

Grafische Computer-Epen

64'er
Test

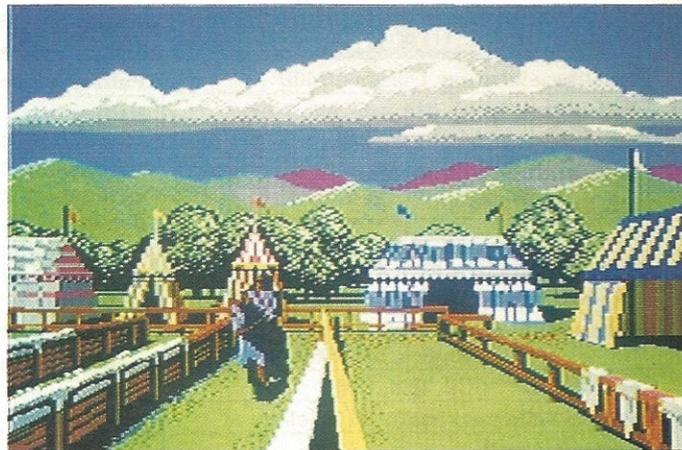
Grafik-Künstler machen den C 64 unsicher und schaffen eine neue Dimension des Spielens.

Bisher gab es zwei Welten auf dem C 64: Die Spiele-Welt und die Grafik-Welt. Da gab es Zeichner, die aus den geringen Grafikmöglichkeiten des C 64 wahre Wunderdinge zaubern konnten. Diese Bilder waren jedoch einfach nur Bilder — ihr hoher Speicherplatzbedarf erlaubte es einfach nicht, diese Bilder aktiv in Spielen einzusetzen. Lediglich als Titelbild beim Laden des Programms konnten sie dienen.

Inzwischen haben die Spieleprogrammierer aber gewaltig in ihren Trickkisten gewühlt. Dank neuester Pack-Algorithmen kann man heutzutage sehr viel mehr Grafik in den Speicher oder auf die Diskette stopfen, als normalerweise üblich. Dank dieser Techniken ist es jetzt möglich, daß Programmierer zusammen mit Compu-

schen Computer-Epen einordnen kann, sind jetzt erschienen. Aus Amerika kommt »Defender of the Crown«, ein Programm, das vor einigen Monaten unter Amiga-Besitzern Furore machte. Es wird heute noch als das beste Demonstrations-Programm für die Grafikfähigkeiten des Amiga benutzt. Da war es natürlich besonders schwer, eine Umsetzung für den C 64 abzuliefern, die im Vergleich zum Amiga-Original nicht lächerlich erscheint. Wir meinen, daß die Umsetzung allerdings den direkten Vergleich nicht zu scheuen braucht und daß sie zeigt, wozu der »kleine« Commodore in der Lage ist — ohne 16 Bit und 4096 Farben!

Wir befinden uns im Mittelalter. In Großbritannien tobt ein Krieg: Nach dem Tode des Königs strei-



Auf geht's zum Turnier (Defender of the Crown)

vier »Hauptdarstellern« entscheiden. Ihre Wahl bestimmt den Schwierigkeitsgrad des Programms, da jeder der vier andere Vor- und Nachteile im Spielverlauf hat.

Zu Beginn jeder Spielrunde erscheint eine Landkarte von Großbritannien. Ziemlich in der Mitte liegt Ihr Stück Land mit einer kleinen, malerischen Burg. Sie können nun für jeden Monat (denn diesen Zeitraum überdeckt eine Spielrunde) planen, wie Sie Ihre Armee bewegen. Aber Vorsicht! Einige Soldaten sollten im Schloß zurückbleiben, sonst schappt sich einer der fünf Gegenspieler diese sofort!

Schwerterklirren und Liebeskummer

Jedes der einzelnen Länder hat einen bestimmten Wert, denn jeden Monat erhalten Sie Steuern, mit denen Sie wiederum ihre Armeen ausstatten können. Um die reichsten Länder wird deswegen am heftigsten gestritten. Aber es gibt auch einen anderen Weg, um an Geld zu kommen: Der nächtliche Überfall auf eine gegnerische Burg.

Dies ist die erste der im Spiel eingebauten Action-Sequenzen. Sie sehen in schön gezeichneter Grafik erst die Burg von außen, dann den Vorhof der Burg. Hier müssen Sie sich per Joystick ein Schwerterduell mit den Wachen liefern, um in das Innere der Burg zu gelangen. Dort folgt ein zweites, schwereres Duell. Wenn Sie auch dieses überstehen,

betreten Sie die Schatzkammer und rauben diese aus.

Mit genügend Geld kann man seine Armee gewaltig ausstatten: Ein Katapult ist beispielsweise ganz nett, weil Sie mit diesem versuchen können, eine gegnerische Burg einzureißen. Auch hier folgt wieder eine Action-Sequenz, bei der Sie mit dem Katapult zielen und möglichst auch treffen müssen.

Es gibt aber auch eine »feinere« Methode, einen Kriegsherrn um sein Land zu bringen: Man fordert ihn zum Turnier. Das Lanzen-Turnier wird in ansprechernder 3D-Grafik auf dem Bildschirm nachgespielt. Wer hier Pech hat, verliert natürlich Ländereien.

Bei soviel hartem Männergeschäft darf als Ausgleich auch eine Frau nicht fehlen: Irgendwann im Spiel erhält man nämlich die Meldung, daß Normannen eine Prinzessin entführt haben. Befreit man diese in einer nächtlichen Aktion (die identisch mit dem Diebstahl bei Nacht ist), wird man mit einer minutenlangen Liebeszene am Kamin belohnt.

Trotz epochaler Grafik und einigen verschiedenen Action-Szenen ist Defender of the Crown nicht das abwechslungsreichste Spiel. Nach einigen Durchgängen wird das Programm recht langweilig und bleibt erst mal eine Weile liegen. Doch man wird es sicherlich immer wieder mal aus dem Schrank holen, um sich selbst an der Grafik zu erfreuen oder um Freunde zu beeindrucken.

Aus England kommt ein Spiel mit ähnlich imposanten



Schwerterduell bei Nacht (Defender of the Crown)

ter-Künstlern eine neue Art von Spiel schaffen: umfangreiche Programme, die einerseits mit noch nie dagewesener Spitzengrafik glänzen, andererseits Handlungen von geradezu epischem Ausmaß erzählen. Denn dank der vielen Grafik kann man jetzt versuchen, Spielfilm-artige Handlungen auf den Monitor des C 64 zu bringen.

Zwei Programme, die man in die Kategorie der grafi-

ten sich sechs Kriegsführer um die Krone, das Land scheint zwischen Normanen und Sachsen zu zerbrechen. Die Zeit ist reif für einen Helden, der Großbritannien wieder einigt — wenn es sein muß, mit Gewalt.

Als Kriegsherr versuchen Sie, die Ländereien und Besitztümer Ihrer Gegner zu erobern und so die Kontrolle über das gesamte Land zu erlangen. Zu Spielbeginn dürfen Sie sich für einen von