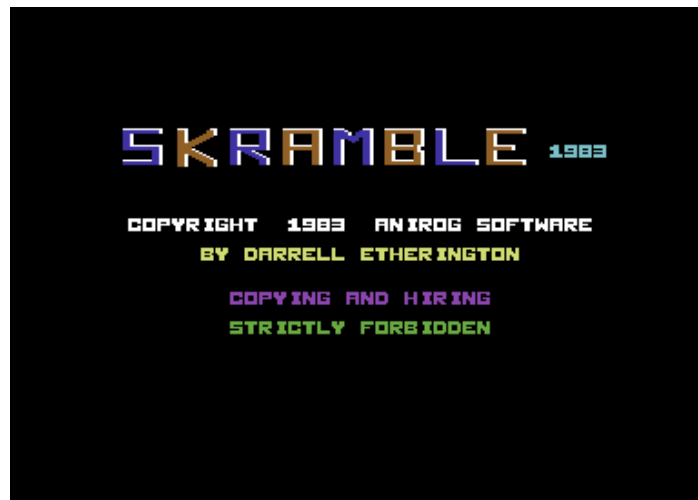


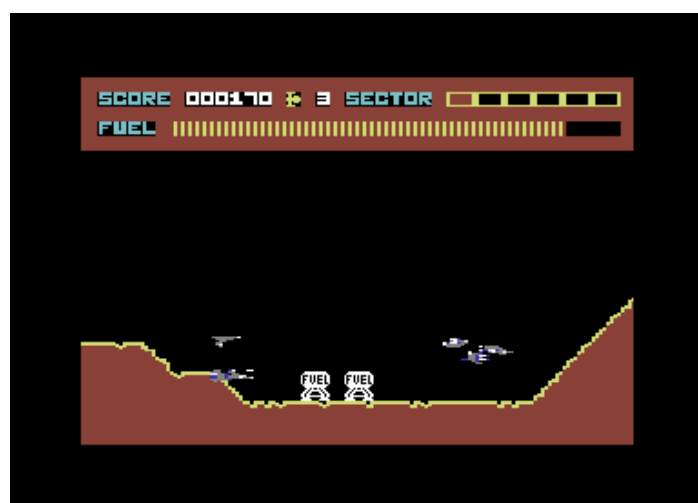
Skramble



Scramble erblickte 1981 als Spielautomat der Firma Konami das Licht der Welt. Es gilt als das erste Shoot'em Up, das in unterschiedliche Levels aufgeteilt war, welche im Spiel allerdings jeweils „Sector“ genannt werden. Neu war auch das automatische Scrolling. 1983 setzte Darrell Etherington das Spiel als „Skramble“ für den Commodore 64 um.

Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff von links nach rechts durch eine horizontal scrollende Landschaft. Auf Knopfdruck gibt der Flieger Schüsse ab und wirft Bomben gen Boden. Auf diese Weise lassen sich feindliche Flugobjekte abschießen, allerdings auch Treibstoffbehälter, durch deren Abschluß man seinen Tank auffüllen kann. Für all diese Abschüsse wird der Spieler mit Punkten belohnt.

Kollidiert man mit den Gegnern oder der Landschaft, wird eines von drei Leben abgezogen. Auch ein leerer Tank führt zu einer Kollision, da das Raumschiff ohne Treibstoff Richtung Boden sinkt. Nach dem sechsten Sektor beginnt das Spiel wieder bei Sektor 1, allerdings verbraucht das Raumschiff nun mehr Treibstoff als zuvor, weshalb das Spiel etwas schwieriger wird. Mangels Spielende muß ein möglichst hoher Punktestand als Spielziel genügen.



Musik kommt im Spiel nicht vor, allerdings sind diverse Soundeffekte zu hören. Die Grafik ist zeittypisch schlicht und das Scrolling der C64-Version ruckelig, die Steuerung aber ist einwandfrei. Verglichen mit späteren C64-Ballerspielen ist Skramble außerdem nicht nur technisch simpler, sondern auch recht einfach zu bewältigen: In wenigen Minuten kann man bis in den letzten Level gelangen und hat somit alles vom Spiel gesehen.

Vermutlich dank der innovativen Verknüpfung von Scrolling, Levelaufbau und Spritanzeige war Scramble sehr erfolgreich und bescherte Konami mehrere Millionen Dollar Umsatz, was viele Nachahmer auf den Plan zog, die eigene Scramble-Varianten veröffentlichten und sich dafür teilweise vor Gericht verantworten mußten.



Da heutzutage die Highscorejagd als Spielmotivation kaum noch ausreicht und das Spiel nicht sehr umfangreich ist, ist Scramble/Skramble mittlerweile nur noch kurze Zeit unterhaltsam. Bezüglich der schlichten Präsentation sollte man bedenken, daß diese zum damaligen Zeitpunkt keinesfalls schlecht war, sondern dem allgemeinen Niveau entsprach. Für die Spielegeschichte ist Scramble ohnehin von Wichtigkeit, da kein vorheriges Ballerspiel mit unterschiedlichen Levels und automatischem Scrolling aufwarten konnte. In dieser Hinsicht fußen also alle späteren Vertreter des Genres auf diesem Spiel.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

