

Ein Ritter kommt selten allein

64'er
Test

Zweimal gehen Ritter auf die Suche nach der geklauten Braut: In tiefster Vergangenheit und in ferner Zukunft.



Ghosts'n Goblins (Elite Systems)

Es kommt nicht selten vor, daß fast zur selben Zeit mehrere Spiele erscheinen, die annähernd gleiche Thematik haben. Man kann sogar von Trends sprechen, die meist zwar nur einige Monate andauern, ansonsten aber für genügend, oft genug gegeneinander austauschbare Spiele sorgen. All dies trifft zum Glück nicht auf die beiden folgenden Spiele zu, die zwar fast identische Hintergrund-Stories haben, ansonsten aber eigenständig und mit viel Spielwitz ausgestattet sind.

Wer unbedingt will, darf »Ghosts'n Goblins« auch als Trendspiel bezeichnen, ist es doch eine, der in den letzten Monaten an Beliebtheit gewinnenden Spielautomaten-Adaptionen.

Die Handlung ist schnell erzählt: Tapferer Ritter liebt holdes Mädchen, Mädchen wird von bösem Dämon entführt, Ritter zieht los, um Mädchen zu befreien. Der Dämon guckt dabei nun nicht tatenlos zu, sondern sendet dem Ritter allerlei finstere Gesellen entgegen: Zombies, Geister, Dämonen und sogar schießende, fleischfressende Pflanzen.

Der Spieler muß sich durch insgesamt vier recht unterschiedliche Levels hin-

durchkämpfen, die jeweils wiederum in zwei Stufen aufgeteilt sind: Friedhof, Wald, unterirdische Passage, Geisterstadt, Höhle, Feuerbrücke, Eispalast und Dämonen-Schloß. Jede der acht Stufen ist mehrere Bildschirme lang, manche sogar einige Bildschirme hoch. Außerdem bietet jede Stufe ihre eigene Hintergrundgrafik. Nur die Monster wiederholen sich, obwohl es auch hier Abwechslung gibt. Den Übergang von einer Stufe zur nächsten bewacht ein kleiner Dämon, der mit mehreren Schüssen zu treffen ist. Will man in den nächsten Level, muß man einen großen Dämon besiegen, der den Schlüssel für die Tür dorthin bewacht. Am Ende lauert dann, als Bewacher der Prinzessin, ein großer chinesischer Drache.

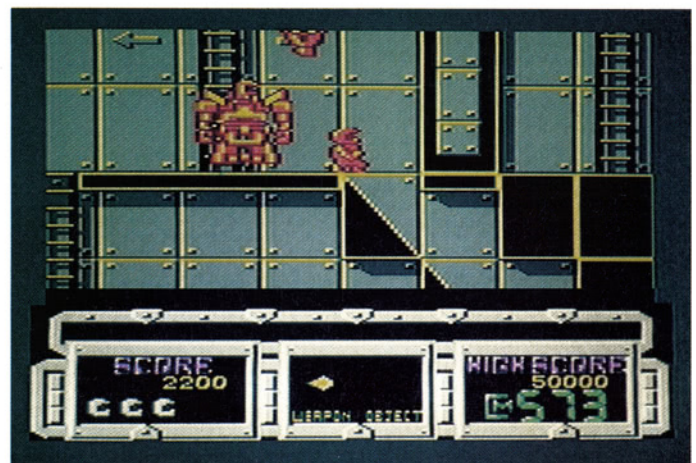
Titel		Ghosts'n Goblins										
		5	7	9	11	13	15					
Spielidee Grafik Sound Schwierigkeit Motivation Besonderheiten	Spielidee	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Grafik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Sound	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Schwierigkeit	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Motivation	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Besonderheiten	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Hersteller		Tolle Spielhallen-Umsetzung										
Preis		Elite Systems										
Bezugsquelle		35 DM (Kassette)										
		Peter West Records										
		Am Heerdtter Hof 15										
		4000 Düsseldorf 11										

Weitere Spielelemente sind neue Waffen, die der Spieler auf seiner Suche findet, sowie ein Zeitlimit, in dem jeder Level zu durchlaufen ist. Wird unser Held von einem Gegner getroffen, verschwindet nur seine Rüstung. Ab jetzt ist er für einige Sekunden unverwundbar, danach rafft ihn aber der nächste Treffer endgültig dahin und er muß die aktuelle Stufe von vorne beginnen.

Grafik und Sound von Ghosts'n Goblins sind außerordentlich gut gelungen. Neben detailreicher und auch in den Farben gut gelungener Hintergrundgrafik, erwarten den Spieler eine Menge sehr schön animierter Sprites. Während des Spiels läuft eine rhythmische, leicht unheimliche Melodie, wo hingegen der High-Score-Sound von einer verstimmten Geister-Orgel gespielt zu werden scheint.

und sich durch einen ebenso großen Wald hindurchgeschlagen hat. Zum Schluß darf dann noch das Schloß des Speggbott nach der Prinzessin durchsucht werden. Neben den von Speggbott ausgesandten Berzerka-Security-Robotern macht die heimische Flora und Fauna Randolph das Leben schwer. Da gibt es amöbenartige Wesen, Riesen-Raupen und noch so manch anderes, gefährliches Getier. Die Berührung mit all diesen Gegnern oder auch ein gezielter Treffer vermindern Randolfs Energie. Ist diese bei Null angelangt, verliert er eines seiner fünf Leben.

