

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Snoopy and the Red Baron – Ein Juwel auf dem Atari 2600

Michael Behr am Freitag, dem 23. Oktober 2015

Gibt es eigentlich irgendjemanden auf dieser großen weiten Welt, der kein Herz für Snoopy hat? Für diejenigen, die nicht wissen, wovon ich spreche: das ist der Hund von Charlie Brown, seines Zeichens größter Charakterkopf bei den Peanuts. Aber ich werde jetzt bestimmt nicht erklären, wer oder was die Peanuts sind...



Snoopy der wundervolle Hund der Peanuts ist bereit für den Kampf. (Bild: Charles M. Schulz)

Snoopy ist alles andere als ein gewöhnlicher Wau-Wau, wie allgemein bekannt ist. Zu seinen Spleens gehört es, sich vorzustellen, er sei ein Fliegerass des Ersten Weltkriegs und in dieser Eigenschaft ist er ständig im Clinch mit dem Roten Baron. Die Comics, die

von dieser Feindschaft berichten, sind ganz besondere Highlights im Repertoire der Peanuts.

Deswegen war es fast logisch, dass sich ein Hersteller von Videospiele an dieser Episode versuchen würde. Generell wundere ich mich eigentlich, wieso es nur so verhältnismäßig wenige Spiele rund um die Kreationen von Charles M. Schulz gibt. Ich erinnere mich neben diesem hier nur noch an zwei obskure Spielchen auf dem Commodore 64, von denen eines ein Pseudo-Adventure und das andere ein Smurf-Klon (Snoopy, C. Kramer, Radarsoft, 1984) war.

Aber ich will nicht ablenken. Hier geht es um den Roten Baron. Atari selbst lieferte dieses Spiel für seine 2600er Konsole aus. Ihr spielt Snoopy, der wieder einmal auf dem Dach seines Hauses durch die Gegend fliegt und Jagd auf den Baron macht. Der stürzt sich mit seinem Drei-Decker immer wieder auf unser armes Fliegerass und versucht, es abzuschießen. Ganz grob gesagt ist das auch die Handlung dieses Spiels, nämlich schießen und beschossen werden. Wer zuerst die meisten Treffer kassiert hat, stürzt ab.

... mmh, lecker Malzbier!

Wie in den meisten dieser frühen Spiele geht es einzig um die Jagd nach dem High-Score. Man bekommt Punkte, wenn man den Gegner abgeschossen hat und, wenn man Bonus-Items aufsammelt. Diese lässt der Baron hin und wieder aus den Wolken fallen und da wir ja im Traum eines nicht ganz normalen Hundes sind, handelt es sich um jede Menge köstlicher Leckereien, als da wären Knochen, Eis oder Malzbier.

Jede Angriffswelle setzt sich aus vier Flugzeugen zusammen, die man vom Himmel holen muss. Danach gibt es einen Statusbildschirm, wo Bonuspunkte hinzu kommen. Wenn man von jeder Leckerei drei Exemplare eingesammelt hat, bekommt man ein neues Leben. Vier stehen davon zu Beginn des Spiels zur Verfügung und das ist auch mehr als ausreichend.

Weil ich ein Herz für Snoopy habe, hole ich dieses kleine VCS-Juwel immer mal wieder hervor.

Michael Behr

Der Rote Baron erweist sich nämlich leider als ausgesprochen schießfaul. Es kann durchaus passieren, dass man eine Welle völlig unbeschadet übersteht, weil der Baron einfach keine Anstalten macht, wirklich anzugreifen. Wäre der echte Baron von Richthofen so vorgegangen, man würde sich heute wohl kaum noch seiner erinnern. Dazu kommt noch, dass die eigene Hundehütte einiges wegstecken kann. Wird man getroffen, so wird das durch kleine schwarze Einschusslöcher kenntlich gemacht, die man schön erkennen kann. Generell ist die Grafik für die Verhältnisse des 2600er ein Traum!



Traumwetter: Snoopy im Einsatz gegen den Roten Baron. Als Bonus-Items kommen später Eis oder Malzbier zum Einsatz. (Bild: Atari)

Die beiden Kontrahenten fliegen wie im Screenshot zu sehen vor einem strahlend blauen Himmel über eine Hügellandschaft, ein ausreichend weiches Scrolling simuliert die Bewegung am Himmel. Unser Charakter ist sehr gut als solcher zu erkennen, was bei Film- und Fernsehadaptation damals alles andere als selbstverständlich war. Und auch die Flugzeuge sind ausreichend detailliert und bewegen sich gut hin und her, wechseln die Höhe und machen sich auch schon mal in die Wolken auf und davon, wenn wieder ein Bonus abgeworfen wird.



„The whole family loves the Peanuts gang.“ – Amerikanische Werbung von Atari für das Spiel. (Bild: Atari)

Dieses balancieren an den Wolken ist es, was manchmal auf die Nerven fällt, denn da oben kann man den Baron nicht beschießen. Es gibt zwei Arten von Feuer, einmal einen weit reichenden Einzelschuss und zum anderen konzentriertes Dauerfeuer, das aber nur eine geringe Reichweite hat. Man muss sich seine Taktik also gut zurecht legen.

Das Spiel sieht gut aus und auch die Musik und Geräusche sind wirklich klasse. Von der technischen Seite her ist Snoopy and the Red Baron wirklich sehenswert.

Aber leider, leider ist das Spiel auf die Dauer sehr eintönig und durch die Schnarchnasigkeit des Computergegners viel zu leicht. Man könnte wahrscheinlich endlos spielen, bis man irgendwann verliert und das dann wahrscheinlich auch nur, weil man kurz eingenickt ist.

Als Kind habe ich genau das getan: dieses Spiel endlos gespielt. Aber heute kann es mich nicht mehr so fesseln, auch wenn die Technik immer noch funktioniert und ihren Reiz hat. Nur so ist es leider kein Kandidat, den ich oft spielen würde. Aber der guten alten Zeit wegen und weil ich ein Herz für Snoopy habe, hole ich es doch immer mal wieder hervor.

SNOOPY (1983)

Entwickler: Atari Inc.

System: Atari VCS 2600

Programmierer: Nick Turner (auch Demons to Diamonds und Super Breakout), Richard Dobbis.

Grafik: Sam Comstock.

Trivia: Snoopy and the Red Baron ist das einzige Peanuts-Spiel, das Atari veröffentlicht hat. Ein zweites, geplantes Spiel (Good Luck, Charlie Brown) ist nie erschienen.

Überarbeitete Originalfassung vom 21. Januar 2004.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 23. Oktober 2015 um 19:23 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>