

# OPERATION ALEXANDRA

1976: DEM SOWJETISCHEN SOLDATEN WENIG MIEFIGE LUFT ERGEGEN, ALS ER DIE ÖFFNUNG ZUR ALTEN WETTERSTATION DER NAZIS ÖFFNET. SEIT JAHRZEHNTEN HATTE SIE NIEMAND BETRETEN. AN DER WAND HÄNGEN NAZISYMBOLS, AUF DEM BODEN TÜRMEN SICH EIN SCHÄDELHAUFEN. SCHNELL STELLT SICH HERAUS, DASS DER VOR IHM LIEGENDE UNTERIRDISCHE KOMPLEX WOHL KAUM METEOROLOGISCHEN ZWECKEN GEDIENT HABEN DÜRFE.

**O**peration Alexandra von 4MHz ist ein neues Spiel für den Schneider CPC, das den ersten Platz bei der CPC RetroDev 2018 belegte. Für die Entwicklung verantwortlich zeichneten Javier García Navarro und der frisch zum Team hinzugestoßene Rafa Castillo, der mit *Baba's Palace* schon im vergangenen Jahr die Spitzenposition in diesem Wettbewerb belegte. Der klassische Flipscreener nutzt die realhistorische meteorologische Station „Schatzgräber“ als Setting vor dem Hintergrund einer fiktiven Geschichte, die laut Entwickler unter anderem vom Schwarzweiß-Klassiker *Das Ding aus einer anderen Welt* inspiriert ist.

Damit man das richtig einordnen kann, hier ein paar Worte zum zeitgenössischen Hintergrund: Während des zweiten Weltkriegs nutzte die deutsche Kriegsmarine primär kleine Boote zur Ermittlung meteorologischer Daten. Da diese häufig verloren gingen, begann man mit der Planung von festen Wetterstationen in der Arktis und die Station Schatzgräber im Norden der Insel Alexandraland war eine von ihnen. Von der Kriegsmarine während des zweiten Weltkriegs ab 1943 betrieben, sollte sie zuverlässig Wetterdaten sammeln. Doch das Projekt stand unter keinem guten Stern: Die für diese harschen Bedingungen untrainierten Wissenschaft-

NEUES  
2018  
SPIEL

Der schön gepixelte Vorspann teuert es kurz an: Eine normale Patrouillenfahrt durch Alexandraland wird zum Beginn eines Abenteuers.



HEY MICHA! HOW IS EVERYTHING  
OUT THERE?



EVERYTHING IS QUIET... AND COLD  
REALLY COLD.



Sehr hilfreich: Mihail Mashkov kann auch diagonal schießen.



In einigen Screens kann man das Schneegestöber erahnen, das uns die Rückkehr zur Basis erschwert.

ler taten sich schwer in ihrer neuen Umgebung. Bereits ein Jahr nach Inbetriebnahme erkrankte nahezu die gesamte Besatzung an Trichinellose, einem Befall durch eine bestimmte Gattung von Fadenwürmern, die zu hohem Fieber und starken Schmerzen führte. Ein Rettungsversuch mit einer Condor führte zu einem zerstörten Fahrgestell des Flugzeugs, sodass die Besatzung erst nach Lieferung von Ersatzteilen und Reparatur der Condor evakuiert und in Krankenhäusern versorgt werden konnte.

72 Jahre später entdeckten russische Wissenschaftler die Überreste der Station. Die Regenbogenpresse vermutete aufgrund der Wortbedeutung der Stationsbezeichnung, dass Schatzgräber nicht primär eine Wetterstation, sondern eine archäologische Grabungsstätte für mystische Artefakte gewesen sein könnte.

Und schon sind wir im Bereich des bereits seit den 40er Jahren kolportierten Nazi-Mystizismus, wie er in der Popkultur durch den ersten und dritten Indiana-Jones-Film oder die Hellboy-Comics und -Filme populärisiert wurde.

