



Yabbadabbadoo

Von der Leinwand zum Computer

Nach einer Pause von einigen Wochen häufen sich auf einmal Computer-Spiele, die an bekannte Kino-Filme und Fernseh-Serien angelehnt sind.

Ghostbusters! So tönte es vor anderthalb Jahren aus vielen C 64ern. Das Spiel zum Film wurde ein absoluter Verkaufsschlager und liegt mit Sicherheit unter den größten Verkaufshits der Computergeschichte. Lag das am guten Spiel oder am guten Film? Die Softwareproduzenten verlassen sich wohl auf die Alternative »Film«, denn seitdem waren Umsetzungen von Filmen und Fernsehserien recht beliebt. Doch noch nie gab es eine solche Schwemme von Film-Konversionen wie jetzt. Zwei besonders gut gelungene Titel sind »Back to the Future« und »Yabbadabbadoo«.

Fred Feuerstein ist der Held des Steinzeit-Spiels »Yabbadabbadoo«. Begeisterte Fernsehzuschauer identifizieren diese Lautfolge als Freds Schlachtruf, den er immer dann ausstößt, wenn etwas Besonderes geschieht. Die Handlung des Spiels ist zeitlich vor die Fernsehserie gesetzt worden. Fred ist noch Junggeselle und möchte seine spätere Frau Wilma für sich gewinnen. Die Steinzeit ist noch jung und dementsprechend gibt es auch noch keine Häuser, so daß Fred sich eines

Titel	Yabbadabbadoo
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	■
Hersteller	■
Preis	■
Bezugsquelle	■

schlechte Farbwahl
Quicksilva
39 Mark (K)
Rushware
An der Gumpesbrücke 24
4044 Kaarst 2

bauen muß, um Wilma zu verführen. Fred muß zum Hausbau sein Grundstück säubern, Materialien und Werkzeug besorgen und die Bauteile richtig zusammensetzen. Dabei wird er von einigen Sauriern behindert. Gleichzeitig muß er sich ständig um Wilma kümmern, um sie nicht an jemand anders zu verlieren. Fred-Feuerstein-Fans wird enttäuschen, daß neben Fred, Wilma und Dino keine weiteren Charaktere aus der Zeichentrickserie auftauchen.

Die Grafik von Yabbadabbadoo ist sehr detailreich und gut animiert. Dafür ist sie nicht sehr abwechslungsreich. Außerdem ist die Farbwahl sehr ungünstig. Trotzdem ist das Spiel recht interessant, da es ziemlich schwer und das Spielfeld relativ groß ist.

Von der Steinzeit in das Jahr 1955: »Back to the Future« war einer der größten Kino-Lacherfolge. Einer unserer Redakteure hat den Film mit der verrückten Zeitreisestory viermal gesehen. So waren wir natürlich besonders auf die Computer-Version gespannt. Kurz zur Handlung: Marty McFly, 17jähriger Schüler, reist mit einer Zeitmaschine in das Jahr 1955 und sitzt dort erstmal fest. Während er versucht, mit Hilfe eines befreundeten Wissenschaftlers namens Doc Brown in die Gegenwart zurückzukehren, verliebt sich seine spätere Mutter in ihn. Damit nicht sehr komplizierte Zustände eintreten, die die Auslöschung seiner Existenz zur Folge hätten, muß Marty seine Eltern miteinander »verknüpfen«. Dies ist auch die Aufgabe des Spiels. Marty muß an mehreren Orten mit verschiedenen Hilfsmitteln die beiden füreinander gewinnen. Behindert wird er dabei von Biff, einem halbstarken Schläger. Doc Brown mischt sich natürlich auch in die Sache ein, was sich manchmal als nützlich und manchmal als hinderlich erweist. »Back to the Future« ist recht einfach zu spielen, dafür aber auch nicht sehr abwechslungsreich. Die Grafik ist zwar recht gut animiert, aber nicht sehr detailreich, dafür gibt es aber einen recht flotten Sound: Zu hören sind Computer-Versionen von »Power of Love« und »Johnny be good«.

Von U.S.Gold gibt es zwei weitere Film-Umsetzungen: »Zorro« und »Goonies«. Wäh-

rend Zorro ein recht müdes Leiterspiel ist, bei dem weder Spielwitz noch Grafik noch Sound überzeugen können, sind die Goonies durchaus empfehlenswert. In den acht Screens muß man neben der allgemeinen Jump-And-Run-Aktion verschiedene logische Rätsel lösen. Dabei können zwei Spieler gleichzeitig agieren. »Bladerunner« heißt ein neues Spiel von CRL Software, das sich nicht an den gleichnamigen Film, sondern an die Musik aus dem Film anlehnt. Dies alles macht das Spiel aber auch nicht besser, denn »Bladerunner« ist eine der schlechteren Film-Umsetzungen.

Der britische Software-Riese Ocean kündigt schon seit Monaten mehrere Programme an: »V«, »Knight Rider« und »Street Hawk« sind Adaptionen von amerikanischen Fernsehserien, die mit viel Erfolg im britischen Fernsehen liefen. Gesehen hat diese Programme allerdings noch niemand. Damit ist die Flut von Film-Umsetzungen sicherlich noch nicht beendet. Gerade die Engländer haben den Markt erkannt und entwickeln fleißig weiter Film-Software. (bs)

Titel	Back to the Future
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	■
Hersteller	■
Preis	■
Bezugsquelle	■

wenig Screens
Electric Dreams
39 Mark (K)
Ariolasoft
Postfach 1350
4830 Gütersloh



Back to the Future