

von Jörn-Erik Burkert

# Stoppt Gomez!

Schön war die Zeit, als das »Eiskalte Händchen« seine Herren bedienen durfte, und die Grusel-Chaoten-Familie Addams in ihren eigenen vier Wänden so richtig auf den Putz hauen konnte. Doch nun beherrschen das Haus Monster, die die gesamte Addams-Family gekidnappt haben. Nur eine Person haben die Viecher nicht in ihre Fänge bekommen können – den kleinen kugeligen Gomez. Vor ihm steht nun die schwere Aufgabe, die restlichen Familienmitglieder aus den Klauen der Monster zu befreien. Kein Problem sagt sich der Mann in der braunen Robe.

Doch er hat nicht mit der Heimtücke der Monster gerechnet und bekommt in den vielen Räumen des Hauses einige Überraschungen vor die Nase gesetzt. Einige Monster kann der Held mit einem Sprung auf deren Haupt schnell platt machen bzw. ganz aus dem Verkehr ziehen. Andere hingegen lassen sich nur durch geschickte Manöver austricksen. Dazu braucht man sehr viel Timing und gute Reaktion am Joystick, denn die Biester haben sich an den unmöglichsten Stellen verschanzt. Außerdem haben die Gegner einige Speerfallen und andere Hinterhältigkeiten errichtet, in die sie Gomez locken wollen. Ist man da nicht auf der Hut, geht das recht schnell und Gomez hat ein Leben



Wieder eine Falle für Gomez

weniger. Um in diesem Kampf zu überleben, findet Gomez Extras, die seine Lebensenergie wieder auffrischen oder ihm ein zusätzliches Leben beschern. Außerdem sollte der kleine Kerl Schlüssel unterwegs mitnehmen, denn so manche Tür in der Villa und im unterirdischen Gewölbe ist für den Herren verschlossen. Dann hilft nur ein passender Schlüssel.

Mit einiger Verspätung machen sich die Mitglieder der Addams-Family nun auch auf dem C64 breit. Die Abenteuer des Glatzkopfs Gomez zeigen sich farbenfroh. Animation und Grafik des Haupthelden geht in Ordnung. Die Gegner und der Hintergrund dagegen sind nur farblich auf den Bildschirm gekritzelt. Aus den Lautsprechern krächzen dazu

recht seltsame Töne. Spielerisch ist das Game dagegen besser, denn der Hauptheld reagiert gut auf die Joystick-Eingaben und macht keine Zicken. Zu bemerken ist, daß man das Scrolling an vielen Stellen schmerzlich vermisst und zwischen den einzelnen Räumen nur umgeschaltet wird. Außerdem darf man sich bei Rückkehr in schon bekannte Räume wieder mit denselben Monstern wie zuvor herumschlagen.

Die Durchquerung der einzelnen Räume ist reizvoll und gespickt mit vielen Rätseln. Hätte man an einigen Stellen bei der Konzeption mehr achtgegeben und in Sachen Sound, Grafik und Scrolling mehr Sorgfalt walten lassen, hätte sich die Addams-Family in der Spiele-High-Society platzieren können.

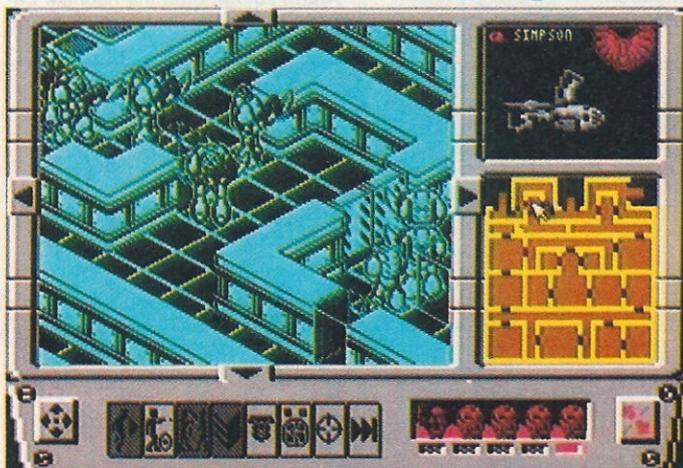
Titel: Addams Family, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

<b>Addams Family</b>	
<b>64er</b>	<b>6</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	<b>mittel</b>

von Jörn-Erik Burkert

# Alien-Treibjagd

Verdammter Mist« schreit der Kommandant des Raumtransporters, denn auf seinem Kontrollschirm erkennt er, daß Ladedeck 11 nun auch in den Händen der Aliens ist. Seitdem sie Kontakt mit den fremden Wesen gehabt hatten, haben die Insassen die Lage im Shuttle nicht mehr unter Kontrolle. Da hilft nichts, die Space-Marines müssen ran! Diese Elitetruppen machen im Universum alles kurz und klein und gelten als hammerharte Spezialeinheit wenn es intergalaktischen Gegnern ans Leder gehen soll. Der Brettspielumsetzung von »Hero Quest«, wo man noch als Zauberer mit starken Sprüchen oder als Barbar mit roher Gewalt Monster um die Ecke gebracht hatte, folgt nun von Gremlin »Space Crusade«. Das Game ist ähnlich wie »Hero Quest« aufgebaut und Veteranen werden sich schnell zurechtfinden. »Space Crusade« spielt logischerweise im Weltraum und die Monster sind nun kampfwütige Außerirdische. Drei Teams stehen bei der Operation zur Verfügung. Jeder Kämpfer kann individuell ausgerüstet und bewaffnet werden. Dabei gilt, je schwerer die Bewaff-



Auch 3D gibt's bei Space-Crusade

nung, desto weniger Züge auf dem Brett. Nach Wahl des Teams, Bewaffnung der Truppe und Auswahl der Mission, werden die Marines ins Einsatzgebiet beamt.

Mit joystickgesteuertem Mausfeil werbelt man auf der Spielflä-

che herum und steuert die Aktionen über Icons. Kommt es zum Kampf, wird die Kampfszene in 3D gezeigt. Das Würfeln läuft per Zufallszahlgenerator. Die Grafik des Games erscheint in einem etwas farblosen Outfit und Sound gibt es

auch fast nicht. Das stört aber kaum, denn das taktische Geplänkel nimmt viel Aufmerksamkeit in Anspruch. Die Steuerung mit dem Joystick ist ein wenig nervig. Eine Maussteuerung wurde leider nicht spendiert. Außerdem wartet man sehr lange auf die Berechnung der Spielsituation und die Züge der Spielfiguren. Scheinbar wurde da durch schlechte Programmierung dem Prozessor ein Klotz ans Bein gebunden. Die genannten Punkte dämpfen die Spielfreude ganz erheblich. Wer die ersten 23 Missionen zu den Akten gelegt hat, der kann sich auf Erweiterungsdisks freuen.

Titel: Space Crusade, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, 4044 Kaarst 2

<b>Space Crusade</b>	
<b>64er</b>	<b>7</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	<b>steigend</b>