Wie schon angeführt, finden im hübsch gepixelten Intro des Spiels zwei russische Soldaten bereits im Jahr 1976 die verlassene Station. Neugierig tritt ein Soldat namens Mihail Mashkov ein, wobei ihn ein merkwürdiges Gefühl beschleicht, welches im

► Für den deutschen Markt wurden einige Grafiken überarbeitet – sämtliche Hakenkreuze wurden entfernt. Die Atmosphäre wird dadurch aber nicht gestört, die grafische Gestaltung lässt den früheren Betreiber der Wetterstation erahnen. Erfreulicherweise sind abgesehen von diesem Detail beide Versionen identisch.

► Ein einziger Inventarplatz lässt es schon erahnen: Der Schwerpunkt bei *Operation Alexandra* liegt nicht im Lösen von Rätseln. Dennoch sorgen die kleinen Knobeleyen für Abwechslung.

» **DIE HERVORRAGENDE GRAFIK IST IM GESAMTEN SPIEL IN 16 FARBEN GEPIXELT. FÜR DIE FLÜSSIGE PERFORMANCE DER ANIMATIONEN UND EFFEKTE SORGT DIE PROGRAMMIERUNG IN ASSEMBLER.** «

nächsten Raum gleich bestätigt wird: Unterhalb der Station befindet sich ein regelrechter Minenkomplex, vollgestopft mit merkwürdigen Kreaturen, Pflanzen und Robotern. Was war hier nur geschehen?

*Operation Alexandra* spielt sich von Beginn an wie ein klassischer Vertreter des Flipscreen-Genres. Wir kämpfen uns als Soldat Mihail in jedem einzelnen Bild an den Gegnern vorbei und kommen so Schritt für Schritt voran. Dabei nehmen wir gelegentlich auch Gegenstände auf, die wir im späteren Spielverlauf benötigen. Doch keine Sorge, mit einem einzigen verfügbaren Inventarplatz können keine Inventarrätsel auf einen zukommen.



Gleich zu Beginn bergen wir einen Benzinkanister, mit dessen Hilfe wir die Stromversorgung wiederherstellen können. Das führt zum einen zu einem hübschen optischen Effekt, zum anderen öffnet es uns die Tür in den nächsten Bereich. Kehren wir in einen bereits absolvierten Bildschirm zurück, ist der ursprüngliche Status Quo wiederhergestellt: Sämtliche Gegner sind im Initialzustand. Das bricht ein wenig die Immersion und macht die harte Unterteilung in einzelne Bildschirme umso deutlicher. Dafür lässt sich die Spielfigur hervorragend steuern. Die Sprungweite fühlt sich etwas länger an als von anderen Spielen gewohnt, was in der Enge der Levels für einiges an Befriedigung sorgt. Insbesondere in schmalen Abschnitten führt die Sprungweite dazu, dass die Spielfigur an der Decke entlang zu schweben scheint und dadurch weite Sprünge möglich sind. Anfangs benötigt das Eingewöhnung, da man beim Sprung über schadensverursachende Hindernisse fürchtet, an der Decke abzuprallen, doch stellt sich das korrekte Spielgefühl schnell ein. Schießen kann Mihail nur im Stehen, beim Springen oder Fallen, nicht jedoch beim ▶



» **OPERATION ALEXANDRA BIETET EINE SEHR RUHDE SPIELERFAHRUNG. DIE KOMBINATION AUS STÄMMIGER PRÄSENTATION UND POLIERTER STEUERUNG BIETET VIELE STUNDEN SPIELSPASS.** «

Laufen; dafür jedoch in acht Richtungen, was das Ausschalten mancher weiter entfernter Gegner durchaus erleichtert. Die Spielfigur verfügt nur über ein einziges Leben, dafür jedoch über gnädige zehn Trefferpunkte, die wir bei dem von Anfang an relativ hohen Schwierigkeitsgrad aber auch gut gebrauchen können. Über die Bildschirme verteilt finden wir zudem Healthpacks, mit denen wir unsere Lebenspunkte wieder komplett auffüllen können.

Die Entwickler nannten *The Sacred Armour of Antiriad* von 1986 als ein spielmechanisches Vorbild, was sich insbesondere in der Menge an Gegnern und dem generellen Levelaufbau niederschlägt.

Die über das Spiel verteilten Gegner stellen, neben präzise zu timenden Sprüngen, die primäre Herausforderung dar. Häufig bietet es sich an, Feindkontakt zu meiden und über Er-

▲ Anfangs ist die Gestaltung eindeutig an Bunker der 40er Jahre angelehnt, im Verlauf des Spiels wird es immer futuristischer: Die Grafik präsentiert sich sehr abwechslungsreich.

▼ Etwas befremdlich ist das Sprungverhalten des Soldaten Mihail Mashkov: Durch seine anorme Sprungkraft wirkt es stellenweise, als würde er an der Decke schweben.



kennung der Bewegungsmuster eine eigene Route durch den Bildschirm zu finden. Die fehlende Persistenz der Gegner in den einzelnen Abschnitten trägt hierzu zusätzlich bei. Zudem verfügen viele der Gegner über eine ordentliche Menge an Trefferpunkten: bereits der allererste, ein schnell kriechender orangener Blob, verkraftet drei Treffer. Einige Feinde sind zudem unverwundbar oder nehmen nur in bestimmten Zuständen Schaden, einige fliegende Gegner etwa nur dann, wenn sie gerade feuern. Andere Kontra-

henten sind zwar stationär, schießen aber aus der Distanz. Durch die Menge an eigenen Trefferpunkten kommt man jedoch auch

mit all diesen Schwierigkeiten recht schnell über viele Bildschirme hinweg.

Und von denen gibt es mehr als fünfzig im gesamten Spiel. Wir kämpfen uns mit Mihail zuerst durch eine Art Bunker aus Stein und Stahl, mit Kisten, Fässern und Schränken sowie gelegentlichen Stapeln von Totenköpfen. Zwischendurch erhaschen wir einen Blick auf die Oberwelt, auf der es kräftig schneit – immerhin ein Vorteil, in einem unterirdischen Komplex voller Gegner zu sein. In späteren Bildschirmen kommen wir an Computern und Bücherschränken vorbei und gelangen schließlich in eine in den Fels geschlagene Höhle, die in einer metallischen Science-Fiction-Station endet, in der uns der Endgegner an einen anderen berühmten Antagonisten erinnert. Tipp: Rund, rot, singt kurz vor seinem Ende Kinderlieder (und es ist nicht der Weihnachts-

4MHZ IST NICHT NUR DIE GESCHWINDIGKEIT DES Z80, ALSO DES CPU DES AMSTRAD CPC. 4MHZ IST AUCH DER NAME EINER GRUPPE VON SPANISCHEN PROGRAMMIERN, DIE ZEIGEN, DASS MAN MIT NUR 4MHZ DAS MACHEN KANN, WOFÜR ANDERE 16MHZ UND MEHR BENÖTIGEN.



### ADIÓS A LA CASTA Episode 1

*Adiós a la Casta: Episode 1* ist ein flotter Plattformer, inspiriert von den spanischen Wahlen 2015. Man spielt Coleta Morada, der so viele Wählerstimmen wie möglich sammeln muss.



### ADIÓS A LA CASTA Episode 2

*Adiós a la Casta: Episode 2* hat die Neuwahlen von 2016 als Hintergrund. Wieder ist Coleta Morada unterwegs, diesmal in zwar niedrig aufgelöster, aber wunderbar farbiger Kulisse.



### EL TESORO PERDIDO DE CUAUHTÉMOC

Cuauhtémoc, der letzte König Mexikos, hat eine Krypta gebaut, um seine Schätze zu verstecken. Als durch Indiana Jones inspirierter Abenteurer durchsucht man das Grabmal.