Allerdings warten auch einige positive Überraschungen auf Randolph: So kann er sich an bestimmten Punkten mit neuen Waffen ausrüsten oder auch bestimmte Gegenstände mitnehmen, die ihm bei der Lösung einiger Probleme helfen.



Future Knight (Gremlin Graphics)

Während die Hauptfigur von Ghosts'n Goblins ein Ritter aus dem guten alten Mittelalter ist, spielt bei »Future Knight« ein Ritter der Zukunft die Hauptrolle. Auch er möchte seine Prinzessin namens Amelia retten, die der böse außerirdische Speggbott aus ihrem Raumschiff, der S.S. Rustbucket, geklaut hat. Randolph, so heißt der Ritter, macht sich sofort per Transporterstrahl auf den Weg und kommt im notgelandeten Raumschiff an. Dort beginnt dann eine Suche quer durch 20 verschiedene, mehrere Bildschirme große Räume des Raumschiffs, bis man den Ausgang gefunden

Future Knight ist ein etwas untypisches Action-Adventure, bei dem die Action zweifellos im Vordergrund steht. Es lohnt sich aber auf jeden Fall, einfache Karten von den einzelnen Räumen anzuferti-

Titel		Future Knight										
		5	7	9	11	13	15					
Spielidee Grafik Sound Schwierigkeit Motivation Besonderheiten	Spielidee	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Grafik	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Sound	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Schwierigkeit	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Motivation	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Besonderheiten	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Hersteller		Große Sprites, viele Räume										
Preis		Gremlin Graphics										
Bezugsquelle		29 Mark (Kassette)										
		Rushware										
		An der Gumpesbrücke 28										
		4044 Kaarst 2										

gen und sich die Lage der einzelnen Gegenstände zu merken. Grafisch scheint anfangs nicht sehr viel los zu sein, doch eine große Zahl von unterschiedlichen Sprites, die nach und nach auftauchen, entschädigen für die etwas monotonen Hintergründe. Ab und zu tauchen auch die gefürchteten Killer-Roboter auf. Diese aus mehreren Sprites zusammenge-

setzten Gegner sehen wirklich beeindruckend aus und haben in der Redaktion auch schon einen Spitznamen weg: »Dicke Ottos«. Zu unserer Schande müssen wir gestehen, daß wir weder Wald noch Schloß gesehen haben und nichts über die dortige Grafik sagen können. Die Musik- und Soundeffekte von Future Knight sind auch recht gut, kommen gegen

Ghosts'n Goblins aber nicht an. Beide Spiele sollten die Liebhaber intelligenter Action ansprechen. Ghosts'n Goblins ist dabei nicht ganz so komplex wie Future Knight, stellt dafür aber größere Anforderungen an die Joystick-Künste des Spielers. Trotzdem ist es bei Future Knight wesentlich schwerer, zur Prinzessin zu gelangen. Beiden Spielen ist übrigens

gemeinsam, daß sie dem Spieler etwas unfair erscheinen, denn oft genug tauchen unvermittelt Gegner auf, denen man unmöglich ausweichen kann. Gerade wenn das beim letzten Leben passiert, ist man ganz schön wütend. Wer aber mit solchen Kleinigkeiten leben kann, wird mit beiden Spielen jede Menge Spaß haben.

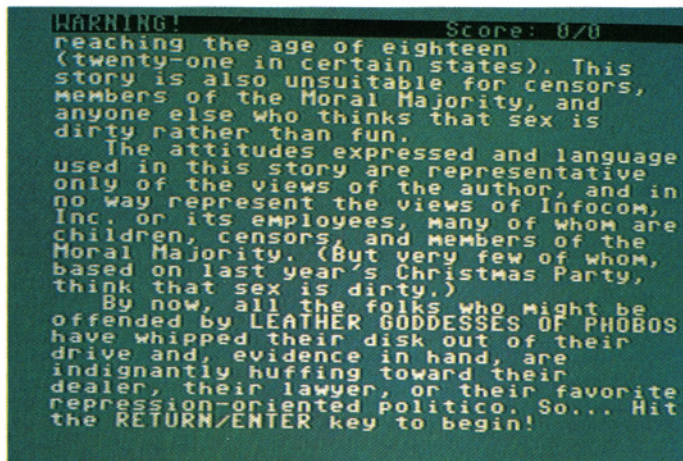
(bs)

Zwei Neue von Infocom

64'er
Test

Die Zeit des Wartens ist vorbei: Seit kurzem sind Textadventures von Infocom »offiziell« in Deutschland erhältlich.

Zum Software-Einstand gibt es zwei Neuheiten.



