



Das Gruselschloß in seiner ganzen Pracht und Herrlichkeit



In der Kommandozone der Alliance

Castle Master

ADVENTURE

Wer Lust auf geistreiche Gruselkost hat, sollte diesen Adventure-Spaß in den Computer laden: Eine Fahrt in der Geisterbahn ist nichts dagegen!

Ein Scheusal von Zauberer hat Eure kleine Schwester (oder wahlweise das Brüderchen) auf sein finsternes Schloß entführt, das mit Rätseln und Fallen gespickt ist. Als wackere Ritter macht Ihr Euch selbstverständlich sofort auf die Suche nach der bzw. dem teuren Anverwandten. Wie bei einem echten Adventure üblich, ist die Rettungsaktion mit allerlei Mühen und Entbehrungen verbunden. Das Familienmitglied schmachtet nämlich im tiefsten Burgverlies. Dies könnt Ihr aber erst dann betreten, wenn Ihr im Besitz von zehn magischen Pentagrammen und diversen Schlüsseln seid. Überall im Schloß sind diese wichtigen Gegenstände versteckt, man muß sie nur finden!

Als ob das nicht schon schwierig genug wäre, hetzt Euch dieser Unhold von Magier auch noch ganze Heerscharen von Geistern auf den Hals. Berührt man einen, wird Euch

kostbarer Lebenssaft entzogen. Glücklicherweise seid Ihr mit einem Sack voller Steine ausgerüstet, die sich prima als Wurfgeschosse eignen. Ein gezielter Treffer – und der Geist verschwindet auf Nimmerwiedersehen.

Das Abenteuerspiel benutzt eine solide und detailreiche 3-D-Grafik. Ihr steuert die Spielfigur mit dem Joystick durch Korridore und Kellergewölbe, hantiert mit den unterschiedlichsten Gegenständen und müßt knifflige Rätsel lösen. Die Aufgaben steigern sich langsam im Schwierigkeitsgrad, ersparen aber unerfahrenen Adventure-Helden frustreiche Knobel-sackgassen. Im Vergleich zu den Vorgängerspielen hat der Detailreichtum noch zugenommen. Unterwegs stoßt Ihr auf Hinweisschilder an den Wänden, die Euch so manchen nützlichen Tip geben, um im Spiel weiterzukommen. Überall gibt's etwas zu entdecken, und hinter mancher Ecke lauert ein herzhafter Lacher.

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

Centauri Alliance

ADVENTURE

Die Galaxis des 23. Jahrhunderts befindet sich im Krieg. Das Universum ist in viele kleine Reiche zersplittert, die sich untereinander an die Gurgel gehen. In diesen unruhigen Zeiten übernehmt Ihr eine bis zu achtköpfige Party, um für Ruhe und Frieden im All zu sorgen.

»Centauri Alliance« verfolgt das »Bard's Tale«-Spielprinzip, allerdings ordentlich aufgepeppt. Alle ursprünglichen Elemente sind vorhanden: 3-D-Sicht der Labyrinth, animierte Bilder der Charaktere oder Feinde, tiefe Dungeons und tonnenweise Gegenstände. Auch Zaubersprüche, hier PSI-Kraft genannt, sind massenhaft vertreten. Rund 85 solcher magischer Formeln können Eure Charaktere im Spielverlauf erlernen. Weitere Begriffe haben ebenfalls einen neuen Namen bekommen: Das Gildehaus heißt jetzt Hauptquartier, der Elf wird zum gefiederten Valkyryn.

Ebenso neu ist das feine Automapping, ein Skillssystem à la »Wasteland« und die Benutzerführung per Joystick. Der Programmierer hat besonderes Augenmerk aufs Kampfsystem

gelegt. Statt der simplen Meldung: »Trantor hits 1 Ork for 12 Hitpoints, killing him«, gibt's nun taktische Auseinandersetzungen. Eine 3-D-Fläche, bestehend aus übersichtlichen Sechsecken (Hexfeldern), wird eingeblendet. Dort stehen Eure Charaktere den Gegnern gegenüber. Eigene Charaktere aus früheren Rollenspieltagen (Ultima, Bard's Tale) könnt Ihr jederzeit in »Centauri Alliance« übernehmen. Es erleichtert den Einstieg ganz erheblich.

Dank des fantastischen Science-fiction-Szenarios und des aufgepeppten Spielprinzips fängt man sofort Feuer. Schade, daß die Grafik zum Spiel den Sprung in die Zukunft nicht mitgemacht hat. Da hatte z.B. »Bard's Tale« einiges mehr zu bieten. Außerdem dämpfen die langen Ladezeiten des Kampfbildschirms die Anfangseuphorie.

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