### PROFANATION 2

Im Spiel *Abu Simbel Profanation* von 1985 hat es den Spieler bei der Suche nach Schätzen in die Grabkammer des Tempels Abu Simbel geführt, der er in dieser Fortsetzung wieder entkommen muss.



### BABA'S PALACE

Das knackige Plattform-Knobelspiel *Baba's Palace* war Thema in *RETURN #33* – damals wie heute zogen uns die 100 Level, nicht zuletzt dank der stimmungsvollen Präsentation, sofort in ihren Bann.



Die fünf Titel bilden zusammen die Sammlercollection *FIVE OF A KIND ACES*, die exklusiv bei 4MHz bestellt werden kann. Es werden nur 150 Module produziert, darum lohnt es sich, schnell zu sein.



Schon die ersten Gegner lassen erahnen: In diesem Spiel bekommen wir es nicht mit normalen Soldaten und Wissenschaftlern zu tun.

mann). Die Grafik ist im gesamten Spiel hervorragend im farbenprächtigen Mode 0 des CPC in 16 Farben gepixelt. Für die flüssige Performance der Animationen und Effekte sorgt die ausschließlich in Assembler erfolgte Programmierung.

Um der Speicherknappheit des CPC zu entgehen, komprimierten die Entwickler wo sie nur konnten. Das Intro beispielsweise belegt im verfügbaren Speicher 17 kB, die bei Start des eigentlichen Spiels mit den restlichen Daten gefüllt werden.

In einigen Bildschirmen lässt sich erkennen, ob man die Originalversion oder eine primär für den deutschen Markt angepasste, sogenannte „Unswastika“-Version spielt. In dieser ersetzten die Entwickler die an vielen Stellen prangenden Hakenkreuze durch ein stilisiertes Eisernes Kreuz. Ansonsten sind die beiden Fassungen komplett identisch.

Die musikalische Untermalung von McKlain besteht aus zwei Soundloops für Intro und Menü sowie einem knapp zweiminütigen Musikstück innerhalb des Spiels, das auch separat als Synthwave-Mix via Soundcloud veröffentlicht wurde. Die genannte Inspiration durch klassische Synthesizer-Soundtracks von Horrorfilmen aus den Achtzigern mit Fokus auf John Carpenter ist nicht zu überhören – das passt gut zur beklemmenden, klaustrophobischen Atmosphäre. Die Menümusik ist stark an klassische russische Chormusik angelehnt und soll das Sowjet-Flair der

70er Jahre einfangen. Im Intro ist die musikalische Abbildung des Gesprächs der beiden Soldaten durch zwei Kanäle repräsentiert.

Das Spiel ist als digitaler Download kostenlos verfügbar, inklusive einer kurzen Anleitung auf Englisch und Spanisch, und auf den üblichen CPC-Emulatoren wie WinUAE lauffähig. Eine physische Variante im Rahmen einer CPC Retro Dev-2018-Compilation ist ebenso geplant wie eine spezielle Tape-Variante von 4MHz selbst. Übrigens: Wer Interesse an Sichtung und Verwendung des Quelltexts hat, kann diesen frei einsehen und unter der GNU General Public License (Version 3) nutzen.

*Operation Alexandra* bietet eine ausgesprochen runde Spielerfahrung. Die Kombination aus stimmiger Präsentation und polierter Steuerung bietet viele Stunden Spielspaß. Und wer bis heute noch keine Berührung mit dem CPC hatte, findet hier einen tollen Einstieg. -dc

### Operation Alexandra

System:	Amstrad CPC
Datenträger:	Cartridge
Download:	gratis
Physische Version:	45 €
Bestellung:	<a href="http://bit.ly/ret37101">bit.ly/ret37101</a>

Video zum Spiel:  
[bit.ly/ret37v01](http://bit.ly/ret37v01)

