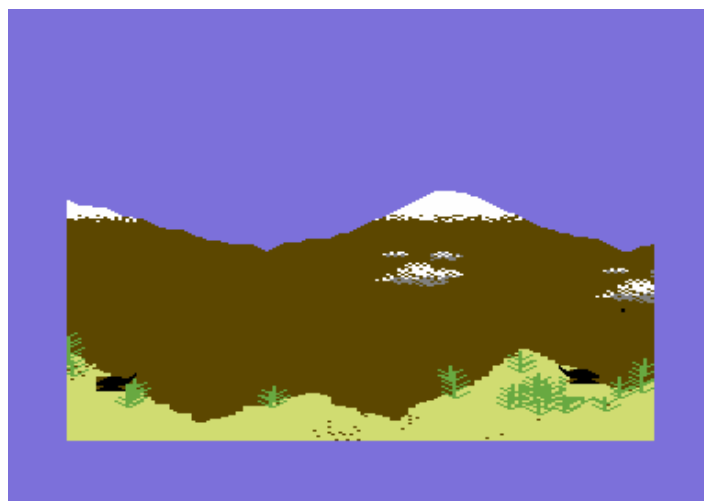


Artillery Duel



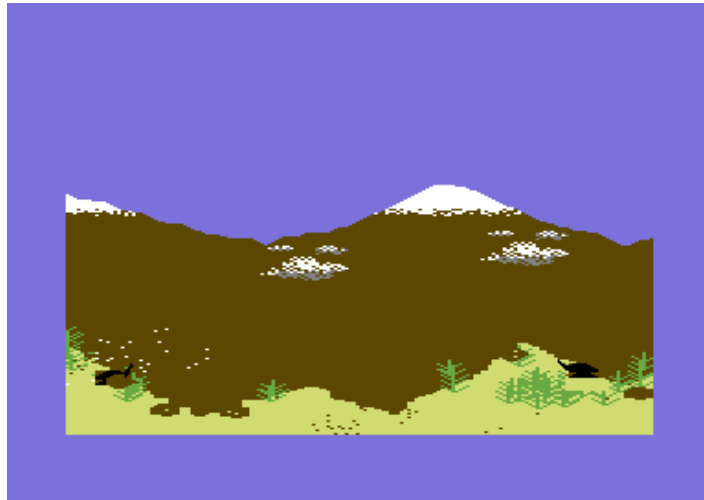
Das Zwei-Spieler-Spiel Artillery Duel wurde 1983 von der Firma Xonox für die Konsolen- und Rechnertypen Atari 2600, ColecoVision, VIC-20 (VC20) und Commodore 64 herausgebracht. Letztere Fassung wurde von John Perkins programmiert.

In einer von der Seite zu sehenden Gebirgslandschaft stehen sich zwei Geschützstationen gegenüber. Ziel ist es, die Geschützstation des anderen Spielers abzuschießen. Vorher jedoch muß man den Abschußwinkel und die Schußstärke den geografischen Gegebenheiten und dem Wind anpassen. Für diese Vorbereitungen hat man entweder 60, 30 oder 15 Sekunden Zeit, je nachdem, ob man sich zu Spielbeginn als Private, Captain oder General bezeichnet hat. Läßt man die Zeit verstreichen, wird der Schuß automatisch abgefeuert. Landet man einen partiellen Treffer, wird der Schaden in Prozentpunkten angezeigt. Solange kein Volltreffer erzielt wird, wechseln sich die Spieler nach jedem Schuß ab. Nach einem Volltreffer explodiert der Gegner und zwei Soldaten marschieren kurz durch das Bild. Eine Tabelle gibt daraufhin Auskunft darüber, welcher Spieler wieviele Runden gewonnen hat. Danach wird eine andere Gebirgslandschaft generiert und die nächste Runde beginnt.



Das Spiel kürt keinen Sieger und läßt sich nur beenden, indem man es ausschaltet, daher müssen die Spieler vorher eigene Siegbedingungen festlegen. Die Grafik ist sehr einfach. Musik und Sound sind ebenfalls schlicht, aber recht originell.

Artillery Duel war keineswegs das erste Spiel seiner Art. Bereits seit 1976 hatte es ähnliche Spiele gegeben, darunter "Artillery" von Mike Foreman, das grafisch nur mit dem Zeichensatz aufwartete. Ein Spiel gleichen Namens erschien 1980 für den Apple II und führte erstmals den Wind als Faktor ein. Artillery für den Apple II hatte außerdem Grafik im eigentlichen Sinne. Artillery Duel war 1983 schließlich das jüngste und damit grafisch ansprechendste Spiel dieser Art. Daß das Spielkonzept von Artillery nicht nur um 1980 Spaß machte, bewies u. a. Team 17 1995 mit seinem Spiel Worms.



Wenn einem das Spielprinzip gefällt, ist Artillery Duel immernoch für einige Ründchen gut. Da das Spiel aber nach der ersten Runde mit keinen neuen Elementen aufwarten kann, könnte es vielen Spielern doch recht schnell zu monoton werden.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

