

Trends

Wir Europäer werden noch einige Wochen auf das in Amerika schon erhältliche »Ballblazer« warten müssen. Die Programmierer von Lucasfilm (bekannt durch die »Star-Wars« und »Indiana Jones«-Filme) und Epyx griffen so tief in ihre Trickkiste, daß die schnellen 3D-Grafik-Routinen nur auf amerikanischen C 64 mit ihrer leicht höheren Taktfrequenz lauffähig sind.

Die Umschreibe-Arbeiten sind allerdings bereits im Gang. Kurz zur Handlung: Zwei Spieler steuern jeweils einen Gleiter über eine Ebene und versuchen, eine schwebende Kugel in eines von zwei Toren zu befördern.

Die Kugel wird mit Energiefeldern eingefangen, bewegt und wieder weggestoßen. Jeder Spieler hat nur den Ausblick aus seinem Gleiter-Cockpit zur Verfügung.

Billig-Software setzt sich mehr und mehr durch.

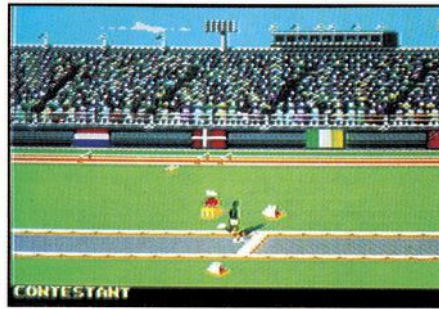
Wir waren recht überrascht, als wir uns die Spiele des Anbieters Mastertronic ansahen. Teilweise hatten diese eine für ihren Preis (12 Mark auf Kassette) sehr gute Qualität. Gefallen haben uns besonders die beiden Action-Adventures »Spooks« und »The Captive« sowie »Kikstart«, ein Motorradrennen für zwei Spieler. Man sollte sich die Mastertronic-Programme ruhig mal beim Händler anschauen, aber auch nicht blind kaufen, es sind schon einige Flops darunter.

Fortsetzungsspiele sind nach wie vor beliebt. Ultimate bietet »Entombed«, den zweiten Teil zu »Staff Of Karnath« an. Taskset hat »Superpipeline II« neu im Vertrieb. First Star arbeitet gerade an einer Fortsetzung zu »Spy vs. Spy«. Und noch dieses Jahr soll »Loderunner III« von Broderbund erhältlich sein.

Die Action-Spiele, auch Schießspiele genannt, scheinen eine Wiedergeburt zu erleben. Gelungene Beispiele sind »Dropzone«, eine sehr gute Defender-Variante, und der bei Redaktionsschluß immer noch nicht lieferbare »Skyfox«. Genaue Tests folgen nächsten Monat.

»Dambusters« hat in England in der Spielehitliste den bisherigen Spitzenreiter abgelöst. Es handelt sich hierbei um ein an sich sehr gut gemachtes Action-Spiel. Allein die Thematik ist uns ein Dorn im Auge. Immerhin wird eine Bombermission auf Deutschland im Zweiten Weltkrieg simuliert.

(M. Kohlen/bs/rg)



Summer Games II

Summer Games II ist nicht etwa ein schlechter Abklatsch des ersten Summer Games, sondern ein sehr gelungener Nachfolger. Die Grafik wurde noch wesentlich besser als die von Summer Games I, und auch die Bewegungen der Akteure wurden realistischer dargestellt.

In Summer Games II wurde besonderer Wert darauf gelegt, daß aus der sportlichen Betätigung kein Joystickkiller wird; vielmehr sind exaktes Timing und eine präzise Joysticksteuerung gefragt.

In Summer Games II können folgende Sportarten gespielt werden: Dreisprung, Rudern, Speerwerfen, Springreiten, Hochsprung, Fechten, Rad- und Kajakfahren.

Da das Spiel erlaubt, auch die Summer Games I-Sportarten einzubinden, hat man, wenn man beide Programme besitzt, 16 verschiedene Disziplinen zur Verfügung. Spielt man mit acht Spielern alle Sportarten durch, so kommt man auf mindestens fünf Stunden Spielspaß.

Natürlich kann man Olympiaden auch mit einzelnen Sportarten durchführen. Durch »Compete in some events« ist man in der Lage, sich einen Olympiadurchlauf mit nur den Sportarten zusammenzubauen, zu denen man gerade Lust hat.

Summer Games II ist die ideale Ergänzung zum ersten Summer Games, ist aber auch für sich alleine den Kauf wert.

(M. Kohlen/rg)

Titel	Summer Games II
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit	■ ■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■ ■
Besonderheiten	Sportarten von Summer Games I können übernommen werden
Hersteller	Epyx
Preis	ca. K 59 Mark, D 69 Mark
Bezugsquelle	Rushware



Shadowfire

Ein Adventure ganz neuer Art legte Beyond mit »Shadowfire« vor. Die Aufgabe: Innerhalb 100 Minuten ist der entführte Botschafter Kryxix von der Raumstation Zoff V zu befreien. Die Rettungsaktion wird vom Enigma-Team durchgeführt, sechs Personen beziehungsweise Robotern, von denen jeder bestimmte Stärken und Schwächen hat. So kann zum Beispiel nur der Roboter Manto den Bord-Transmitter bedienen und ist somit unbedingt erforderlich, will man nach erfolgreicher Mission zum Enigma-Schiff zurückkehren.

Das Besondere an diesem Adventure ist nicht nur, daß man sechs verschiedene Personen zu steuern hat. Auch die Steuerung selber ist außergewöhnlich: Alle Funktionen werden über Bildsymbole abgewickelt, die auf gut ausgedachte Menüs verteilt sind. Ohne die Anleitung wird man aber kaum die Bedeutung mancher Symbole enträtseln. Spielen kann man wahlweise mit Joystick, Tastatur oder Lightpen.

Ebenso außergewöhnlich ist auch die detailreiche Bildschirmgrafik, die allerdings etwas langsam aufgebaut wird, was den Spielfluß ein wenig stört. Gut sind auch die Titel- und die Hintergrundmusik, die sogar in der Lautstärke einstellbar sind.

Alles in allem ist Shadowfire ein gelungenes Spiel, das eine Brücke zwischen den Action- und den Abenteuerspielen schlägt.

(bs/rg)

Titel	Shadowfire
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit	■ ■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■ ■
Besonderheiten	Adventure ohne Text
Hersteller	Beyond
Preis	49 Mark
Bezugsquelle	Rushware An der Gumpesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/68499