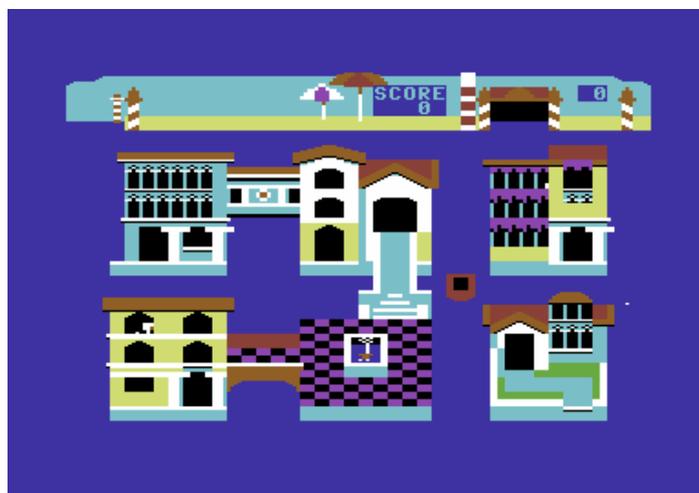


Ducks Ahoy!



Joyce Hakanssons Spiel Ducks Ahoy! wurde 1984 für 3-6jährige Kinder konzipiert und erschien für den C64 (Programmierer: Will Stein) und für Atari-Computer (Programmierer: Tom Buoye).

Ducks Ahoy! ist nur einen Bildschirm groß und zeigt eine Ansicht von Venedig: Einige Häuser, die jeweils von Kanälen umringt sind und am oberen Bildrand einen Strand. Aufgabe des Spielers ist es, mit einer Gondel Enten aus den Häusern zum Strand zu befördern. Maximal passen zwei Enten in das Boot. Hat man zehn Enten zum Strand gebracht, beginnt ein neuer, etwas schwierigerer Level. Da die Enten automatisch ihre Häuser verlassen (also ins Wasser springen und merkwürdigerweise untergehen), muß man rechtzeitig mit der Gondel das jeweilige Haus erreichen, um einen Punktverlust zu vermeiden. Sind nämlich zehn Enten ins Wasser gefallen, verliert man eins von vier Leben. Der Spieler kann die Gondel langsam oder schnell bewegen. Um vor einem Haus zu halten, wird der Joystick einfach losgelassen. Erschwert wird die Aufgabe durch ein Nilpferd, das sich nur durch ein paar Blasen auf der Wasseroberfläche bemerkbar macht. Fährt man in die Blasen, kollidiert man mit dem unter der Oberfläche schwimmenden Nilpferd und verliert ein Leben.



Die Hintergrundgrafik ist sehr schlicht, aber Bud Luckey's Animationen der Spielfiguren sind ausgezeichnet. Die untermalende Musik von Ed Bogas imitiert eine Mandoline, und hat man zehn Enten zum Strand gebracht, singen sie eine Passage aus "Oh, du lieber Augustin". Diverse Soundeffekte begleiten das Geschehen.

Ducks Ahoy! wird seinem Anspruch, kleine Kinder zu unterhalten, bestens gerecht und ist ein sehr putziges kleines Spiel. Natürlich wird es für Erwachsene schnell langweilig, aber für diese ist es auch nicht gemacht worden.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

