

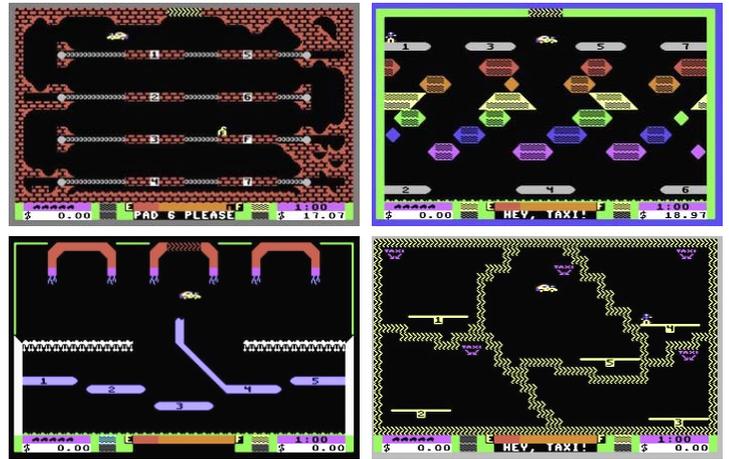


## Handlung

Bei Space Taxi handelt es sich um ein Actionspiel, bei dem man ein fliegendes Taxi steuern muss. In 24 verschiedenen Level, welche für die 24 Stunden eines Tages stehen, muss man Fahrgäste von einem Ort zum nächsten befördern. Die Schwierigkeit besteht darin, das Taxi an den zahlreichen und teilweise beweglichen Hindernissen vorbeizusteuern ohne sie zu berühren. Stößt man mit einem Objekt zusammen oder geht dem Taxi der Treibstoff aus, so verliert man ein Leben.

Die Steuerung des Taxis muss relativ vorsichtig erfolgen, da ein zu heftiges Landen oder Anecken an Hindernisse und Zeichen bzw. eine Kollision mit fliegenden Gegenständen wie Bälle, Kometen, usw. immer einen Absturz bedeuten. Ebenfalls muss auf ebenen Plattformen gelandet werden. Um Passagiere aufzusammeln, sollte man diese nicht umfahren, sondern neben ihnen landen. Wenn die Passagiere relativ zügig eingesammelt und nach ihrem Wunsch zu ihrem Ziel geflogen werden, gibt es Geld in \$. Nicht nur mit dem Geld wird gegen die Zeit gespielt, sondern das Benzin des Taxis ist auch begrenzt. In einigen Levels gibt es daher Plattformen, auf denen man das Taxi betanken kann.

In jedem Level befindet sich eine Anzahl von Plattformen. Nach dem Zufallsprinzip erscheint auf einer der Plattformen ein Kunde, welcher zu einer anderen Plattform gebracht werden will ("Hey Taxi!"). Zu diesem Zweck muss man das Taxi zur Plattform mit dem Kunden manövrieren und kurz vor dem Aufsetzen das Fahrwerk ausfahren. Nachdem der Fahrgast eingestiegen ist, muss man ihn zur gewünschten Plattform fliegen (z.B. "Pad one please"). Je zügiger einem dies gelingt, desto höher fällt das Trinkgeld aus. Mit dem Geld kann man das Taxi an Tankstellen, welche in vielen Level vorhanden sind, wieder mit Treibstoff befüllen.



Nach einer bestimmten Anzahl von bedienten Fahrgästen wünscht der nächste Gast, aus dem Level herausgeflogen zu werden ("Up please"). Eine Schleuse am oberen Bildschirmrand öffnet sich, durch die man zum nächsten Level respektive zur nächsten Stunde des Tages gelangt. Im 24-Stunden-Spielmodus beginnt das Spiel um 1:00 morgens mit dem einfachsten Level namens "Short'n Sweet" und endet um 24:00 abends mit dem schwierigen Level "On the Move", bei dem sich alle Plattformen hin- und herbewegen. Man kann sich jedoch auch auf die Level einer bestimmten Schwierigkeitsstufe beschränken oder die 24 Level in zufälliger Reihenfolge absolvieren.

Jedes Level hat sein eigenes Thema und seine eigenen Hindernisse. In einem Level muss man Schneeflocken ausweichen, im nächsten interferieren Radiosender mit der Steuerung des Taxis und im dritten muss man sich der Anziehungskraft eines schwarzen Loches erwehren.

Gerade durch seine für die damalige Zeit revolutionäre Sprachausgabe erlangte das Spiel bald Kultstatus. Zu den gesprochenen Sätzen gehören u.a. "Hey taxi!", "Thanks" und "Up please". Diese werden zudem in verschiedenen Stimmlagen gesprochen, so dass man das Gefühl hatte, es mit unterschiedlichen Fahrgästen zu tun zu haben.

## Spielvarianten

Das Spiel kann mit bis zu 4 Personen in 5 Arten gespielt werden:

1. Morgenschicht - Anfängerlevels (Level 1 - 8)  
Startlevel: Short -n- Sweet
2. Tagschicht - Fortgeschrittenelevels (Level 9 - 16)  
Startlevel: Crossfire
3. Nachtschicht - Expertenlevels (Level 17 - 24)  
Startlevel: Interference
4. Alle 24 Level komplett durchspielen
5. Alle 24 Level per Zufall durchspielen

## Anzeigen

Im unteren Bereich des Levels sind wichtige Hinweise zu finden:

- \* Ganz links sind die Anzahl der vorhandenen Taxis (Leben) zu sehen, sowie darunter das erspielte Geld (Punkte)
- \* Daneben die Anzeige, ob die Landung erfolgreich ist (grüne bzw. gelbe Blinkleuchte) oder nicht (rote Blinkleuchte)
- \* Daneben in der Mitte oben die Tankanzeige (E = Leer, F = Voll) direkt darunter die Wünsche der Passagiere.
- \* Am rechten Rand die Anzeige, wieviele Level gespielt wurden, sowie darunter die rückwärtslaufende Geldanzeige für den Kundenauftrag.

## Punktwertung:

- \* Neben den Geld als Zeitbonus gibt es zusätzliches Geld für den abgelieferten Kunden, pauschal 5 oder 10 \$ (sanftes landen)
- \* Angefahrene Kunden kosten 10\$
- \* Das Auftanken des Taxis auf der Plattform F kostet ebenfalls Geld

## Levels

Space Taxi beinhaltet 24 reguläre Ebenen, die folgend aufgeführt werden: Neben dem Namen wird auch die Anzahl der Plattformen (Pads) angegeben, ein F steht für eine Tankplattform.

Besonderheiten bezeichnen spezielle Hindernisse oder veränderte physische Eigenschaften.

Name	Pads	Besonderheiten
<b>Morning Shift</b>		
1: Short -n- Sweet	1	-
2: The Beach	3	-
3: Skyscrapers	5	-
4: Taxi Trainer	9+F	-
5: Beanstalk	1-9	Mit wachsender Bohnenstange steigende Anzahl an Pads
6: Taxi Pong	3	Ping-Pong Ball
7: Teleports	5	Teleporter führen durch verschlossene Räume
8: Puzzler	5	Durch div. Schalter öffnen sich Schranken
<b>Day Shift</b>		
9: Crossfire	7	Beschuss durch Kanonen
10: Shooting Stars	5+F	Sterne fallen herab
11: Magnets	5	Magnete ziehen Taxi nach oben
12: Black Hole	5	Anziehung zum Zentrum durch Schwarzes Loch
13: Turbo-Charged Taxi	9+F	Größerer Schub des Taxis
14: Space Mines	7+F	Bereich zwischen Punkten unpassierbar
15: Electroids	1	Durch Lücken in elektromagnet. Strahlen fliegen
16: Blizzard	3	Fallende Schneeflocken, Wind aus wechselnder Richtung
<b>Night Shift</b>		
17: Interference	7+F	Steuerung durch Radiosender gestört
18: Taxi Maze	1	Irrgarten
19: The Switch	5	Steuerungsrichtungen vertauscht
20: Fast Break	7+F	Hohe Geschwindigkeit nötig, um Schranke zu passieren
21: Rebound	5	Veränderung der Bewegungsrichtung durch Geschosse
22: Shift-o-Rama	7	Hindernis aus Schichten mit entgegenläufigen Lücken
23: Lasers	3	Laserschranken sind nur kurzzeitig offen
24: On The Move	7+F	Pads bewegen sich und versperren Durchgänge

## Geheimenü

Gelingt es, alle 24 Level an einem Stück zu absolvieren, so gelangt man in einen geheimen 25. Level. In diesem "Secret Screen" wird man mit "Welcome to... MUSEWORLD" begrüßt und auf den drei Plattformen erscheinen drei Hindernisse, die sich auf weitere Spiele von Muse Software beziehen. So steht ein Krankenwagen für Rescue Squad (ebenfalls John F. Kutcher, 1983), ein Soldat mit Hakenkreuz für Castle Wolfenstein (Silius S. Warner, 1983) und ein schießender Roboter auf RobotWar (Silius S. Warner, 1981 auf dem Apple II erschienen).

Am unteren Bildschirmrand steht das eigentliche Geheimnis: "Eat the pie until a "fire" glows, then go up until it stops, touch a star and you'll see the Secret Menu!!!". Die wichtigen Textstellen sind im Spiel durch eine andere Farbe hervorgehoben und geben den Schlüssel, um das "Geheimenü" zu öffnen:

Wenn man alle Handlungen richtig ausgeführt hat, erscheint nun das "Secret Menu" mit folgenden Optionen: Eigenes Demo erstellen, Spritekollisionen ausschalten, manuelle Levelauswahl bei zufälliger Reihenfolge (Random shift) und Informationen zum Programmierer.

## Portierungen und Nachfolger

Von Andreas Spreen erschien eine Portierung von Space Taxi für den Amiga. Diese Version hatte jedoch andere Level und wich auch in einigen anderen Punkten vom Original ab.

Mit Space Taxi 2 brachte Twilight Games 2004 einen offiziellen, autorisierten Nachfolger heraus.

Daneben erschienen und erscheinen - bedingt durch den Kultstatus des Spiels - eine unüberschaubare Anzahl von inoffiziellen Clones, deren Spielprinzip an das des Originals angelehnt ist

## Eigene Bemerkungen

