

von Jörn-Erik Burkert

Mit einer Waffe und einem Computer im Unterarm geht es in die Galaxis auf Agentenjagd. Im 22. Jahrhundert heißt es, irgendwo im fernen All einen schurkischen Agenten zu finden und ihn unschädlich machen. Dabei gibt es massig Rätsel zu lösen, und gegen so manchen heimtückischen Gegner muß ein harter Kampf geführt werden.

So die Story des Weltraum-Rollenspiels »B.A.T.« von UBI-Soft, das schon einige Zeit auf dem Buckel hat. Zuerst durften die 16-Bit-Fans eine Weile (immerhin ein- einhalb Jahr) auf die deutsche Umsetzung warten und nun werden auch die C-64-Besitzer in den Genuß der Agentenjagd in der Zukunft versetzt. Die Steuerung des Spiel erfolgt komplett mit Joystick. Entspricht den Versionen der großen »Brüder«. Im Create-Menü bastelt man sich seinen Geheimdienstler zusammen und rüstet ihn mit einer richtigen »Wumme« aus. Dann geht es ab nach Selenia, dem Planeten wo der Ausgangspunkt aller Nachforschungen nach dem mysteriösen Agenten sein soll. In dreidimensionalen Bildern

Agent im All



Spitzeljagd nach mysteriösen Agenten in fernen Galaxien

wird mit Hilfe einer »Maus-Hand« operiert. In Menüs können die Aktionen ausgewählt werden. Spezielle Symbole erleichtern beim

Agieren in den einzelnen Räumen, wie z.B. Sprechblasen, die dem Agentenjäger ein Gespräch mit hübschen jungen Damen, aber

auch mit Halunken und Ordnungsjägern ermöglichen. Bei diesen Gesprächen bekommt der Spieler recht interessante Informationen.

Die Grafiker des Programmiererteams versuchten eine möglichst detailgetreue Umsetzung der Bilder von den anderen Systemen. Die Möglichkeiten des C64 wurden ausgenutzt und ein recht guter optischer Eindruck erreicht. Die Titelmusiken sind kleine Ohrwürmer, und die Sounds während des Spiels passen. Das Spiel ist ein Klasse-Adventure mit tollen, aber recht schweren Actioneinlagen. Also los: Telefon Herr Spion...

Titel: B.A.T., Testmuster von UBI-Soft, Frankreich

B.A.T

64'er
WERTUNG

8
von 10

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit **mittel**

Sonderkommando S.W.I.V.

von Jörn-Erik Burkert

Seit ca. fünf Minuten befinde ich mich auf feindlichen Territorium, und ich steuere meinen Helicopter durch eine Bombenhölle. Der Auftrag heißt, gegnerische Waffensysteme zu erkunden und zu zerstören, denn ich arbeite für S.W.I.V. (Special Weapons Installation Verifacation oder Special Weapons Interdiction Vehicles). Von Minute zu Minute nimmt der feindliche Beschuß zu, und ich muß all mein Können beweisen, um dem mörderischen Hagel der Bomben aus der Luft und vom Boden zu entgehen. Mein Partner



Kampf um Leben oder Tod zu Luft und zu Land

eine Chance. Im Zwei-Player-Modus können sich zwei Kämpfer den Ballerspaß teilen und gegenseitig Schützenhilfe geben. Trotzdem bleibt die Mission am Joystick eine Aufgabe für Köhner und der auf dem Boden herumrasende Jeep sorgt in dem Wirwar an Sprites für zusätzliche Verwirrung. Der aus den Lautsprechern dringende Sound sorgt für die richtige Untermalung und versetzt den Kämpfer am Joystick in das richtige Kampfgetümmel-Feeling. Die Grafik ist leider ein wenig schwach, denn das Schlachtfeld und die Sprites sind nur mittelmäßig gestaltet. Dies tut aber dem Spiel keinen größeren Abbruch, da man ja eh nur auf feindliche Objekte und Geschosse achtet. Eine feine Ballerei für den, der es mag.

Titel: SWIV, Preis 49,95 Mark, Vertrieb: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



Ballern, was das Zeug hält, sonst ist man selbst dran

rast mit seinem Jeep über den feindlichen Boden und leistet mit seiner Bordwaffe Schützenhilfe.

Dies ist schon die ganze Geschichte des neuen Baller-Games »SWIV« von der britischen Softwarefirma Storm (bekannt durch 64'er-Highlight »Saint Dragon«, Test in 4/91). Das Game ist in bester Spielhallenmanier gestaltet und der Kämpfer muß vom ersten Augenblick an den Joystick voll im Griff haben. Die gegnerischen Geschosse kommen wie wahre Killerkaskaden über den Bildschirm, und nur geübte Spieler haben hier

SWIV

64'er
WERTUNG

8
von 10

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit **extrem hoch**