

Raid on Bungeling Bay



aus Sledgies C64-Wiki, der freien Wissensdatenbank

- * Firma: Brøderbund
- * Jahr: 1984
- * Entwickler: Will Wright
- * Genre: Shoot'em Up, Multi-Scrolling
- * Spieler: 1
- * Bedienung: Joystick (Port 2) und/oder Tastatur
- * Sprache: Englisch

Bewertung der C64-Wiki-Benutzer (10=die beste Note):

9.00 Punkte bei 3 Stimmen.

Weitere Bewertungen:

- * C64Games: 9 (14. Juli 2005 - "Top Game" 3159 downs)
- * Lemon64: 7,61 (14. Juli 2005 - 33 votes)

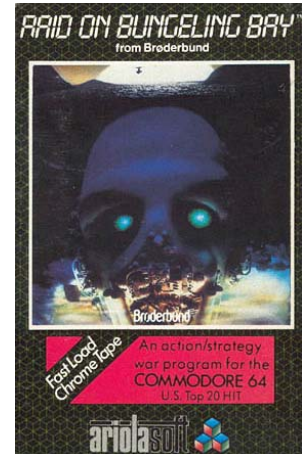
Beschreibung

Das böse Bungeling Empire will mal wieder die Welt erobern (und das, obwohl sie ein Jahr früher schon im Spiel Lode Runner einen auf den Sack bekommen haben); diesmal mit einer War Machine, die programmiert ist, die ganze Welt zu erobern. Glücklicherweise wird an dieser Maschine aber noch gebaut, und zwar in den sechs Fabriken in der Bungeling Bay. Um die Fertigstellung zu verhindern, gilt es nun, diese sechs Fabriken zu zerstören. Dafür steht den Forces of Good (FOG) der Flugzeugträger "Adequate" mit fünf "Wildfire Z39" Hubschraubern zur Disposition. Na, immer noch besser als nix! Immerhin geht um das Schicksal der Demokratie und der gesamten freien Welt!

Dem Bungeling Empire steht dagegen zumindest qualitativ einiges mehr zur Verfügung:

- * Kleine (bewaffnete) Versorgungsschiffe (die Farbe gibt an, welche Fabrik durch das jeweilige Schiff versorgt wird)
- * Kleine "Versorgungspanzer", ähnlich den Versorgungsschiffen, nur eben für's Land
- * Weiße Jagdflugzeuge, die mit Luft-Luft-Raketen bewaffnet sind
- * Radaranlagen, die die Angriffe der Jagdflugzeuge koordinieren
- * Schwarze Bomber, der Aufgabe die Vernichtung des Flugzeugträgers ist
- * gezielt schießende Geschützstellungen (die ab der dritten zerstörten Fabrik auch Wärmelenkraketen abfeuern)

Außerdem baut das Bungeling Empire auch noch an einem Battleship. Sollte es zur Fertigstellung dieses großen und gefährlichen Schiffes kommen, so läuft es aus, um den Flugzeugträger zu zerstören. Es ist ebenfalls mit Wärmelenkraketen ausgestattet.



Gestaltung

Graphik und Sound während des Spiels sind einfach, aber angemessen. Es gibt keine Musik. Alle spielrelevanten Objekte sind klar erkennbar.

Raid on Bungeling Bay ist eines der wenigen Spielen, bei dem auch die Farbe des Bildschirmrahmens eine Bedeutung hat; dort erkennt man augenblicklich, wie es um den Schaden des Helikopters steht.

Und wenn ich es hier nicht schreiben würde, würde auch keinem auffallen, dass die Schaumkronen auf dem Wasser grasgrün sind.

Nachdem alle Fabriken zerstört sind, hat man das Spiel gewonnen. Für noch eventuell vorhandene Leben gibt's noch Bonuspunkte, und danach kann man sich dann die Endsequenz anschauen, bestehend aus einem Zeitungsartikel (dessen Inhalt davon abhängt, wie viele Leben man verloren hat) und einer (graphisch ziemlich einfach gehaltenen) Siegesparade. Die Siegesparade entfällt natürlich, wenn kein Pilot überlebt hat (dies kann nur passieren, indem man mit dem letzten Hubschrauber auf die letzte Fabrik stürzt und diese dabei zerstört).

Ein genauerer Blick auf die Zeitungen offenbart, dass Raid on Bungeling Bay am 01. April 1999 spielt.

Hinweise

Die Farbe der Fabriken gibt einen Hinweis, wie viele Bomben man zur Zerstörung benötigt. Für einige Fabriken reichen die 9 mitgeführten Bomben nicht aus, so dass man mehrere Angriffe fliegen muss. Da beschädigte Fabriken wieder automatisch repariert werden, sollte man sich mit der Zerstörung beeilen.

