



Marmor, Stein und Eisen bricht...

Breakout hat zwar nicht den hohen Bekanntheitsgrad von Tetris, das Spielprinzip ist aber ebenso einfach und der Suchtfaktor ebenso groß. Die Unterschiede der Breakout-Klone liegen oft nur im Detail, beeinflussen den Spielspaß aber meistens erheblich.

Spielautomaten sind, ebenso wie bei vielen anderen sogenannten Arcade-Spielen, die Urväter aller Breakout-Klone. Ursprünglich galt es, eine einfache Mauer aus Ziegelsteinen mit Hilfe eines Balls und eines Schlägers Ziegel für Ziegel zu pulverisieren. An diesem Prinzip hat sich bis heute nichts geändert – in puncto Optik und Abwechslungsreichtum aber eine Menge. Seit dem ebenfalls aus Spielhallen stammenden „Arkanoid“ wurden aus den rechteckigen Mauern teilweise sehr bizarre Gebilde. Hinzu kamen auch diverse Sonderfunktionen wie Multiball, Verbreiterung des Schlägers und Laserfeuer.

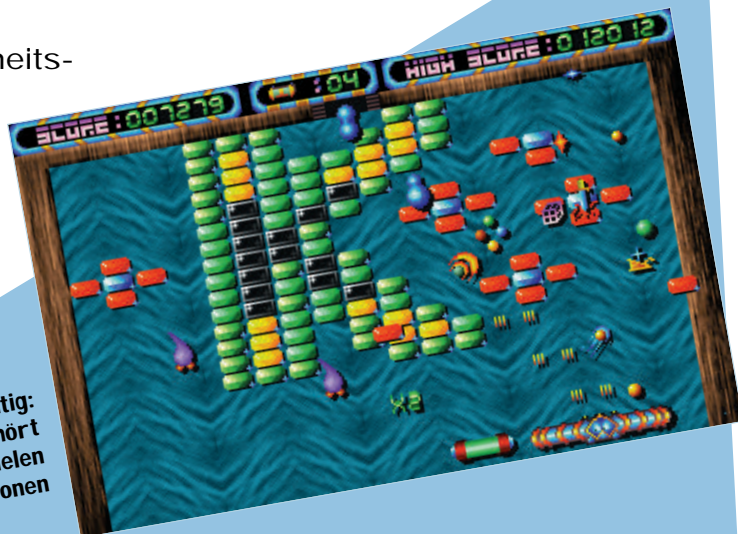
Bei aller Vielfalt haben aber die meisten Breakout-Klone außer dem grundlegenden Spielprinzip eine weitere Gemeinsamkeit: Sie sind Shareware und kosten nichts – zumindest für den Anfang.

Die Linientreuen

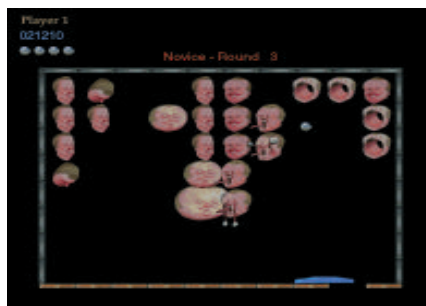
Die *Break Machine* für DOS ähnelt sehr stark dem Spielhallen-Original Arkanoid. Nach dem Abschluß mancher Steine rollen Walzen den Bildschirm herab, die mit dem Schläger aufgesammelt werden können. Jede Walze hat ihren speziellen Effekt wie Schlägerverbreiterung, -verschmälerung oder Laserkanonen. Die Steuerung des Balls läßt jedoch zu wünschen übrig. Es ist kaum möglich, den Winkel der Flugbahn zu beeinflussen. Ein netter Zusatz ist der mitgelieferte Editor, der es erlaubt, eigene Level zu entwerfen.

Auch nicht das Wahre in Sachen Steuerung ist *Gemstones 3* für DOS. Dafür ist hier immer für Abwechslung gesorgt. Denn eine feste Reihenfolge, in der die einzelnen Level durchgespielt werden müssen, gibt es nicht. Dies dürfte vor allem für Breakout-Neulinge interessant sein, die nur selten über den ersten oder zweiten Level hinauskommen und deshalb bei allen anderen Breakout-Klonen immer wieder die gleichen Aufgaben präsentiert bekommen.

Farbenprächtig:
Krypton Egg gehört
zur Elite der vielen
Breakout-Versionen



Ebenfalls sehr nahe an Arkanoid angelehnt ist *Breakin*, bei dem der Spieler die Flugbahn des Balls jedoch wesentlich besser steuern kann als bei Break Machine. Gleiches gilt für *Enoid* für DOS und *Crazy Crack* für Windows, die aber schon über etwas mehr zusätzlichen Schnickschnack verfügen – wie zum Beispiel schwarze „Killerbälle“ (*Enoid*) oder Totenköpfe (*Crazy Crack*), die bei einem Zusammentreffen den Schläger pulverisieren. Auch ein Spielchen wert ist *Win Brick*, das allein, zu zweit mit- und gegeneinander sowie gegen den Computer gespielt werden kann.



Geschmacksache: *Head Shot* von der CD *Take Your Best Shot*

Die zur Zeit wohl beste Breakout-Variante heißt *Krypton Egg* (für DOS). Viele originelle Elemente und Effekte, gute Grafik, jede Menge Sonderfunktionen und Sonderaufgaben, eine sehr gute Steuerung des Balls sowie 60 Level in der Vollversion (gibt's für 60 Mark bei CDV in Karlsruhe) rechtfertigen die Selbstbeweihräucherung auf der Verpackung: „DAS ultimative und geniale Break-Out-

Spiel!“ Die Sharewareversion verfügt über 10 Level und hört ziemlich genau an der Stelle auf, an der der Schwierigkeitsgrad steigt und es richtig zur Sache geht.

Die Schrägen

Schräg im wahrsten Sinn des Wortes geht es bei *Break Through Bukulu* für DOS ans Werk. Der Schläger kann bei dieser Variante nicht nur hin- und herbewegt, sondern auch nach links und rechts geneigt werden. Daraus ergeben sich ganz neue, wenn auch gewöhnungsbedürftige Möglichkeiten, den Ball an die richtigen Stellen zu manövrieren.

Eher bizarr ist dagegen *Head Shot* von der CD *Take Your Best Shot* von 7th Level. Dieses Spiel – sowie die ganze CD – glänzt weniger durch die inzwischen üblichen Sonderfunktionen als durch englischen Humor der derben Sorte.

Die Dreidimensionalen

Wer schon immer wissen wollte, wie sich der Schläger fühlt, wenn ihm die Bälle um die Ohren fliegen, sollte mal bei *Break Free* für DOS reinschauen. Nicht nur fanatischen Doomisten dürfte es – zumindest am Anfang – schwerfallen, sich dem Feuerball entgegenzuwerfen, um ihn am Verlassen des Spielfeldes zu hindern und in Richtung Mauer zurückzuschießen.

Ein weiteres Spiel, das seine Verwandtschaft mit Breakout nicht verleugnen kann, ist *Nanocore* für Windows 95 und NT, bei dem der Schläger durch eine Art futuristischen Baseballhandschuh ersetzt wurde.

Peter Hocke