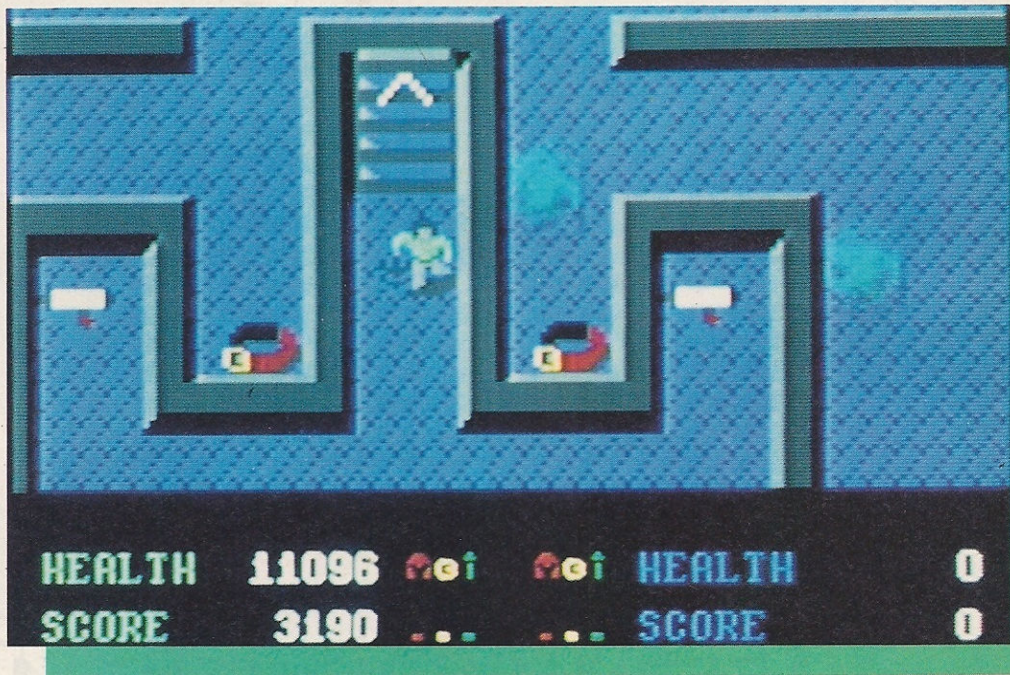


64'er
Test

Das Böse bekämpfen, in Verliesen

und Kellern: Hinterlistige und magische Gegner machen den Dämonen-Jägern in »Demon Stalkers« ihre Mission nicht einfach.

Es war einmal ein Königreich mit Namen Doomfane. Der ehrenhafte König Arthur sorgte dort für Frieden und Rechtschaffenheit. Es wurde zum Mekka für Magier und Druiden. Doomfane wuchs und wuchs, so daß seine Bürger Katakomben bauten, 99 Etagen tief in der Erde. Arthur füllte sie mit Magie, jede neue ein wenig mysteriöser. Im hundertsten Geschoß wurde der Krönungssaal



Im Namen des Guten



Auf geht's in magische Grotten

ausgestattet. Dann geschah es. Man kann den Einwohner Doomfanen nicht tadeln, der aus Versehen mit seiner Spitzhacke ein Loch in den Boden des Krönungssaales schlug. Doch er öffnete die Höhle des Bösen. Der Krieg zwischen dem bösen Calvrak und dem guten Arthur begann und endete mit dem Triumph des Schlechten. Ein furchtbarer Fluch fiel über das Königreich.

Der oder die Spieler schlüpfen in die Rolle von Dämonen-Jägern, deren Aufgabe es ist, das Land zu befreien. »Demon Stalkers« erlaubt es, auch zu zweit in die dunklen Verliese und Kellergerölbe zu steigen. Bewaffnet mit einer Armbrust haben die mutigen Kämpfer einen harten Kampf gegen Ratten, fleischfressende Pflan-

zen und unzählige magische Feinde zu bestehen.

Das Spielen zu zweit macht am meisten Spaß. Beide Spielfiguren befinden sich immer im selben Bildschirm-ausschnitt, das heißt prinzipiell kann niemand Einzelaktionen starten. So sollte zum Beispiel der Stärkere in engen Gängen vorgehen, weil er einen Angriff besser verkraften kann als sein Partner. In einigen Levels stehlen magische Feinde mit Vorliebe Schlüssel und Zaubersprüche. In solchen Gewölben ist es empfehlenswert, daß einer fast alle Schlüssel und Sprüche behält und der zweite im Bunde ihn deckt. In weiten Gängen sollte Seite an Seite geschossen werden. Je besser die Zusammenarbeit, desto ungefährlicher verläuft die Mission.

YOU. GOOD LUCK DEMON STALKERS.

YOUR FIRST QUESTION IS THIS.
WHO LIVES ON LEVEL 100 ?
CALVRAK
CORRECT! RECEIVE A HEALTH BONUS.

TO PROCEED FURTHER YOU MUST
GIVE THE MAGICAL NAME FOR THE
POWERFUL FRIED EYEBALL

Ohne richtige Antwort läuft nichts

Nun kann es ja mal passieren, daß die Helden in eine Sackgasse laufen. In einem Irrgarten, in dem etwa Türen nur zu einer Seite hin aufgehen, sitzt man schnell fest. Nichts scheint mehr zu gehen. Doch es wäre kein Spiel mit Magie, gäbe es nicht einen Ausweg. Die Funktion »Surrender« läßt alle Türen im aktuellen Level verschwinden oder bringt die Akteure wieder an den Anfang des Levels. Da einem im Leben nichts geschenkt wird, kostet dieser Verzweiflungszug Kraft, Rüstungs- und Magiepunkte. Und wie ein Sprichwort sagt: »Vorsorgen ist besser als heilen.«

So schön die Spielidee auch ist, ein Wermutstropfen muß fallen. Grafisch hält sich »Demon Stalkers« in Grenzen. Die verschiedenen Le-

vels unterscheiden sich zwar im Aufbau, wirken optisch jedoch sehr ähnlich. Das Scrolling ist sehr ruckhaft und wirkt auf Dauer etwas nervend. Ganz angenehm hingegen ist der Sound. Auf lästige Hintergrundmusik wurde verzichtet und lediglich beim Aufspüren hilfreicher Gegenstände sowie beim Schießen erklingen Töne aus dem Lautsprecher des Monitors.

Als besonderes Feature enthält »Demon Stalkers« ein Konstruktions-Set, mit dem auf relativ einfache Weise selbst ein »Dungeon and Dragon«-Spiel erstellt werden kann. Es ist ganz sinnvoll, sich die Anleitung zu diesem Set durchzulesen, bevor mit dem Spiel begonnen wird. So einige Aspekte und Hinweise können ihr entnommen werden. Aber, wo wir gerade beim Thema sind, wie wär's mit einem eigenen Spiel? (ad)

| Titel | Demon Stalkers |
|----------------|---|
| | 5 7 9 11 13 15 |
| Spielidee | ■ |
| Grafik | ■ |
| Sound | ■ |
| Schwierigkeit | ■ |
| Motivation | ■ |
| Besonderheiten | 99 Levels |
| Hersteller | Electronic Arts |
| Preis | 49 |
| Bezugsquelle | Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst |