

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.

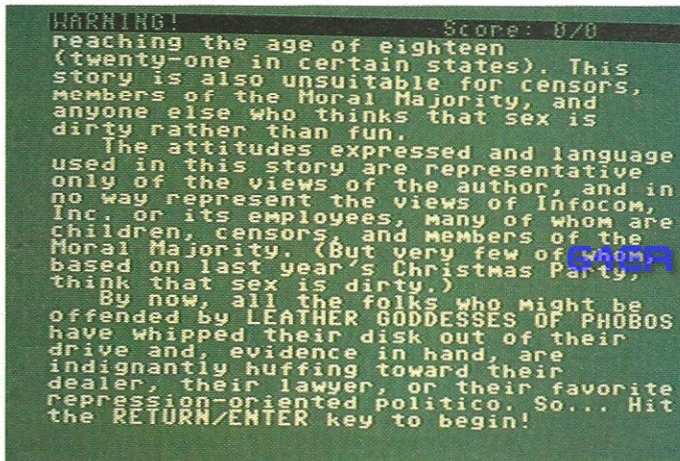
(bs)

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 platze 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 »Wishbringer« 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 Invasionsflotte 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 Fährten 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 aufzurußeln 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, einfallreiches und kniffliges Infocom-Spiel, das jedem englischsprachigen Adventure-Liebhaber ans Herz gelegt werden kann.

(bs)

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