

von Jörn-Erik Burkert

Nach ihrem ersten Abenteuer hat sich die unheimliche Schönheit Elvira in ihr amerikanisches Landhaus zurückgezogen und lebt dort. Toll eingerichtet genießt sie das Leben inmitten seltsamer Gestalten zwischen Kunst und Krempel.

Eins aber quält die schöne Dame noch immer, es ist ihr Drang, mehr über ihre Vorfahren zu erfahren. Sie hat den sehnlichen Wunsch, in die Vergangenheit zurückzukehren und dort etwas über ihre Ahnen herauszubekommen. In einer schaurig-dunklen Nacht sinkt die Dame, benebelt von einigen Wahnsinns-Cocktails, in ihr Bett. Der Sturm tobt und zur Geisterstunde schreckt Elvira hoch – ein Geist steht am termitenzerfressenen Bettpfosten. Im ersten Mo-

Elvira in Feuer und Eis

ment führt Elvira die Erscheinung auf den genossenen Alkohol zurück, dann aber spricht der Geist in der roten Robe zu ihr und erklärt, daß er ihr Urahn König Gustav von Transsilvanien sei. Er will Elvira sein Schloß und alle Titel vermachen. Doch erst, wenn Elvira zwei Abenteuer besteht und die bösen Mächte des Eises der Arktis und des Feuers der Unterwelt zu besiegen. Dann kann sie sich ins Schloß begeben und den König suchen, von dem sie Titel und Thron fordern darf. Also geht es wahlweise ab ins Feuer oder Eis...

Das Arcade-Game mit Elvira zeigt sich mit teilweise arg ruckeln-

dem Acht-Wege-Scrolling im Turrican-Stil. Die Grafiken sind arg bunt und wenig elegant gepixelt. Elvira selber schwebt durch die Landschaft und erinnert mit ihren Bewegungen an das Adventure Dragonskull. Ebenso schwach sind die Gegner gezeichnet. Musikalisch hat das Spiel nur im Intro einige vielversprechende Sounds zu bieten, denn im Spiel piept es beim Berührung oder Abschuß eines Gegners nur ein wenig aus dem Lautsprecher. Spielerisch kann man nichts Schlechtes sagen, obwohl ab und an die Steuerung recht schwammig ist. Action-Fans mit einiger Erfahrung werden recht

schnell zum Erfolg gelangen und Elvira sicher durch Feuer und Eis steuern. Trotzdem: nur Mittelmaß für Elvira, denn das Auge spielt auch mit und bei Elvira – The Arcade Game wurde keine grafische Meisterleistung vollbracht.

Name: Elvira – The Arcade Game, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, 4044 Kaarst 2

Elvira	
64'er	6
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel



In der feurigen Unterwelt greifen Schleimwürmer an



Elvira im arktischen Eis

Carsten Borgmeier

Hinter »Space Gun« steckt kein neuartiges Actionspiel, sondern die Variation einer alten, mittlerweile indizierten Metzelergie. Allerdings mit dem kleinen aber feinen Unterschied, daß man hier nicht Soldaten, sondern Aliens umnietet. Zur Story: Im Jahr 2039 beginnt die Menschheit mit der Besiedlung des Weltalls. Plötzlich schickt eine Raumstation der Erde einen Hilferuf. Fremdartige Invasoren greifen an! Schnell entschlossen übernimmt der Spieler die Führung eines Einsatzkommandos, das nach dem Rechten sehen soll. Dabei stellen sich allerlei gruselige Kreaturen in den Weg. Wer nicht schnell genug reagiert, verliert seine Energiereserven. Während man mit dem Fadenkreuz die Angreifer ins Visier nimmt und abballert, wechselt laufend unser Held in 3-D-Grafik durch enge Korridore, dann wieder scrollt der Bildschirm zur Seite. Extras leisten bei der Monsterhatz wertvolle Hilfe. Absoluter Knüller im Waffen-

Monsterballern



Mehrmilige Monster beherrschen die Raumstation

programm ist die Frostkanone, die selbst die hartgesottenen Endgegner zu Eis erstarren läßt. Grafisch macht Space Gun einiges her: Die

Sprites sind zwar C64-typisch nicht allzu farbenfroh geraten, dafür bringt das Programm eine ganze Armee teilweise riesiger

Schleimwesen auf den Screen – ganz ohne Flimmern!

Ganz so geschmacklos wie in den Vorgängerspielen geht es in »Space Gun« nicht zu, und auch am Gamedesign hat Ocean gefeilt. Die Extrawaffen bringen Schwung ins Herumgeballere und wurden so plaziert, daß auch Anfänger eine Chance haben. Trotzdem – fünf Level sind einfach zuwenig, außerdem fehlt die Mehrspieleroption der Automatenvorlage. Gutes Mittelmaß für diese Ballerei.

Name: Space Gun, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Space Gun	
64'er	6
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel