigkeitsgrade. Für 1-2 Spieler.

Frogger und Q\*bert standen Pate bei diesem Eskimospiel in der Arktis.



Bailey, der Held des Spiels springt von Eisscholle zu Eisscholle, die danach markiert sind.

Ist das bei allen der Fall geht er an Land um sein Iglu aufzubauen.