Dino Eggs

Dino Eggs wurde 1983 von David H. Schroeder auf dem Apple II entwickelt und von Micro Fun veröffentlicht. Leonard Bertoni programmierte die C64-Fassung, und es gab auch Versionen für den Atari 800/XL/XE und das ColecoVision.

Die Hintergrundgeschichte zu Dino Eggs berichtet vom Zeitreisenden Time Master Tim, welcher die Dinosaurier mit den Masern angesteckt hat. Verantwortlich für ihr zukünftiges Aussterben, versucht er nun schuldbewußt, die Dinosaurier zu retten, indem er deren unbelastete Eier und Jungtiere in die Zukunft schickt, um sie so vor der Infizierung zu bewahren. An diesem Punkt der Geschichte übernimmt der Spieler Tims Rolle.

In einem bildschirmgroßen System aus Plattformen und Leitern taucht das Time-Warp-Feld Tims auf, welcher daraus hervortritt, um alle Eier im Level einzusammeln oder die Dinobabies, die nach einer Weile aus diesen schlüpfen, einzusperren. Es sind maximal drei Eier zu tragen bzw. Jungtiere einzusperren, bevor man sie im Time-Warp-Feld in die Zukunft schickt. Danach taucht das Feld an einer anderen Stelle im Level wieder auf, und man kann die nächsten Eier und Dinos retten. Ist der Level frei von Eiern oder Jungtieren, kann sich Tim mittels Time-Warp in den nächsten Level begeben. Der neunte Level schließlich beginnt nach Vollendung von vorn.

Weitere Spielelemente sind Hölzer und die "Power-Pflanze". Pflückt man diese, kann man beliebig viele Eier tragen. Mit den Hölzern entfacht man Feuer, welche die Dinomutter fernhalten, die Tim für einen Eierdieb hält und versucht, ihn zu zertrampeln, wodurch man ein Leben verliert. Jedes Feuer kann neu entfacht werden, und ein Countdown zeigt an, wie lange es noch brennen wird und ob es passierbar ist, was bei den Ziffern 9 und 1 der Fall ist. Die Flammen können aber auch der eigenen Spielfigur, den kleinen Dinosauriern und verschiedenen Gegnern schaden, welche die Spielfigur bei Berührung vergiften, wodurch die Lebensenergie Tims rapide sinkt. Im Time-Warp-Feld kann die Energie aber wieder aufgefüllt werden. Sollte die Energie 0% erreichen, setzt die Devolution ein, und man verliert ein Leben. Wurden bei der Vergiftung Eier getragen, werden diese als vergiftet entsorgt. Im Zeitfeld ist die Spielfigur vor Vergiftung geschützt.

Außerdem liegen auf einigen Plattformen große Steine. Wirft man sie hinab, enthüllen sie manchmal weitere Eier und Hölzer oder die Power-Pflanze. Beim Herabfallen können sie andere Kreaturen treffen, weitere Steine hinabstoßen oder Feuer auslöschen. Der Spieler erhält für bestimmte Aktionen Punkte, allerdings werden auch Minuspunkte für den Verlust von Eiern und Babydinos verteilt.

Grafik und Sound von Dino Eggs sind unspektakulär, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut. Zumindest die winzigen Dinosaurier sind niedlich anzusehen. Die originelle Ausgangsidee, die für ein Spiel dieser Größe zahlreichen Elemente, die einfache Steuerung und der angenehme Schwierigkeitsgrad machen Dino Eggs zu einem unterhaltsamen Zeitvertreib.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

Kultboy.com