

von Sascha Brauner

Ein begnadeter Wissenschaftler befaßt sich mit der Produktion synthetischen Gewebes. Mit Hilfe seines Computers und eines Scanners, ist er in der Lage, beliebige Modelle (z.B. Gesichtsformen oder Hände) in Sekundenschnelle herzustellen. Dummerweise hält das produzierte Gewebe nur 99 Minuten.

Seiner Freundin Julie, einer Journalistin, fallen zur gleichen Zeit wichtige Geheimpapiere in die Hände.

Die Gangster Durant und Strack sind sich der Wichtigkeit der Papiere bewußt und setzen alles daran, diese Dokumente wieder in die Hand zu bekommen: Sie sprengen kurzerhand das Labor unseres Wissenschaftlers in die Luft und entführen seine Freundin. Er überlebt schwer verletzt, ohne Gesicht. Um sein normales Äußeres zurückzubekommen, treibt er seine Haut-Forschungen intensiv weiter, bis er durch Zufall merkt, daß das Licht am Zerfall der Synthetik-Haut schuld ist: Ein Leben im Dunklen beginnt, Darkman ist geboren.

In einem Racheefeldzug, in dem er die verschiedensten Gesichter annimmt, um die Gangster zu täuschen, kommt es zu den verrücktesten Situationen: verhinderte Drogenlieferung in Chinatown, Kampf im Labor, Flucht über die Dächer, wobei die Gangster Darkman mit einem Granatwerfer beschießen, Ausweichmanöver an einem Hubschrauber hängend, und schließlich der große Showdown mit Obergangster Strack auf einem halbfertigen Wolkenkratzer in 300 Metern Höhe.

Der Film war ein Actionreißer und dadurch die Umsetzung des

It's Darkman



Hektik und feuchte Hände im Labor von Darkman, das von Gangstern nur so wimmelt

Streifens auf den C64 doppelt schwer.

Dank des eingebauten Speeders ist man recht schnell im eigentlichen Menü. Mit Darkman-Feeling geht's dann auf zum ersten Level: Die Grafik ist hervorragend und auch Darkman sieht aus wie im Film. Bei der folgenden Prügelei kommt dann Freude auf: rumballernde Gangster, Ninjas, Wurfsterne und tollwütige Hunde machen Darkman das Leben schwer. Sauber programmiertes Scrolling und edle Grafik tun ein übriges, um die Spielmotivation zu steigern. Nach erfolgreicher Schlacht die erste Zwischensequenz: Um im Labor (zweiter Level) unerkannt zu bleiben, haben Sie die Möglichkeit, den Gangster Durant zu fotografieren. Haben Sie genug Bild-



material zusammen, können Scanner und Computer das Gesicht des Gangsters nachbauen, und Sie haben für kurze Zeit Ruhe vor Durants Schlägern.

War der erste Level schon gut, übertrifft ihn der zweite bei weitem: Ein Jump'n'Run-Spiel der Extraklasse: Sie müssen in einer Fabrik

versuchen aufs Dach zu gelangen, um in Ihr Labor zu kommen. Unnötig anzumerken, daß das gesamte Haus von verrückten Mördern nur so wimmelt.

Haben Sie nach erfolgreicher Hatz Ihr Labor erreicht, bereiten Sie eine Gasbombe vor, um die Gangsterbosse auszulöschen. Mittlerweile wurde aber Ihr Labor wieder umstellt, und Sie müssen sich den Weg nach draußen freiprärgeln. Als Ihr Labor explodiert, können Sie gerade noch ein von einem Hubschrauber herabhängendes Seil ergreifen. Am Hubschrauber hängend, müssen Sie versuchen, diversen Autos und LKWs auszuweichen.

Falls Sie auch diese Tortur heil überstanden haben, können Sie sich im letzten Level mit Oberganger Strack höchstpersönlich um Julie kloppen. Spaß macht's allemal. Alle wichtigen Features des Films wurden bestens in Szene gesetzt. Gute Sounds, insgesamt vier Spiele in einem und viel Atmosphäre tun ein übriges, um richtiges Darkman-Feeling im Spieler aufkommen zu lassen. Da gibt's eigentlich nur eins: Zeigen Sie der Welt, wer Darkman ist. (lb)

Name: Darkman, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach

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

von Jörn-Erik Burkert

Denkspieleschwemme auf dem Markt! Da werden alte Spielprinzipien wieder aufgewärmt, kopiert oder bekannte Konzepte gemischt. »Turn it 2« verwendet von allen drei genannten Rezepten etwas, ist aber ein Game, was trotzdem fasziniert. Vom Spielfeld müssen immer gleich Steine abgeräumt werden und dabei darf die gedachte Verbindungslinie zwischen den Steinen nicht mehr als zweimal knicken. Nach einigen Leveln setzen die ersten Sucherscheitungen ein und auch ein erhöhter Schwierigkeitsgrad – dann heißt es: Köpfchen, Köpfchen! Denn wer versagt, beginnt das Spiel wieder bei Level 1, da es keine Paßwörter gibt.

»Turn it 2« zeigt sich als netter Zeitvertreib und ist vor allem Freunden von Shanghai und Sara-

Steine klicken



Höhere Level sind Kopfnüsse

kon zu empfehlen, da Elemente aus beiden Spielen zu finden sind. Die Grafik ist zwar manchmal verwirrend, da man die Steinchen nicht unterscheiden kann, aber trotzdem gelungen. Die musikalische Untermalung paßt und stört das Spiel nicht.

Name: Turn it 2, Preis: 39,95 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, W-4044 Kaarst 2

Turn it 2	
64'er	7
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	steigend