Das neueste Infocom-Adventure: Leather Goddesses of Phobos

Anfang dieses Jahres platzte eine Bombe in der Softwareszene: Infocom, bekannt durch eine große Zahl von exzellenten Textadventures, stand kurz vor der Pleite. Infocom wurde komplett an die Firma Activision verkauft, die sich nun um den weltweiten Vertrieb der Infocom-Produkte kümmert.

Da Activision durch eine Filiale in Hamburg auch in Deutschland vertreten ist, werden Infocom-Adventures hier jetzt im normalen Software-Handel zu Preisen um die 90 Mark erhältlich sein. Preiswerter geht es aufgrund der langen Entwicklungszeit (an einem Adventure wird knapp ein Jahr gearbeitet) und den aufwendigen Packungen mit ihren vielen Beilagen nicht.

Zum offiziellen Einstand in

den deutschen Softwaremarkt gibt es zwei neue Produkte von Infocom (in englisch). Das erste namens »Trinity« ist leider nur für den Commodore 128 erhältlich. Der Parser und die Handlung schlucken soviel Speicherplatz, daß das Spiel in den C 64 nicht mehr hineinpaßt, obwohl ständig von Diskette nachgeladen wird.

Bei Trinity dreht es sich um ein brandaktuelles Thema: Sie streifen als Tourist gerade durch den Kensington Garden in London, als Sirenen aufheulen. Der lange befürchtete dritte Weltkrieg hat begonnen. Aber bevor feindliche Atomraketen Ihre Umgebung in Schutt und Asche legen können, öffnet sich ein Dimensionstor, mit dem Sie in verschiedene Epochen der jüngeren Geschichte reisen können. Je-

des Ereignis, daß Sie aufsuchen können, hat mit dem Thema Atombombe zu tun. Ihre einzige Chance, den dritten Weltkrieg wieder rückgängig zu machen, besteht darin, einen Weg zu finden, um die erste Atombomben-Explosion der Welt zu verhindern. Diese fand 1945 auf einem amerikanischen Testgelände in der Wüste von Nevada statt. Der Codename des Atombombenprojekts: Trinity.

Mit Trinity liegt das erste Adventure von Infocom vor, das geschickt Fantasy-Elemente mit realen Gegebenheiten und Orten verquickt. Der Programmierer, Brian Moriarty, der auch »Wish-bringer« schrieb, reiste quer durch die Welt, um möglichst viel Informationen für Trinity zu sammeln.

Kurz gesagt ist Trinity schlichtweg das beste Spiel, das derzeit für den C 128 erhältlich ist.

Aber auch für die C 64-Besitzer gibt es etwas Neues: »Leather Goddesses of Phobos« heißt das neue Spiel von Infocom-Star Steve Meretzky, der schon durch »Planetfall« und »Hitchhikers Guide« angenehm auffiel.

Es ist 1936, ein Jahr, das ohne große Ereignisse in die Geschichte eingehen würde, wenn da nicht die Leder-Göttinnen von Phobos wären, die sich aufmachen, um die Erde zu erobern und sie in ihre private »Spielwiese« zu verwandeln. Sie werden aus Ihrer Lieblingsbar von den Leder-Göttinnen gekidnappt und nach Phobos gebracht. Dort will man Sie als Versuchskaninchen benutzen, während sich die Invasions-Flotte für die Versklavung der Erde bereit macht ...

Wenn Sie den Leder-Göttinnen entfliehen können, be-

ginnen Sie, mit einem treuen Mitstreiter an Ihrer Seite, eine rasante, gefährliche, unanständige und sehr witzige Reise durch das Sonnensystem, deren Ziel es ist, acht Gegenstände zu finden und daraus eine Maschine zu bauen, die die Leder-Göttinnen ein für allemal vernichten kann.

Leather Goddesses ist ein Science Fiction-Adventure im Stile der späten dreißiger Jahre, das durch viele moderne Anspielungen, insbesondere sexueller Art, aufgepeppt wurde. Es läßt sich in drei verschiedenen Stufen spielen, von denen eine ganz jugendfrei ist, eine weitere nur Erwachsenen zugänglich sein sollte. Die dritte liegt ungefähr dazwischen. Allen drei Stufen ist der typische Meretzky-Witz gemeinsam, der schon Tausende von Hitchhiker-Spielern zur Verzweiflung brachte. Die kompliziertesten Probleme haben die einfachste Lösung, während viele Fahrten in die Irre führen.

Dem Programm liegen einige tolle Gimmicks, darunter ein 3D-Comic (mit der beliebten Rot/Grün-Brille) und eine Schnupperkarte bei. An bestimmten Stellen fordert das Adventure auf, bestimmte Felder dieser Karte aufzrubbeln und daran zu schnuppern. Somit ist Leather Goddesses das erste Adventure, das man auch riechen kann!

Alles in allem ist Leather Goddesses of Phobos ein irrsinnig witziges, einfallsreiches und kniffliges Infocom-Spiel, das jedem englischsprachigen Adventure-Liebhaber ans Herz gelegt werden kann.

(bs)

Info: Activision Deutschland GmbH, Postfach 760680, 2000 Hamburg 76