

von Jörn-Erik Burkert

Ralph ist notorischer Schlafwandler und wer weiß nicht, daß Menschen mit solchen Gewohnheiten auf gefährlichem Fuß leben. Den Helden des neuesten Ocean-Spiels »Sleepwalker« zieht es aber trotzdem mitten in der Nacht, wenn andere Leute in den schönsten Träumen liegen, auf die Dächer der Umgebung. Sein braves Hündchen Lee hat aber immer ein Auge auf sein Herrchen und versucht ihn vor dem nächtlichen Dschungel voller Gefahren zu schützen. Sein einziger Wunsch ist es, Ralph wieder heil nach Hause zu bringen. Deshalb muß Lee tief in die Trickkiste greifen, damit er seinen geliebten Herren vor den Gefahren, die ihn zerquetschen und überrollen wollen, bewahren kann. Wichtig ist es Ralph, der seinen Rundgang über die Dächer im Tiefschlaf beginnt, vor dem Aufwachen zu bewahren. Gelingt das nicht, geht ein Versuch flöten. Unterwegs findet das ungleiche Gespann verschiedene Extras, die die Missionen erleichtern. Außerdem sind Bonusballons in den Spielstufen verstreut, die Ralph und Lee aufsammeln sollten. Setzt das Team auf diese Art und Weise das Wort Bonus zusammen, werden sie in ein Bonus-Level teleportiert, wo sie zusätzlichen Extras

# In der Nacht ist der Mensch . . .



Ralph ist ständig in Gefahr bei seinen nächtlich-schläfrigen Ausflügen

nachjagen können. Insgesamt erwarten die beiden sechs Level, die mit zahlreichen Fallen und Rätseln gespickt sind.

Nach einigen Proberunden auf den Dächern der Stadt zeigt sich recht schnell, daß »Sleepwalker« zu begeistern weiß. Nicht nur die

riesigen Level und die gut gelungenen Hintergrundgrafiken verlocken immer wieder zu einem neuen Rundgang mit Blick auf die City, sondern die stets recht logischen Rätsel und kniffligen Fallen machen das Game attraktiv. Die Animation der beiden Helden ist gelungen, dafür sind die Gegner nicht übermäßig eindrucksvoll ausgefallen. Ein wenig abgeschlagen gegenüber dem Grafiker kommt der Composer ins Ziel, denn es gibt keine Hitparaden-sounds. Mit ein wenig Geduld und Überlegung erzielt man erste Erfolge und wird nach und nach zum Fan von Lee und Ralph. Ein Spiel für Geschicklichkeitsfanatiker, das mit einem Schuß Knobelei eine gute Wertung verdient.

Name: Sleepwalker, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach

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

# Das Geheimnis von Atlantis

von Jörn-Erik Burkert

Nach drei Kinofilmen und einer Fernsehserie ist Dr. »Indiana« Jones auch hierzulande bekannt wie ein bunter Hund. Der Archäologe und Hobbyabenteurer versucht in seinem vierten Abenteuer das Geheimnis von Atlantis zu lüften.

Da dem Spiel diesmal kein Film vorausging, betritt der Spieler absolutes Neuland. Natürlich gestaltet sich die Suche nach der versunkenen Stadt zu einer ziemlich riskanten Sache, denn Schergen des Dritten Reichs haben es ebenfalls auf die geheimnisvollen Macht- und Reichtumsreserven von Atlantis abgesehen, da sie mit diesen die Welt beherrschen wollen. So gestaltet sich die am Anfang rein wissenschaftliche Suche nach und nach zu einem Wettlauf, bei dem Indy und seine Assistentin Sophia immer wieder in die wildesten Abenteuer verstrickt werden. Start des Spiels ist die Spielbank in Monte Carlo, wo die beiden einen wichtigen Informanten suchen...

Wer beim neuesten Werk von LucasArts (ehemals Lucasfilm-



Start für Indy bei seiner Suche nach dem sagenhaften Atlantis ist die Spielbank in Monte Carlo

Games) ein Adventure à la »Maniac Mansion« erwartet, geht leer aus, denn das Spiel ist ein Action-Adventure, bei dem Indy und seine Begleiterin nicht mit der berühmten Steuerung (Zusammenklicken der Aktionen mit Hilfe einer Wortleiste) durchs Abenteuer gelenkt werden. Natürlich für Fans eine herbe Enttäuschung aufgrund der Tatsache, daß die PC-Version 12 MByte (entspricht ca. 40 C-64-

Disks!) verschlingt – aber verständlich! So steuert man den Helden, ähnlich wie bei der Last-Ninja-Reihe von System 3, in Richtung Atlantis. Dieses Unterfangen gestaltet sich aber nicht leicht, denn die ungewohnte Steuerung sorgt am Anfang oft für ein schnelles Aus. Nach einer gewissen Eingewöhnung hat man dann Indy und die schöne Sophia endlich im Griff. Optisch zeigt sich der Abenteuer-

Doktor recht blaß, da mit Farben gegeizt wurde. Die Animation der Spielfiguren läßt zu wünschen übrig und gewinnt so schnell keinen Preis. Akustisch landet das Spiel im Mittelfeld, was nicht so ins Gewicht fällt. Lobenswert ist die Tatsache, daß bei allem PC-Wahn der kleine Commodore-Compi auch mit einer Umsetzung bedacht wurde. Zu empfehlen ist das Spiel aber nur echten Fans, denn die schwere Steuerung und das unspektakuläre Aussehen gewinnen nicht so schnell das Wohlwollen der Spielergemeinde.

Titel: Indy Jones and the Fate of Atlantis, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Leisure-Soft GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 59199 Bönien

<b>Indy Jones 4</b>	
<b>64'er</b>	<b>6</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	<b>mittel</b>