

Harrier Attack



Das Shoot 'em Up Harrier Attack wurde 1983 von Durell Software für den Oric 1 und ZX Spectrum veröffentlicht. 1984 folgten Umsetzungen für den Commodore 64 und den Amstrad/Schneider CPC.

Vor Beginn des Spiels legt man einen von fünf Schwierigkeitsgraden fest. Daraufhin zeigt der Bildschirm das Meer und einen Flugzeugträger. Dieser ist Ausgangspunkt für den Harrier-Kampfjet, den der Spieler steuert. Spielziel ist es, mit seinem Flugzeug eine feindliche Militärbasis auf einer Insel auszubomben und unversehrt wieder zum Schiff zurückzukehren. Wird der Harrier von feindlichen Flugzeugen oder Bodengeschossen getroffen, ist das Spiel sofort zu Ende. Anzeigen am unteren Bildrand geben Auskunft über die Geschwindigkeit sowie die verbleibenden Kraftstoff-, Raketen- und Bombenreserven. Das ganze Geschehen wird scrollend von der Seite gezeigt. Man kann jederzeit den Schleudersitz aktivieren, was kurz vor dem Verlust des Harriers Bonuspunkte einbringt. Punkte gibt es natürlich auch für den Abschluß feindlicher Flieger, Gebäude und Raketen sowie für eine sichere Landung. Eine Highscoreliste zeigt nach dem Verlust des Flugzeuges oder nach der Ankunft am Flugzeugträger die Erfolge des Spielers an. Übrigens ist es möglich, seinen eigenen Flugzeugträger zu versenken, woraufhin man selbstverständlich nicht mehr landen kann und irgendwann mangels Treibstoff eine Bruchlandung hinlegt.



Grafisch, soundtechnisch und inhaltlich ist Harrier Attack sehr simpel, weshalb man ein Freund gerade dieser Attribute sein muß, um dem Spiel etwas abzugewinnen. Andernfalls fühlt man sich vom Gameplay wohl eher gelangweilt.

Harrier Attack rief 1983 einige Missgunst hervor, da es inhaltlich dem Geschehen während des kaum ein Jahr zurückliegenden Falklandkrieges ähnelte und diesen aus Sicht der Kritiker verharmloste. Das Spiel soll sich weltweit über 250.000 mal verkauft haben.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