Auch zerstörte Geschütz- und Radarstellungen werden immer wieder neu aufgebaut.

Wenn man Zulieferboote und -panzer zerstört, wird die Effizienz der Fabriken gemindert.

Das Battleship wird in einem Dock zusammengebaut (auf der Karte die Insel oben rechts). Man kann es bombardieren, um die Fertigstellung hinauszuzögern. Auch wenn das Schiff fertig ist, kann man es noch bombardieren; die Zerstörung ist dann allerdings etwas schwieriger (aber dafür dann auch endgültig).

Da sich der Flugzeugträger permanent bewegt, muss man sich auch laufend neu orientieren; wer einen guten Orientierungssinn (oder eine Karte) hat, ist klar im Vorteil.

Wenn man die Meldung erhält, dass der Flugzeugträger angegriffen wird, so sollte man ihm sofort zur Hilfe kommen. Ist er ersteinmal versenkt, so gibt es keine Reparaturmöglichkeit mehr für den Hubschrauber. Die Richtung, in der sich der Flugzeugträger befindet, wird durch den Pfeil in der Statusleiste angegeben.

Neue Bomben gibt es nicht nur auf dem Flugzeugträger, sondern auch auf der größten Insel (oben links auf der Karte). Dort kann man auf einem "Parkplatz" am Ende der Landebahn landen. Schäden werden dort allerdings nicht repariert!



Das gesamte Spielfeld

Das Spielfeld hat eine Größe von 10 x 10 Bildschirmen; dies entspräche einem Speicherbedarf von etwa 100kB - mehr, als im C64 zur Verfügung steht. Daher ist das Spielfeld aus Segmenten ("Kacheln") aufgebaut, wobei für die großen Wasserflächen eine einziges Segment immer wieder verwendet wird. Dadurch reduziert sich der Speicherbedarf auf etwa 34kB. Für das gesamte Spielfeld werden insgesamt nur 4 Farben verwendet; somit braucht das Color RAM nicht mitgescrollt zu werden. Geschütze, Radaranlagen und auch die Fabriken werden durch Sprites dargestellt.

Steuerung

Tastatursteuerung: J = links, L = recht, I = vorwärts, K = rückwärts, Leertaste = Feuer, Z = Bombe abwerfen (Z entspricht Y auf einer deutschen Tastatur). Bei Joysticksteuerung wird eine Bombe durch langes Drücken des Feuerknopf abgeworfen. Man kann auch Tastatur und Joystick zusammen benutzen; dies ermöglicht dann verzögerungsfreien Bombenabwurf (Taste Z) bzw. gleichzeitiges Feuern (Leertaste). Die Highscoreliste (wird bei der Diskettenversion abgespeichert) lässt sich mit F1 anzeigen; das laufende Spiel wird dabei abgebrochen. Weitere Tastenfunktionen: Run/Stop = Pause, Linkspfeil = Neustart.

Die Angaben in der Statusleiste sind im Einzelnen:

- * der Pfeil, der die Richtung zum Flugzeugträger anzeigt
- * RADAR: das soll bedeuten, dass die Anzeige über diesem Wort ein Radar darstellen soll
- * DAM: zu wieviel Prozent der Hubschrauber beschädigt ist. Ab 100% taugt er nur noch, um damit auf eine Fabrik zu stürzen
- * BMB: wieviele Bomben noch an Bord mitgeführt werden
- * SC: Score - die aktuell erreichte Punktzahl
- * FR: Factories Remaining - wieviele Fabriken noch stehen.
- * LR: Lifes Remaining: wieviele Hubschrauber noch im Flugzeugträger gelagert sind

Sonstiges

Angriff auf den Archipel hiess eine eingedeutschte Version des Spiels und kam 1985 durch den Sonnenverlag auf den Markt.

Raid on Bungeling Bay ist auf unterschiedliche Systeme portiert worden, auch auf Spielekonsolen wie das NES.

Die Firma Brøderbund gibt es immer noch, hat aber anscheinend irgendwann mal den Namen geändert und heisst jetzt Broderbund.

Kritik

Klaws: Ein echtes Spitzenspiel - zwar nicht von Graphik und Sound, aber auf jedem Fall vom Spielspass her. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr gut ausbalanciert, so dass die Motivation und die Herausforderung auch nach vielen Spielen immer noch erhalten bleiben. Wer Raid on Bungeling Bay nicht kennt, hat was verpasst.