

**64'er
TEST**

Kriege und Kämpfe finden zukünftig nur noch in Träumen statt.

Träumend kämpfen

Die Verlierer sterben nicht, sondern müssen weiter existieren, jedoch ohne Verstand.

von Andrew Draheim

Eine technische Neuerung erlaubt es, in die Träume anderer einzudringen. Dies führte schnell dazu, daß auch böse Traumdämonen in Träume eingeschleust werden konnten, die den Menschen den Verstand rauben. Drei Wissenschaftler, die gegen die Traumdämonen kämpften, sind nun in Gefangenschaft des schlimmsten Dämonen, dem Ocular, geraten. Die Auf-



Drei Träumer versprechen drei verschiedene Spielsequenzen im Spiel »Dream Warrior«



Ein Ballerspiel in neuem Kleid — befreien Sie eigenhändig Ihre Freunde aus einem Traum

gabe des Spielers besteht nun darin, sich in die Träume der Wissenschaftler zu begeben und das Ocular zu vernichten.

Wenn Sie in das Spiel einsteigen, befinden Sie sich bereits im Traum eines Wissenschaftlers. In den Träumen fliegen vier verschiedene Gegenstände, richtiger: Halb-Dämonen, durch die Gegend. Es gibt blaue Psi-Kugeln, die einen Teil der gefangengehaltenen psychischen Verkörperungen der Träumer enthalten. Durch Einsammeln der Hüllen vervollständigt sich das Bild des träumenden Wissenschaftlers unten in der Bildschirmmitte. In jedem Traum muß das Porträt des Träumers ganz hergestellt werden, bevor dann der Zugang zum Reich Oculars möglich ist.

Grüne Satelliten-Kugeln enthalten Energie für den Dream-

Hopper, der ein Springen durch die verschiedenen Träume der Wissenschaftler ermöglicht. Im Spielverlauf muß ausreichend Energie für den Traum-Sprung gesammelt werden. Sonst ist ein Wechsel nicht möglich.

Rote Reißzwecken-Kugeln enthalten Safe-Zugangs-Karten. Sie öffnen die Schlaf-Tresore. Nur im Zustand des Schlafes können Sie ein Traum-Krieger sein. Die Tiefe des Schlafes verringert sich mit jeder Berührung mit den Halb-Dämonen. In den Safes (Tresoren) gibt es einen Schlaftrunk, der eingenommen werden sollte, bevor man aufwacht. Schließlich gibt es noch graue Klauen-Kugeln. Sie enthalten Lift-Karten, die zum Benutzen eines Aufzugs berechtigen. Behindert wird der Traum-Kämpfer zusätzlich von elek-

tronischen Sperren. Diese können jedoch durch Drücken von runden Bodeneinlagen ausgeschaltet werden. Viel ärgerlicher sind die Gigant-Dämonen. Diese tauchen dann und wann auf und schleudern mit Seelen-Raubbomben um sich. Diese können, wenn sie treffen, die Tiefe des Schlafes drastisch verringern. Die Gigant-Dämonen können leider auch schon mal mit den Traumverkörperungen verwechselt werden. Diese tauchen in gleichen Abständen auf, stehen aber ausschließlich auf der Seite des Kämpfers. Er trägt dieselbe Uniform wie Ihr »Dream Warrior«. Diese sollten nicht abgeschossen werden, da sonst der Traum beendet wird.

»Dream Warrior« ist im Prinzip ein ganz normales Ballerspiel, das einfach in eine ande-

re Verpackung gesteckt wurde. Durch die drei möglichen Traumsprünge erhält der Spieler den falschen Eindruck, es handele sich hier um drei Spiele in einem. Dies ist nicht ganz korrekt. Vielmehr sind es hier drei Spielebenen mit ähnlichem Inhalt, die auf ein gemeinsames Ziel hin arbeiten. Zwei Spielsequenzen (Träume) sind sich sogar so ähnlich, daß man zunächst glaubt, der Traum habe nicht gewechselt, sondern lediglich die Hintergrundfarbe.

Grafisch wird »Dream Warrior« den schon recht gehobenen Ansprüchen Bildschirm-Kunstwerk-verwöhnter Spielefans gerecht. Die Sprites sind schön animiert und das Scrolling in alle Richtungen ist weich. »Dream Warrior« ist ein typisches Spiel für Baller-Fans.

Dream Warrior	
5 7 9 11 13 15	
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	Ballerspiel mit neuer Hintergrundgeschichte
Hersteller	Tarann
Preis	35 Mark (D) 49 Mark (K)
Bezugsquelle	Ariola Soft Postfach 1350 4830 Gütersloh