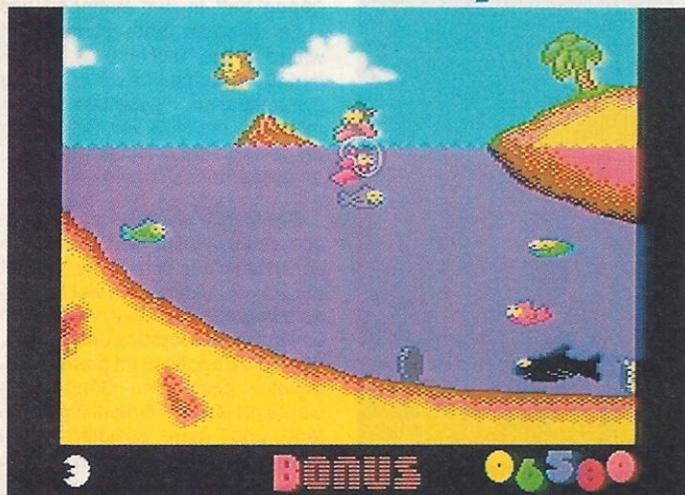




# Clyde's Comeback

von Jörn-Erik Burkert

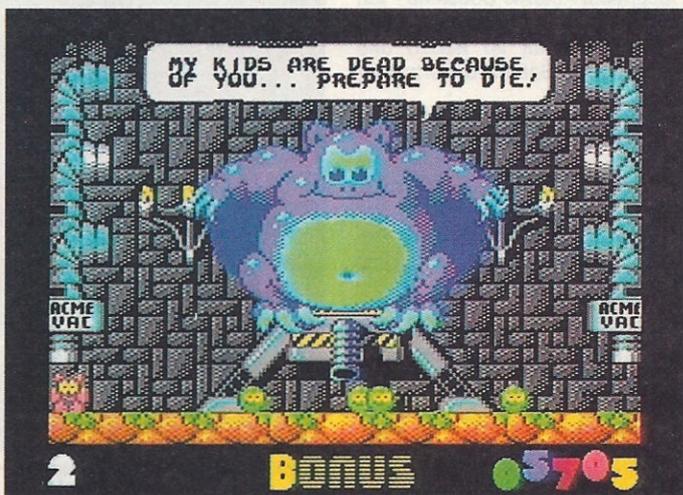
**E**r ist wieder da – der mutige Fuzzy Wuzzie Clyde Radcliff! Sein erstes Abenteuer auf seiner Heimatinsel mit den garstigen



Clyde auf Tauchkurs in Level 7

Creatures folgt nun der zweite Teil mit dem feuerspuckenden Wuschelball. Wie im ersten Teil muß der Held seine Freunde aus den Klauen unbarmherziger, ekliger Monster befreien. Kenner des ersten Teils werden das Scrolling des Bildschirms vermissen (abgesehen vom siebenten Level). Dafür gibt's knackige Denkaufgaben und viele Fallen in jedem Level-Screen. Nur durch Probieren und logisches Denken kann man die Gegner überlisten. Außerdem be-

nötigt man eine gehörige Portion Geschick und Timing, um die Fallen der Monster zu überwinden. Das Spiel steckt voll neuer Ideen und tollen Rätseln. Beim Spielen heißt es, agieren und beobachten, denn Kleinigkeiten verraten oft die Lösungen. In einigen Level sind nur Geschicklichkeit und gutes Timing gefragt und keine Knobeleyen eingebaut. Neben den vielen Neuerungen, gibt es für Auge und Ohr feinste Spezialitäten. Die Grafiken sind farbenprächtig und die



Nach ihren Kindern kommt die Alte an die Reihe

Animation der Monster, Landschaften und Fuzzy Wuzzies ein Meisterwerk. Die Sounds gehen ins Ohr und passen sehr gut zum Spiel. Außerdem zaubern die Programmier-Brüder Rowland in ihrem Superspiel in fast jeder Spielstufe super Sprites flackerfrei auf den Bildschirm, daß dem Betrachter die Ohren schlackern: ein Spiel der Extra-Klasse.

Name: Creatures 2, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Creatures 2	
<b>64'er</b>	<b>9</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	<b>sehr hoch</b>

von Peter Klein

**D**ie Flut von Denkspielen ebbt nicht ab: Jüngstes Beispiel ist »Neuronics« von Thalion. Programmiert bzw. vom PC umgesetzt wurde von Programmiererteam Bones-Park. Nach dem Laden (eingebaut ist ein zügiger und abschaltbarer Fastloader) erscheint ein quadratisches Spielfeld auf dem sich in ungeordneter Reihenfolge diverse Symbolsteine befinden. Aufgabe des Spielers ist es nun, alle gleichen Symbole durch Tausch in unmittelbare Nachbarschaft zu bringen, wodurch sie verschwinden. Wenn alle Steine abgeräumt wurden, geht's mit Volldampf in den nächsten Level.

Die Idee von Neuronics ist nicht allzu neu: Bereits vor einem guten dreiviertel Jahr kam mit »Swap« das Original auf den Markt. Auch hier mußte durch Tausch von Spielsteinen ein Playfield leergeräumt werden. Die Grafik allerdings ist bei dem neueren Spiel wesentlich besser gelungen. Auch mit Effekten wurde nicht gespart. Der Sound bzw. die Musik ist etwas ge-

# Tauschgeschäfte



Stage 4: Verzwickt und doch ganz einfach

wöhnungsbedürftig, aber gut. Glücklicherweise wurde für jeden Level ein Paßwort integriert: So muß der Spieler bei einem Fehler nicht immer wieder bei Null beginnen. Die abspeicherbare Highscore-Liste rundet das insgesamt sehr positive Bild ab. Neuronics ist ein Game, das viel Spaß macht und dem auch der hartnäckigste Ballerfan etwas abgewinnen kann. Grafik und Sound tun ein übriges, um das alte Spielprinzip gehörig aufzumotzen und die Spielmotivation zu steigern. (lb)

Name: Neuronics, Preis: 44,95 Mark, Vertrieb: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Neuronics	
<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>