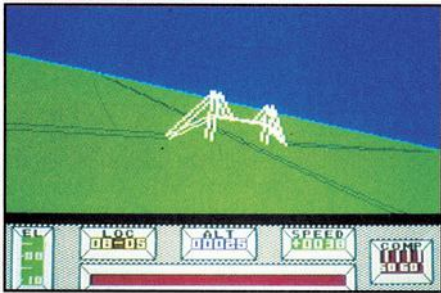
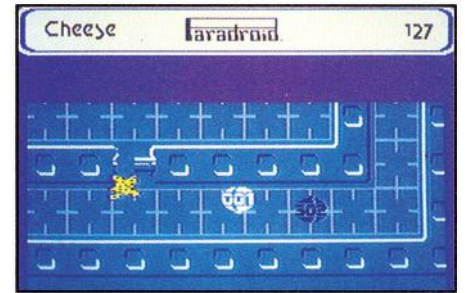


# Action aus England



**Für die Freunde  
des schnellen Joysticks  
gibt es zwei neue Spiele,  
die zusätzlich zur  
»Action« eine Menge  
Denkvermögen erfordern.**



**W**ährend man vor einigen Monaten dem Action-Spiel das Aussterben vorhergesagt hat, überraschen gerade die englischen Software-Produzenten mit Programmen, die sehr actionreich sind, und dennoch intelligent programmiert wurden und so eine Menge Strategie und Denkvermögen erfordern. Zwei besonders gut gelungene Beispiele der letzten Wochen sind »Mercenary« und »Paradroid«.

Der erste Eindruck von »Mercenary« lautet unweigerlich: Das ist ja »Elite« auf einer Planetenoberfläche! Doch dieser Eindruck täuscht, denn »Mercenary« ist etwas anders konzipiert. Zur Handlung: Sie, als Söldner des Weltalls, sind gerade auf dem Heimweg, als sich Ihnen der Planet Targ in den Weg stellt. Kurz gesagt, Ihr Raumschiff zerschellt auf Targ, Sie aber überleben, und versuchen nun, von diesem Planeten wegzukommen.

Die Einwohner von Targ, die Palyars, liegen im Augenblick im Clinch mit den Mechanoids, roboterähnlichen Invasoren. Beide sind an Ihren Söldnerdiensten sehr interessiert. Ihre Aufgabe ist es, die beiden möglichst gut gegeneinander auszuspielen und dabei eine Million Credits (Geld) zu verdienen, um später von Targ entfliehen zu können.

Titel	Mercenary					
	5	7	9	11	13	15
Spielidee						
Grafik						
Sound						
Schwierigkeit						
Motivation						
Besonderheiten						
Hersteller	riesige zu erforder-					
Preis	schende 3D-Welt.					
Bezugsquelle	Noragen					
	39 Mark (Kass)					
	59 Mark (Disk)					
	Rushware, An der					
	Gümpgesbrücke 24,					
	4044 Kaarst 2					

Die Handlung spielt sich nicht nur an der Oberfläche von Targ, sondern auch in gigantischen unterirdischen Komplexen und Raumstationen im Orbit um Targ ab. Dort können Sie verschiedene Aufträge annehmen, oder aber auf eigene Faust etwas unternehmen.

Die 3D-Vector-Grafik von »Mercenary« ist schneller als die von »Elite« und teilweise etwas detaillierter. Das zu erforschende Terrain ist zwar kleiner, dafür aber abwechslungsreicher. Dadurch ist »Mercenary« auch erheblich einfacher zu spielen. Neben Luft- und Bodenschlachten sind auch Adventure-Elemente enthalten. Da kann man Gegenstände finden oder klauen und später benutzen oder verkaufen (inklusive dem Roboter-Kommandanten der Mechanoiden). Wer von Targ fliehen will, hat also ein paar Wochen zu tun, und kann sich danach auf »Mercenary II«, angekündigt für Mitte 1986, freuen.

Auf pure Action, allerdings höchst intelligent aufbereitet, ist »Paradroid« ausgelegt.

Eine Flotte von acht Raumschiffen mit über tausend Robotern an Bord hat ein Problem: Die Roboter spielen verrückt, die Besatzung ist ernsthaft bedroht und mußte sich verschancen. Einzige Rettungsmöglichkeit bietet ein bisher unerprobtes Gerät, mit dem man einzelne Roboter beeinflussen kann. Dieses ferngesteuerte Gerät kann an Bord eines der acht Raumschiffe gebeamt werden. Der Spieler übernimmt die Steuerung dieses Geräts, »001« genannt. Auf den Schiffen selber tummeln sich die verschiedensten Robotertypen, alle durch dreistellige Zahlen gekennzeichnet. Da gibt es Aufräum-Roboter, Wächter-Roboter, Reparatur-Roboter und schließlich den Ober-Roboter, ein »999«. Diese über zwanzig verschiedenen Typen sind unterschiedlich auf den verschiedenen Decks eines Schiffs ver-

teilt. Um einen Roboter auszuschalten, gibt es zwei Möglichkeiten — man schießt ihn ab oder übernimmt ihn eine gewisse Zeit lang. Gerade bei den höheren Typen lohnt sich die Übernahme, kann man dann doch über die zusätzlichen Fähigkeiten dieser Roboter verfügen. Die Übernahme selber ist ein eigenes Spiel im Spiel: Innerhalb weniger Sekunden muß der Spieler mehr logische Schaltkreise verbinden als der Computer-Gegner. Aber auch der direkte Kampf ist kein hirnloses Rumgeballere. Viele der höheren Roboter schießen übrigens äußerst kräftig zurück, was den Spieler auf manchen Decks zum Jäger, auf anderen zum Gejagten macht.

Die Grafik von »Paradroid« ist sehr gut, bis auf einige ungünstige Farbkombinationen. Es gibt keine festen Songs, sondern nur einige Soundeffekte, die aber alle hervorragend gelungen sind.

»Paradroid« wurde von einer englischen Computer-Zeitschrift in allerletzter Sekunde für das Jahr 1985 zum internen Lieblingsspiel der Redakteure erklärt — ein stolzer Erfolg, den das Spiel verdient hat.

Es ist also mal wieder Zeit, seine Joysticks zu schmieren und die Finger zu trainieren. Wer Strategie und Action mag, kommt hier garantiert nicht zu kurz. (bs)

Titel	Paradroid					
	5	7	9	11	13	15
Spielidee	■					
Grafik	■					
Sound	■					
Schwierigkeit	■					
Motivation	■					
Besonderheiten	■					
Hersteller	Hewson Consultants					
Preis	39 Mark (Kass)					
Bezugsquelle	Rushware, An der Gumpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2					