

von Jörn-Erik Burkert

Immer im dunklen Anzug und mit Sonnenbrille und Hut, so kennt sie die Welt. Die Rede ist von den legendären Blues-Brothers, welche die Menschen zu Scharen mit ihrem Film in die Kinos zogen. Der Streifen ist heute ohne Zweifel ein Kultfilm und hat nichts an Reiz verloren. Seit gerau-



Jake auf der Suche nach der Gitarre

mer Zeit durchstreifen die beiden Musiker im Namen des Herrn auch den Speicher des C64. Titus-Software hat das Spiel in Szene gesetzt, bei dem es darum geht, die gestohlene Musikausrüstung der Brüder wieder zurückzuholen. Wahlweise kann man im Ein- oder

Im Namen des Herrn



Markenzeichen: dunkle Brille, Hut und Anzug...

Zweispielermodus auf die Suche gehen. Dabei muß man zahlreichen Gegnern ausweichen oder sie mit Hilfe von Kisten von der

Bildfläche schaffen. Die beiden Herren mit den schwarzen Anzügen und den Sonnengläsern machen eine gute Figur. Die Animatio-

nen von Jake und Elwood können sich sehen lassen und es macht Spaß, mit den beiden durch die Level zu hüpfen. Hintergrundgrafik und Sound stimmen, können aber nicht so überzeugen wie die Spielfiguren. Die Steuerung ist gut und beim Run nach den Instrumenten durch die Stadt fällt es nicht allzu sehr auf, daß das Scrolling ab und an ruckt. Der nicht allzu hohe

Blues Brothers	
64'er	7
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel

Schwierigkeitsgrad beglückt den Spieler mit Anfangserfolgen, die zur Spielmotivation beitragen.

Titel: Blues Brothers, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

von Jörn-Erik Burkert

Vor Jahrtausenden stand der Planet Lamarge in der Gunst der Götter und seine Bewohner wurden vor allem Unglück bewahrt. Zu jener Zeit begannen die Menschen, auf dem einzigen Kontinent des Planeten, sich von ihren göttlichen Gönnern abzuwenden und dunklen Mächten zu dienen.

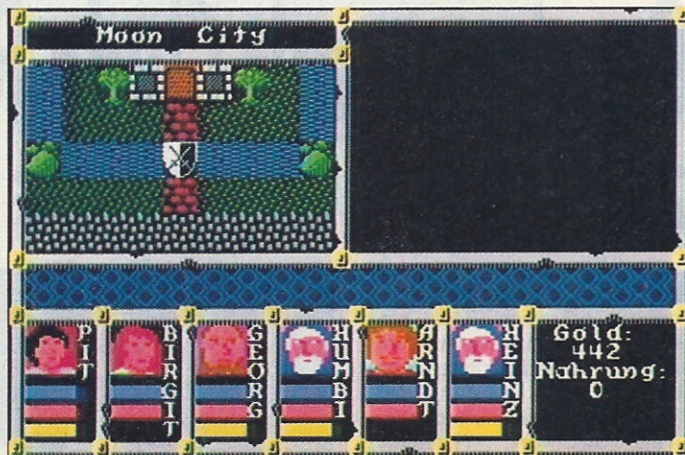
Die Reaktion der Götter auf die Blasphemie ließ nicht lang auf sich warten: Sie verstießen den Planeten. Verwüstungen und Katastrophen waren das Ergebnis. Selbst das größte Heiligtum - der Berg Melfur - wurde zerstört und eine riesige Wolke breitete sich über Lamarge aus: Es regnete Steine, die die besagten Katastrophen und Verwüstungen anrichteten. Die Steine wurden von den späteren Bewohnern Runensteine genannt. Sie, insgesamt 18 an der Zahl, verleihen dem Besitzer Kenntnis über die Kunst der Magie und er wird ein Streiter zum Wohle von Lamarge.

In dieser Zeit gewinnt die Bruderschaft der Träumer, die mit Drogen handelt und auch einsetzt, immer mehr an Macht und das Land scheint nicht mehr vor dem Verfall zu retten. Eine Gruppe von Helden steht dennoch bereit, um das verlorengegläubte Land aus den Klauen des Bösen zu befreien.

Die Geschichte des neuesten Rollenspiels von Starbyte aus Bochum fesselt und verlockt zugleich zu einem schnellen Start in die Welt von Lamarge.

Nach Introscreen, Paßwortabfrage und einem Hinweis zum Disket-

Chaos auf Lamarge



Moon-City erwartet die Abenteurer

tenhandlung, geht's dann gleich ins Kloster. Dort bastelt man erst einmal an seiner Party und sichert diese auf Diskette. Bard's-Tale-Fans werden beim Spielen recht schnell Parallelen zur Rollenspiel-Trilogie entdecken. Neben normalem Kampf mit Schwert und anderen Hauwerkzeugen, kann auf Lamarge auch auf geistiger Ebene gekämpft werden. Erfolg im PSI-Kampf hat ein Partymitglied nur, wenn die geistige Stärke stimmt. Außerdem können Magiere mit zahlreichen Zaubersprüchen Monster und andere unliebsame Ge-

stalten vertrimmen. Grafisch bietet das Spiel nur ein recht niedriges Niveau und erinnert an Ur-Ultima-Zeiten. Die Textausgaben sind nur nachlässig programmiert. Zwar wurde Groß- und Kleinschreibung integriert, dafür scrollen Text und Landschaftsgrafiken im Window ruckelig und unoriginell vor sich hin und der Spieler wird an erste Basic-Versuche erinnert. Fürs Ohr hat das Spiel nichts weiter zu bieten.

Nicht nur Abenteuer auf dem Bildschirm gibt es bei »Spirit of Adventure«, sondern auch wenn man

Disketten verwechselt. Nur in geringem Maße reagiert das Programm auf Fehler des Spielers beim Diskettenwechsel. So z.B. schmiert der C64 nach der Anheuerung eines Helden für die Party und folgender Generierung eines weiteren Gruppenmitglieds des öfteren ab und man darf von neuem starten.

Rollenspielfans werden das Game sicher mit allen Handikaps in ihre Sammlung aufnehmen, aber es ist trotzdem ärgerlich, daß die Umsetzung von »Spirit of Adventure« auf dem C64 so lieblos durchgeführt wurde und die Programmierung mies ist. Genaueres forschen mit einem Modul bringt dann die volle Wahrheit ans Tageslicht - das Spiel wurde in Basic programmiert. Das ist natürlich nicht Standard der 90er Jahre. Letztlich haben Starbyte mit »Soul Cristal« bewiesen, daß man Superspiele auch auf dem C64 herausbringen kann.

Titel: Spirit of Adventure, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Spirit of Adventure	
64'er	3
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel