

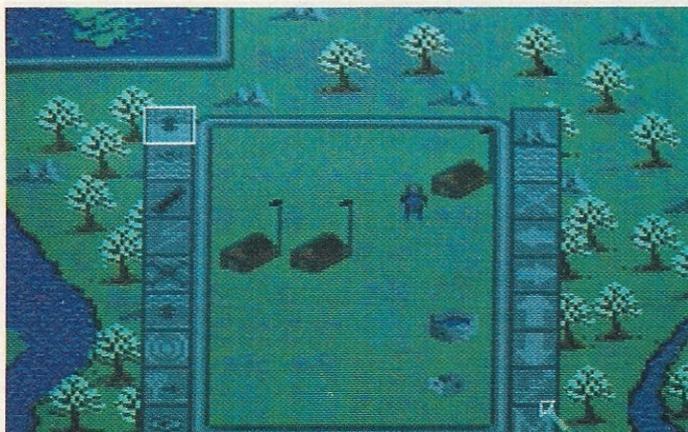


von Peter Klein

**E**s gab einmal vor langer Zeit eine wunderbare Welt. Ihre Bewohner waren ein friedliches Nomadenvolk, das in einem kleinen Paradies lebte. Eines Tages aber beschloß der göttliche Rat, die Menschen auf die Probe zu stellen. Sie verbannten die Nomaden auf einen fernen Planeten, um zu sehen, wie sie mit den zu erwartenden Schwierigkeiten zurecht kämen. Ein Gott, Lodrat, war allerdings der Meinung, dies sei für die Menschen noch zu einfach und ersuchte deshalb eine Rasse gefährlicher und grausamer Kreaturen, um die Menschen auszuroten. Ihnes, ein anderer Gott, versuchte dem Treiben von Lodrat mit aller Macht entgegenzuwirken.

Soweit, so gut. Also ab mit der Startdiskette ins Laufwerk und los geht's. Nach der üblichen Laderei erstmal Erstaunen: Das Menü, oder was immer es darstellen soll, glänzt durch den besonders originellen Commodore-Zeichensatz.

# Gottlos



Endzeit-Landschaft bei Lords

Ansonsten ist auf dem Bildschirm weit und breit nichts zu sehen, geschweige denn zu hören. Einigermaßen ernüchtert geht's weiter. Doch auch die nächsten Auswahlmenüs und speziell die Namens-eingabe treiben dem ambitionierten »Populous«-Crack eher die Schweißperlen auf die Stirn. Nach Beantwortung der Sicherheitsabfrage geht es dann endlich los: Der

Ausruf »Um Gottes Willen« ist jedoch vorprogrammiert: Grafik wie aus dem Jahre 1984 und ein undefinierbares Rauschen aus den Lautsprechern (wahrscheinlich Windgeräusche??) malträtiert die Sinnesorgane des Spielers. Die kümmerlichen Bäumchen am Spielfeldrand fallen in die Kategorie »saurer Regen« und das »Scrolling« des Spielfeldes, falls man es

so nennen kann, verursacht einen ziehenden Schmerz im Hinterkopf. Alle Aktionen des Gottes Ihnes beschränken sich auf Warten und sinnloses Anklicken der Häuserbau- und Katastrophenfunktion.

Dabei werden z. B. die Bauwerke nicht etwa wie geplant errichtet, sondern irgendwo in der Botanik. Auch die Untertanen gehören nicht zur intelligentesten Sorte, sie beschränken sich darauf, sinnlos in der Gegend herumzurennen.

Mit diesem Game ist es auch nicht andeutungsweise gelungen, das Amiga-Spiel »Populous« in Szene zu setzen. Schlechte Grafik und undefinierbarer Sound tun ein übriges, um die Motivation in den Boden zu stampfen.

Name: Lords, Preis: 59 Mark, Vertrieb: Kingsoft, Grüner Weg 29, W-5100 Aachen

<b>Lords</b>	
<b>64'er</b>	<b>2</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	<b>gering</b>

64ER ONLINE

# Vollgas und Feuer frei!

von Jörn-Erik Burkert

**D**er Wagen donnert über die Piste und sein Fahrer erinnert sich zurück: Vor Jahren hatte er als Zollbeamter im Außendienst gearbeitet und Waffenschmugglern und Drogenkurierern das Handwerk gelegt. Jahr für Jahr war er durch seine Leistungen im Dienst die Karriereleiter Sprosse für Sprosse emporgestiegen.

Begonnen hatte alles in der Londoner U-Bahn wo er einem Mann einen Aktenkoffer abgenommen hatte, in dem sich Geheimdokumente einer Terroristenbande befanden. Diese Typen wollen für einen gewissen »Dominor« in verschiedenen Ländern der dritten Welt Waffenbasen besetzen und die dort gelagerten High-Tech-Waffen in ihren Besitz bringen. Nun ist er, mit seinem hochgezüchteten und schwerbewaffneten Wagen, den Verbrechern auf den Fersen.

Das neueste Produkt von System 3 hat diesmal nichts mit Ninjas zu tun. »Turbo Charge« ist ein Rennspiel mit Action-Einlagen, wobei es darauf ankommt, mög-



Möglichst viel Fahrzeuge von der Piste holen

lichst viele Fahrzeuge mit der Bordkanone vom Asphalt zu blasen. Für kleinere Gefährte verwendet man am besten ein Maschinengewehr und stehen größere Brocken im Weg, wird die Kanone klagemacht. Logo, daß man mit dem Bleifuß auf dem Gaspedal durch die Landschaft düst und gute Reaktionen am Lenkrad zeigen muß. Wird der Sprit knapp, bleibt das Gefährt am Straßenrand stehen. Bevor es aber so weit kommt, sollte man die türkis gefärbten Kanister

auf der Fahrbahn aufsammeln. Sonst heißt es halt: vor dem Spiel viel Zielwasser trinken, damit man möglichst viele Fahrzeuge von der Piste pustet. Vorsicht heißt es, bei der Wahl der Straße, sonst landet man in einem versperrten Tunnel oder einer anderen Straßensperre, wo unausweichlich das Aus wartet.

Nach auffällig guten Introsequenzen, in denen der Ort und die Situation des Einsatzes vorgestellt werden, startet der Spieler sofort. Mit dem Sportwagen rast man

über eine gut scrollende Landschaft. Auch scharfe Kurven sind zu schaffen, denn die Steuerung funktioniert exakt. Die Grafik ist zwar nur Mittelmaß, was vor allem auf die doch mißgestalteten gegnerischen Wagen zutrifft. Das stört aber beim Spiel kaum, denn man achtet viel zu sehr auf die Straße und die Zielobjekte. Dazu dringen wohlklingende Sounds aus dem Monitorlautsprecher. »Turbo Charge« ist kein Spiel, das sofort gefällt, aber hat man einige Runden gedreht, kommt immer mehr Freude auf.

Name: Turbo Charge, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, W-4044 Kaarst 2

<b>Turbo Charge</b>	
<b>64'er</b>	<b>7</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	<b>steigend</b>