

Who Dares Wins

1985 schrieb Steve Evans das C64-Actionspiel Who Dares Wins, welches von der Sheffielder Firma Alligata auf den Markt gebracht wurde. Das Spiel erinnerte stark an das Spiel Commando, welches zuvor nur an Automaten zu spielen gewesen war. Da die Rechte für eine Computer-Umsetzung von Commando aber nicht bei Alligata, sondern bei Elite lagen, wurde Alligata rechtlich gezwungen, das Spiel vom Markt zu nehmen. In Deutschland wurde es aufgrund seines kriegsverherrlichenden Inhaltes und brutaler Darstellungen ohnehin indiziert. Diese Turbulenzen und der hohe Spielspaß des Programms förderten allerdings seinen Bekanntheitsgrad.

Der Spieler steuert einen Soldaten durch acht vertikal scrollende Level, um letztenendes eine feindliche Militärbasis einzunehmen. Auf dem Weg dorthin stellen sich ihm Unmengen schießwütiger feindlicher Soldaten in den Weg. Mit unbegrenzt vielen Schüssen und einer begrenzten Zahl an Granaten erwehrt der Spieler sich nun seiner Feinde, die teilweise hinter Hindernissen in Deckung liegen, mit Fahrzeugen durch den Level fahren und mit allerlei Geschossen zurückschießen. Hin und wieder tauchen feindliche Soldaten auf, die einen Gefangenen abführen, für dessen Befreiung man mit Punkten belohnt wird, welche man auch für das Töten der Gegner erhält. Erreicht das Punktekonto bestimmte Werte, wird der Spieler mit Extraleben belohnt. Im Level verstreute Kisten ermöglichen dem Spieler außerdem eine Aufstockung seines Granatenvorrats.



Die größten Unterschiede zu Commando sind neben grafischen Details ein langsamerer Spielablauf und die Tatsache, daß man zum Werfen der Granaten nicht die Tastatur bemühen muß. Musik ertönt nur im Titelbildschirm, im Spiel selbst sind hauptsächlich Schußgeräusche zu hören.

Eine Indizierung des Programms mag angesichts grausamerer Gewaltdarstellungen in späteren Spielen unangemessen erscheinen. Da Who Dares Wins bei Erscheinen allerdings eins der brutalsten Computerspiele war, ist die Indizierung nachvollziehbar. Die Qualitäten des Spiels sind allerdings noch heute ersichtlich: Es ist unkompliziert und übersichtlich, sauber programmiert, ermöglicht einen schnellen Einstieg und bietet dem Spieler dank eines moderaten Schwierigkeitsgrades schnell Erfolgserlebnisse.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

