



Die Titelbilder sind durchweg hervorragend



Eines der Abenteuer Rick Dangerous im kühlen Level...

Rainbow Warrior

ACTION GAME

Die Ansicht, Greenpeacer seien moderne und publicitybesessene Abenteurer, ist immer noch weitverbreitet. Daß dem nicht so ist, und daß die Arbeit dieser Umweltschützer alles andere als lustiger Zeitvertreib ist, führt das Spiel »Rainbow Warrior« von Micro Style mit dazugehörigem 70-Seiten-Handbuch ziemlich deutlich vor Augen.

Die erste Aufgabe ist es, Pipelines abzuschotten, durch die radioaktive Abwässer eines Atomkraftwerkes ins Meer befördert werden. Der Spieler kontrolliert dabei einen Delphin, der den Greenpeace-Taucher bei seiner Arbeit unterstützt. Er wird von Haien und anderen mutierten Meerestieren attackiert.

Auch dem sauren Regen ist der Kampf angesagt. Der Spieler muß dazu insgesamt vier Industrie-Schornsteine besteigen und Protest-Transparente daran befestigen.

In der Antarktis geht es dann Treibgasbehältern an den Krügen, die versuchen, die Ozon-

schicht zu zerstören. Hierzu stehen dem Greenpeacer Schneebälle zur Verfügung. Attackiert wird er von sogenannten »Basisarbeitern« und von durch die Bestrahlung mutierten Pinguinen.

Die nächste Kampagne gilt dem Walfang. Hier muß der Spieler einen Wal steuern, der mit Hilfe von Wasserbällen ein Bild sichtbar machen soll. Er wird dabei von Walfängern attackiert und von Schlauchbooten und anderen Walen unterstützt.

»Rainbow Warrior« zeichnet sich vor allem durch seine engagierte Spielidee aus. Die Grafik der einzelnen Spiele ist eher durchschnittlich, ganz hervorragend sind hingegen die Titelbilder der verschiedenen Sequenzen gelungen. Auch der Sound stellt keine Glanzleistung dar, ist aber durchaus akzeptabel.

Rainbow Warrior	
64'er	8
WERTUNG	von 10
Spielidee <input type="checkbox"/>	
Grafik <input type="checkbox"/>	
Sound <input type="checkbox"/>	
Schwierigkeit hoch	

Rick Dangerous II

ACTION GAME

Den Sieg über seinen Feind »Fat Man« will Rick Dangerous mit seiner Freundin bei einem Essen feiern, doch die Freude über den gemeinsamen Abend dauert nicht lange an... Rick Dangerous startet also zu einem erneuten Abenteuer, um seinen scheinbar ewigen Gegner »Fat Man« zu schlagen. Dieser hat sich, nach seiner Flucht von Goolu-Island, wo er eigentlich von den Eingeborenen zu Suppe oder Rumpsteak verarbeitet werden sollte, mit Aliens zusammengetan. Diese wollen (was auch sonst) die Erde beherrschen. Rick muß sich hüpfend, kriechend, kletternd und mit Hilfe von Fahrstühlen oder Rollbahnen durch die einzelnen vier Level schlagen. Als Waffen stehen ihm kleine Bomben und seine Laserpistole zur Verfügung. Doch Vorsicht – die Bomben- und die Schußanzahl ist reglementiert! Außerdem müssen verschiedenste Fallen umgangen werden, wie z.B. Selbstschußanlagen, rollende Fässer und die Riesenkugel aus dem ersten Teil des Abenteuers unseres Helden Rick Dangerous. Erreicht Rick den Antigravitation-Gleiterpark, so hat er ein weiteres brauchbares

Extra. Start ist in London im Hyde-Park, denn dort landete das Raumschiff der Außerirdischen. Nach Inbesitznahme des Raumschiffs fliegt Rick auf den Planeten Barf. Auf Barf hat Rick im Eiskönigreich, in den Schlamminen und im Wald der Vegetarier viele Abenteuer zu meistern. Im Abschlußlevel steht er sich dann mit »Fat Man« Auge in Auge zum Endkampf gegenüber.

Die einzelnen Level zeichnen sich durch schöne und detailreiche Gestaltung der Screens aus, und die lustigen Sprites tragen zur Spielfreude bei. Leider wird der Spieler nur mit einigen mageren Sounds bedacht – schade! Positiv für Einsteiger in dieses Spielgenre ist die hohe Anzahl der Leben, die Rick besitzt. Alles in allem ein gutes »Jump and Run«-Spiel, das Profis und Einsteiger gleichermaßen beeindruckt.

Rick Dangerous II	
64'er	8
WERTUNG	von 10
Spielidee <input type="checkbox"/>	
Grafik <input type="checkbox"/>	
Sound <input type="checkbox"/>	
Schwierigkeit mittel	