

Software-Firma namens »Thundervision« war jedenfalls nirgendwo aufzutreiben. Viele Software-Firmen suchten nach dem Programmierer, da das Spiel technisch sehr gut umgesetzt wurde. Als U.S. Gold dann ankündigte, demnächst Crystal Castles auf den Markt zu bringen, ging das folgende Gerücht durch die Software-Welt: Nach einer ein Jahr langen, erfolglosen Suche in Europa und den U.S.A. fand man den Programmierer schließlich in Australien. Er hatte damals ganz allein das Programm geschrieben, erhielt dann aber vom Hersteller des Automaten nicht die Lizenz, um das Produkt zu vertreiben. Aus Wut gab er das Programm dann umsonst und nicht kopierschutz weiter, machte es also zur Public-Domain-Software. Angeblich kaufte die Firma U.S. Gold nun Lizenz und Programm und brachte das Ganze in einer limitierten Auflage (um einen »Sammlerwert« zu erzeugen) heraus.

Wer knackt die Kristallburg

Dummerweise waren das nichts als Gerüchte. Die U.S. Gold-Version von Crystal Castles wurde völlig neu programmiert. Leider war das zweite Programmiererteam nicht so begabt wie die Macher der ersten Version und legte eine sehr müde Umsetzung des Automaten hin.

Crystal Castles ist eine Art dreidimensionales »Pac Man«. Bentley der Bär muß in zwanzig verschiedenen, dreidimensionalen Labyrinth Edelmetalle einsammeln, die auf dem Fußboden herumliegen. Allerhand böses Getier versucht ihn daran zu hindern. Das Automat (und auch die alte Version) hat eine flotte Grafik, bei der der 3D-Effekt sehr gut realisiert wurde. Das Spiel ist sehr schnell und verlangt dem Spieler viel Geschicklichkeit ab. Die neue Version ist dagegen recht zäh und spielt sich geradezu träge. Auch der langsame Bildaufbau und die schwachen Soundeffekte verstärken den negativen Eindruck.

Daß die Programmierer noch nicht einmal an eine High-Score-Liste gedacht haben, ist besonders schmerzhaft. Wer also schon die erste Crystal Castles-Version hat, sollte von der zweiten die Finger lassen.

Die Macht des Handschuhs

Automatenaufsteller auf der ganzen Welt sind sich einig, was 1986 der finanziell erfolgreichste Automat war: »Gauntlet«. Alleine in England stehen an die 9000 Geräte dieses Spiels in Spielhallen, Pubs und einigen privaten Wohnungen. Eine solche Zahl ist für einen Spielautomaten wirklich enorm.

Gauntlet war, als es erschien, ein völlig neues Konzept. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig im Team an einer Jagd nach Schätzen teilnehmen. Die Betonung liegt hier bei »Team«, denn obwohl jeder Spieler darauf aus ist, möglichst viele Punkte zu sammeln, kommt man an vielen Stellen nur im Teamwork weiter. Es ist aber auch möglich, ganz alleine durch die Gewölbe einer unterirdischen Welt zu streifen. Die vier Spielfiguren sind Thor der Kämpfer, Questor der Elf, Thyra die Valkyrie und Merlin der Zauberer. Jede Spielfigur kann jederzeit ins Spiel einsteigen und wieder ausscheiden.

In den Labyrinthen lauern viele Gefahren. Ganze Hundertschaften von Geistern und Monstern stellen sich den Spielern entgegen. Außerdem lassen sich manche Labyrinth nur durch das Lösen von versteckten Rätseln überwinden. Zum Ausgleich dafür gibt es viele Schätze, Nahrungsmittel und die »Schatzkammern«, in denen man nur begrenzte Zeit sein,

aber dafür viele Punkte einsammeln kann.

Bei der Umsetzung auf den C 64 mußte man natürlich auf einen Vier-Spieler-Modus verzichten. Man kann aber immerhin zu zweit durch die Gewölbe laufen. Das Spielprinzip wurde ansonsten originalgetreu übernommen. Als kleinen Bonus gibt es bei der Computer-Version sogar

diese Fehler beseitigt wurden. Sieht man von den kleinen Fehlern ab, ist Gauntlet eine sehr gut gelungene Spielhallen-Umsetzung, bei der der Spielwitz des Originals weitestgehend erhalten blieb. Schade, daß es nicht mehr Umsetzungen dieser Qualität gibt.

Zusammengefaßt können wir sagen, daß Spielhallen-



Fesselndes Rollenspiel in Action-Manier: »Gauntlet«

einige Level mehr als auf dem Automaten.

Die Grafik von Gauntlet entspricht weitgehend dem Automaten. Dutzende von animierten Gegnern können sich gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden. Zusätzlich gibt es noch ein butterweiches Scrolling. Soundmäßig tut sich nur wenig, doch was zu hören ist, ist überdurchschnittlich.

Schade, daß das an sich sehr gute Programm durch ein paar Details und kleine Fehler kränkt. So ist zum Beispiel keine High-Score-Liste vorhanden, was die Spielmotivation gerade bei Gauntlet unheimlich mindert. Außerdem verhält sich das Programm manchmal nicht korrekt, wenn Monster aus dem Nichts auftauchen, stehenbleiben und nicht abgeschossen werden können. Da kann schon mal der Weg zum Ausgang unfreiwillig blockiert werden.

Außerdem kann manchmal der eine Spieler aus dem Bildschirm herauslaufen. Beim Testen sind uns noch einige andere Details dieser Art aufgefallen. Darauf angesprochen versprach der Hersteller, daß inzwischen eine neue Version auf dem Markt ist, bei der all

Umsetzungen, trotz ihres finanziellen Erfolgs, meist nicht das Spielerlebnis bieten, das sie versprechen. Bis auf wenige Ausnahmen gehen Spielwitz und -Motivation des Automaten durch schlechte, überhastete Programmierung verloren. Noch dazu kann man von einem C 64 nicht die technischen Höchstleistungen erwarten, die moderne Spielautomaten an den Tag legen. Diese Punkte sollten Sie im Gedächtnis behalten, wenn Sie mit dem Gedanken spielen, eine Automaten-Umsetzung zu kaufen.

Und damit ist gleich auch ein anderer Tip verbunden: Schauen Sie doch mal in die nächste Spielhalle rein und versuchen Sie sich an den »Originalen« — Sie werden sehen, es lohnt sich. (bs/jk)

Titel	Crystal Castles
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	■
	wesentlich schlechter als alte Version
Hersteller	U.S. Gold
Preis	39 Mark (Kass.), 59 Mark (Disk.)
Bezugsquelle	Rushware, Daimlerstr. 11 4044 Kaarst 2

Titel	Gauntlet
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	■
	Zwei Spieler gleichzeitig
Hersteller	U.S. Gold
Preis	39 Mark (Kass.), 59 Mark (Disk.)
Bezugsquelle	Rushware, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst