

# Mancopter



Mancopter wurde 1984 von Datasoft für den Commodore 64 herausgebracht. Scott Spanburg programmierte das Spiel, die Musik steuerte John A. Fitzpatrick bei.

Inhalt von Mancopter ist ein Rennen zwischen Piloten, die Flugapparate über einen Ozean lenken. Der Spieler übernimmt einen Piloten mitsamt Gefährt, der Computer die Gegenspieler. Vermeidet es der Spieler, zu oft ins Meer zu stürzen, erreicht er irgendwann das Ziel und gewinnt das Spiel. Abstürze erfolgen, wenn ein gegnerischer Pilot mit dem Propeller der Spielfigur kollidiert oder nach Blitzeinschlag und kosten ein Leben (in Form eines Fisches). Hat man danach noch Fische übrig, darf man weiterspielen, hat man keine Fische mehr, ist das Spiel vorbei. Fische können ebenfalls von diversen Tieren gestohlen werden. Ist der letzte Fisch verloren, stürzt man erneut ins Meer, und das Spiel endet. Hin und wieder lassen sich aber neue Fische einsammeln.

Am oberen Bildrand werden aktueller Punktestand, Highscore, verbleibende Zeit, Anzahl der überholten Gegner und Anzahl der Fische angezeigt. Punkte erhält man für die zurückgelegte Strecke und an bestimmten Plattformen für alle überholten Flugmaschinen und verbleibenden Fische. Um in engen Höhlen oder Gruppen von Konkurrenten genug Platz zum Manövrieren zu haben, ist es allerdings manchmal nötig, die Gegner nicht zu überholen, sondern zum Absturz zu bringen, indem man diesen in den Propeller fliegt.



Da es sich bei Mancopter um ein Rennspiel handelt, muß man innerhalb eines Zeitlimits Checkpoints (Bojen) erreichen. Läuft die Zeit ab, bevor man eine Boje passiert hat, bekommt man eine neue Gnadenfrist von fünf Sekunden, wofür aber ein Fisch abgezogen wird. Dies geht solange weiter, bis man die Boje doch noch erreicht oder ohne Fische abstürzt. An jeder Boje werden der verbleibenden Zeit 40 Sekunden hinzuaddiert. Nach einigen Bojen macht man auf einer Plattform eine Zwischenlandung. Mit der dritten Plattform erreicht man das Ziel, man erhält einen Pokal und das Spiel startet von vorn.

Die Grafik ist liebevoll gezeichnet, ob es sich nun um Tiere oder Flugapparate, Wellenbewegungen, Wasserspritzer oder die sich verdunkelnden Wolken vor einem Blitz handelt. Auch erfreut Parallax-Scrolling das Auge: Vor manchen Wolken fliegt man vorbei, hinter anderen verschwindet man. Die schnelle, dramatische Musik paßt zum Thema eines Wettrennens. Die Soundeffekte, u. a. das Pfeifen von Meerjungfrauen, Donnerrollen und das Platschen bei einem Absturz, wurden ebenfalls mit Liebe zum Detail gewählt.

Mancopter ist ein originelles, unterhaltsames Spiel, das leider etwas langweilig wird, nachdem man es einmal bis zum Ziel geschafft hat. Mit einem Zweispielermodus hätte man den Spielspaß und den Bekanntheitsgrad des Spiels sicherlich erhöhen können.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

