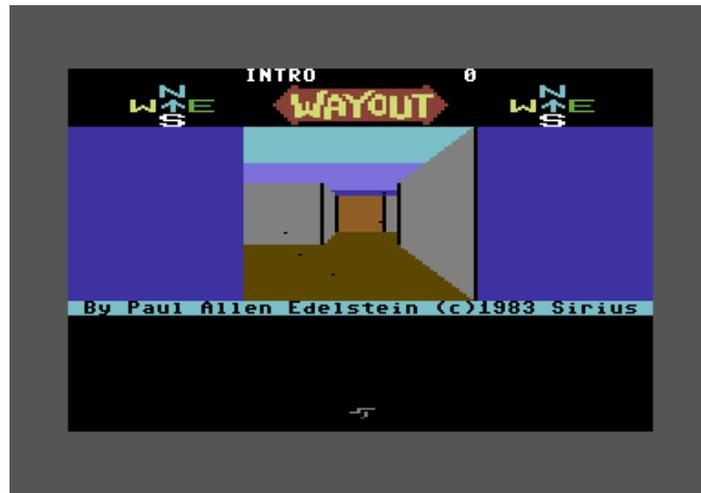


Wayout



Wayout ist ein Labyrinthspiel in 3D-Grafik. Es wurde 1982 von Paul Allen Edelstein programmiert und erschien bei Sirius Software für den Atari 800 und 1200. 1983 folgte eine Umsetzung für den C64. Auch für den Apple II war es erhältlich. Später veröffentlichte Edelstein ebenfalls bei Sirius Software das ähnliche "Capture the Flag".

Ziel des Spiels ist es, in einem Labyrinth den Ausgang zu finden, welcher durch ein blinkendes Tor dargestellt wird. Der Spieler sieht das Geschehen dabei aus der Ego-Perspektive. Die Wände des Labyrinths sind rechtwinklig und der Boden ebenmäßig. Innerhalb dieses Rahmens läßt sich die Spielfigur frei durch den Level bewegen. Das Spiel hat 26 Labyrinth, die frei angewählt werden können. In jedem dieser Level lassen sich neun Rücksetzpunkte verteilen, an die man auf Knopfdruck direkt zurückversetzt wird.

Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine kleine Karte, die den bereits erforschten Teil des Labyrinths automatisch mitzeichnet. Auch der aktuelle Standort der Spielfigur wird auf dieser Karte angezeigt. Am oberen Bildschirmrand sind Kompass zu sehen, die die Orientierung erleichtern.

Karte und Kompass können einem allerdings von einem kleptomatischen Rechteck namens "Cleptangle" gestohlen werden. Dieser orange-weiße Gegner pirscht sich an die Spielfigur an, entwendet einen oder beide Gegenstände und läuft davon. Man erhält sein Inventar zurück, wenn man das Cleptangle verfolgt und einholt, was recht mühselig sein kann. Man kann aber auch versuchen, dem Cleptangle zu entkommen, denn wenn es sich nähert, wird der Spieler gewarnt, indem die Wände zu blinken beginnen und eine Melodie immer lauter wird. Der Raub von Automap und Kompass ist recht lästig, da sich alle Wände des Labyrinths optisch gleichen, was die Orientierung ohnehin schon erschwert.

Weitere Elemente im Spiel sind der Wind und die Glühwürmchen, welche allerdings nur als kleine schwarze Punkte dargestellt werden. Manchmal bläst ein Wind durch den Ausgang ins Labyrinth herein, wobei die Windrichtung von den verwehten Glühwürmchen angezeigt wird. Dies erleichtert natürlich das Finden des Ausgangs. Der Wind bläst aber manchmal auch so heftig, daß die Spielfigur nicht gegen ihn ankommt und manche Passagen daher unpassierbar werden. Umwege sind in solchen Fällen des Rätsels Lösung.

Der Punktestand richtet sich nach der zurückgelegten Strecke im Labyrinth. Da man für ein schnelles Finden des Ausgangs belohnt wird, ist ein möglichst niedriger Punktestand bei Wayout das Ziel. Statt einer Highscore- gibt es also eine Lowscore-Liste.



Bis auf die erwähnte Warnmelodie gibt es keine Musik im Spiel, aber einige Soundeffekte: Das Blinken des Ausgangs wird mit Tönen unterlegt, ebenso das Anstoßen an Wände und der Raub von Gegenständen. Beim Gehen der Spielfigur ertönt ein Rauschen, ein anderes Rauschen kennzeichnet den Wind, was durchaus zur Atmosphäre des Spiels beiträgt.

Grafisch ist Wayout zweifellos ein Vorgänger heutiger 3D-Spiele. Hätte man die Möglichkeit, den Dieb im Spiel abzuschießen, müsste man das Spiel ganz eindeutig als ersten Ego-Shooter bezeichnen. Neben der Grafik überrascht heute auch die Tatsache, daß es bereits 1982 Automapping gegeben hat.

Wayout bietet also für geschichtlich interessierte Spieler einige Aha-Erlebnisse. Das gegnerische Rechteck und der Wind sind einerseits originelle Ideen, die viel zur Atmosphäre beitragen und verhindern, daß die Suche nach dem Ausgang allzu langweilig wird, andererseits können sie aber auch lästige Hindernisse sein. Auch die Anzeige der richtigen Richtung durch die Glühwürmchen ist eher Beiwerk, da Kompass und Karte hilfreicher sind. Da viele Levels sehr groß sind und das Geschehen nach einer Weile grafisch wie spielerisch etwas monoton wird, ist Wayout etwas für geduldige Spieler. Dennoch ist es in technischer Hinsicht sicherlich ein wichtiges Werk der Spielegeschichte und bietet entsprechende Überraschungserlebnisse.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

