

von Heinrich Lenhardt

**64'er
TEST**

Wer noch keinen Film der »Zurück in die Zukunft«-Reihe gesehen hat, ist selber schuld. In

der Zelluloid-Trilogie aus der Wunderkiste von Hollywood-Legende Steven Spielberg hüpfen der jugendliche Held Marty McFly und der zerstreute Wissenschaftler Doc Brown munter in der Zeit herum, um vornehmlich ein Paradoxon nach dem anderen zu verhindern. Der wissenschaftliche Nährwert der drei Filme ist nicht gerade dazu angetan, jedem Diplomphysiker das Herz zu wärmen. Allzu ernst nehmen darf man den Temporal Spaß nicht; Lacher haben hier vor der Logik den Vorrang. Zum zweiten Teil der Serie ist jetzt – halbwegs pünktlich zur Video-Veröffentlichung – das Computerspiel erschienen. Unter dem englischen Originaltitel »Back to the Future II« werdet Ihr in die Rolle von Marty McFly versetzt, der fünf Levels meistern muß, um einen üblen Zeitschlamassel zu verhindern.

Im ersten Level, der im Jahr 2015 spielt, steht ein Rennen auf Luftkissen-Skateboards auf dem Programm. Ihr müßt Eure Verfolger ausmanövrieren, sie mit einem Boxhieb umknuffen und Extrasymbole aufsammeln. Vorsicht vor Autos und anderen Hindernissen! Der zweite Teil ist eine relativ leicht

Zäher Zeitvertreib



Freie Fahrt fürs Luftkissen-Skateboard – wer ist der schnellste?

te Denksportaufgabe, bei der Ihr die Türen in einem Haus im richtigen Augenblick öffnen müßt, damit Eure Spielfigur entkommen kann. Im dritten Level kehrt Marty in die Gegenwart zurück, die sich durch all die Zeitrückserien unangenehm verändert hat. Wilde Schlägerbanden machen die Nachbarschaft unsicher, die Ihr mit einer recht beschränkten Anzahl von

Kicks und Knüffen aus dem Weg räumen müßt (...die Schlägerbanden und nicht die Nachbarschaft, versteht sich). Danach gibt's wieder ein bißchen Denksport: Ähnlich wie bei einem Verschiebepuzzle müßt Ihr die durcheinandergeratenen Teile eines Bilds richtig zusammensetzen. Im abschließenden fünften Level erwartet Euch schließlich ein weiteres,

schwereres Skateboard-Rennen. Dem Spiel merkt man an, daß es als Auftragsarbeit rund um die Filmhandlung programmiert wurde. Spielerische Originalität sucht man mit der Lupe; die Denk- und Action-Einlagen wirken etwas lieblos zusammengemaischt. Glühende Verehrer des Films werden sich am ehesten mit dem Back to the Future II-Programm anfreunden können, das unterm Strich spielerisch und technisch nichts Herausragendes bietet, trotz des nicht gerade niedrigen Schwierigkeitsgrades. Leider keine heiße Empfehlung.

Titel: Back to the Future II; Preis: 39 Mark (K), 49 Mark (D); Bezugsquelle: United Software, Postfach 2153, 4835 Rietberg 2

Back to the Future II



| | |
|---------------|--------------|
| | 0 2 4 6 8 10 |
| Spieldee | █ |
| Grafik | █ |
| Sound | █ |
| Schwierigkeit | █ |
| Motivation | █ |

von Heinrich Lenhardt

**64'er
TEST**

Greg Norman ist blond und groß, stammt aus Australien und hat einen recht einträglichen Beruf: er ist Profigolfspieler.

Mit dem Konterfei des großen Meisters schmückt sich die Packung von Gremlins neuem Sportspiel, das sich unbescheiden »Greg Norman's Ultimate Golf« nennt. Auf zwei Plätzen mit je 18 Löchern können bis zu vier Spieler schlagen und putten; der Computer stellt sich gerne als Gegner zur Verfügung. Die Stärke jedes Spielers (auch die der Computergegner) wird in verschiedenen Kategorien festgelegt. Habt Ihr Euch für die Zahl der Mitspieler entschieden und den Spielmodus bestimmt, könnt Ihr noch ein paar Feinheiten ein- oder ausschalten, um das Spiel entweder realistischer und damit schwieriger oder einfacher zu gestalten. Auf Wunsch lassen sich der Einfluß von Wind und Wetter ebenso ausschalten wie diffizile Feinschlagtechniken oder der Caddy, der Euch automatisch den jeweils günstigsten Schläger reicht. Tauchen auf dem Bild-

Zeitlupe



Greg's Golf für Geruhsame: Die C64-Version dieses Sportspiels ist mächtig langsam

schirm nach all diesen Menüs die Grashalme des ersten Parcours auf, erstarrt der Spieler zunächst einmal – allerdings nicht vor Ehrfurcht, sondern wegen der langwierigen Berechnung der 3D-Grafik. Zäh verrinnen die Sekunden, bis das Bild aufgebaut ist. Nun

könnt Ihr Euch diverse Informationen über den Platzzustand ansehen oder den Schläger wechseln; danach ist es endlich an der Zeit, den Ball Richtung Loch zu dreschen. Der knapp ein Jahrzehnt alte Golfveteran »Leader Board« stellt sich beim Berechnen der 3D-

Grafik schneller und schlauer an. Greg Norman's Ultimate Golf bietet eine Reihe netter Optionen und eine Fülle an Computergegnern, doch die Spielbarkeit wird durch die schlafmützige 3D-Grafik erheblich eingeschränkt. Besorgt Euch als Golf fan lieber das gute alte Leader Board.

Titel: Greg Norman's Ultimate Golf; Preis: 49 Mark (K), 64 Mark (D); Bezugsquelle: United Software, Postfach 2153, 4835 Rietberg 2

Greg Norman's Ultimate Golf



| | |
|---------------|--------------|
| | 0 2 4 6 8 10 |
| Spieldee | █ |
| Grafik | █ |
| Sound | █ |
| Schwierigkeit | █ |
| Motivation | █ |