

ZYBEX

„Auch Sie werden es erleben: Wenn Sie »Zybex« spielen, bekommt Sie so schnell keiner mehr vom Monitor weg. Das Game macht süchtig [...]“

– Carsten Borgmeier im Atari Magazin 12/88

Zybex wurde 1988 von Zeppelin Games entwickelt und erschien für Atari XL sowie für den C64. Es handelt sich um ein horizontal scrollendes Shoot 'em Up. Dabei steuert man einen der zwei Rebellen Rinser bzw. Cassalana, die gefangen genommen wurden und Ihrer Hinrichtung nur entgehen können, wenn sie den Zybex-Christall finden. Dieser ist wiederum nur über verschiedene Teleporter-Christalle zu erreichen, welche erst mühsam in verschiedenen Welten erkämpft werden müssen.

So ballert sich der Spieler (wahlweise auch zwei Spieler gleichzeitig) im Raumanzug durch 16 verschiedene Level bis man Zybex persönlich gegenübersteht.

Fünf verschiedene Waffensysteme unterstützen einem im Kampf. Darunter ein Vorwärtsschuss, Bolzen oder Schrägschüsse (genaue Infos siehe Kasten „Zybex-Waffenkunde“). Alle Varianten haben ihre spezifischen Vorzüge und Nachteile, die Rail Gun beispielsweise verfügt über eine große Durchschlagskraft, hat aber eine langsame Feuerrate. Der Standardschuss „Orbit“ ist die effektivste Schusswaffe. Eine Waffe kann bis maximal zur 4. Stufe ausgebaut werden. Während des Spiels kann man beliebig mit dem

Feuerknopf die vorher eingesammelten Waffen wechseln (geballert wird automatisch mit Dauerfeuer). Bei Verlust eines Lebens, wird die gerade aktivierte Waffe um eine Ausbaustufe abgesenkt.

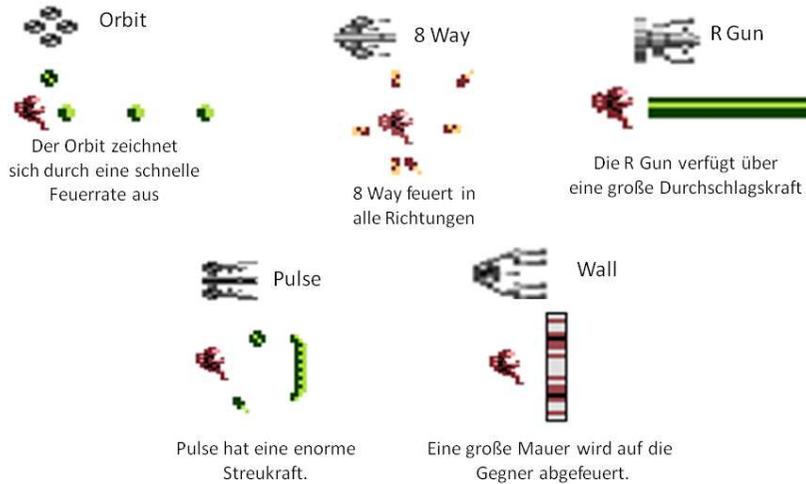


Level 1 Acturus: Hier geht es noch beschaulich zu...

Rücksetzpunkte gibt es bei Zybex keine. Man kann an der gleichen Stelle weiterspielen, an der man sein Leben verloren hat.



Zybex Waffenkunde



Die Steuerung von Zybex zählt zum Besten, was man auf dem Atari jemals geboten bekommen hat. Die Spielfigur lässt sich sehr flüssig zu steuern und die Kollisionsabfrage ist absolut exakt.



Nach erfolgreichem Abschluss eines Levels wird man von einem Raumschiff ins nächste Abenteuer transportiert

Obwohl das Spiel auf dem Atari nur 160 x 96 Pixel Auflösung hat, sind die Grafiken sehr stimmungsvoll. Das Scrolling ist gut gelungen und die Animation der Spielfigur klasse umgesetzt. Die Gegner bestehen zumeist aus abstrakten Formen.



Die Zybex - Endgegner



Am Ende einer jeden Welt wartet ein extra fieser Endgegner auf den Spieler. Hier merkt man Zybex sein Alter an: Während neuere Shooter mit ausgefallenen Levelbossen aufwarten können, die nur mit einer speziellen Taktik zu besiegen sind, laufen die Endkämpfe bei Zybex immer nach dem selben Schema ab: Der Endgegner fliegt kreuz und quer über den Bildschirm und feuert was das Zeug hält aus allen Rohren. Verwundbar sind sie zudem überall, so dass keine besondere Taktik notwendig ist. Dazu kommt noch, dass die Obermotze „recycelt“ werden, alle paar Level kommt der gleiche Gegner in anderer Farbe wieder (siehe auch Kasten „Zybex-Endgegner“).

Das Leveldesign ist puristisch, wartet aber doch immer wieder mit Überraschungen auf.

Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch. Besonders in den letzten Levels gewinnen die Gegner dermaßen an Fahrt, dass man ohne Auswendiglernen der Gegner-Formationen und Routen kaum Chancen hat.

Ein kleiner Tipp für Gelegenheitsspieler: Einfach den Emulator auf 90% der Originalgeschwindigkeit setzen. Das Spiel bleibt dadurch fordernd, größere Frustrationsmomente bleiben hingegen erspart.

Trotz einer gewissen –nach heutigen Maßstäben– grafischen Tristheit, bietet Zybex grandiose gradlinige Action, die auch in 2010 noch begeistern kann. Nicht zu Unrecht wird Zybex in vielen Atari-Foren als eines der besten Atari 800 XL-Spiele genannt.

Geschrieben von „Majordomus“



Der große Showdown: Zybex höchstpersönlich gibt sich die Ehre