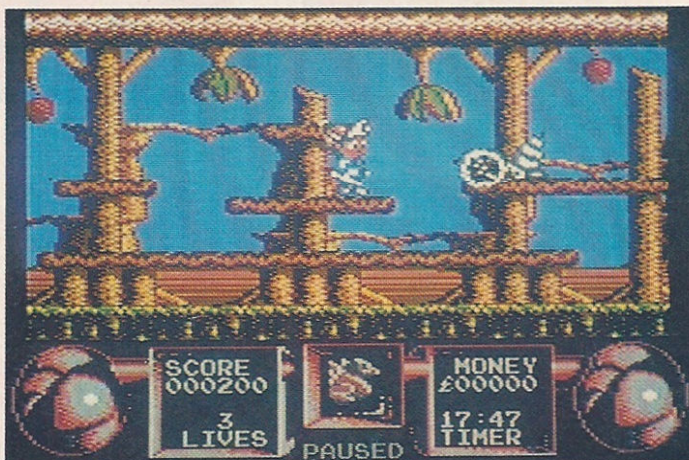


von Heinrich Lenhardt

**64'er
TEST**

Spätestens seit »Wonderboy« gibt es neben dem Typus des muskelstrotzenden Bildschirm-Rambos eine zweite populäre Art von Actionspiel-Held: der niedliche Knirps, der mit dem Kindchenschema im Rücken den Unholden zu Leibe rückt. »Flimbo's Quest« ist ein neuer Vertreter des Genres der herzigen Actionspiele. Titelheld Flimbo muß die Königin des lieblichen Dewdroplands aus den Klauen von Professor Dandruff retten. Der hat die zarte Hoheit entführt und plant, mit ihr ein paar kleine Experimente an seiner frisch erfundenen Lebensausaug-Maschine durchzuführen. Der Weg zum Schurken führt durch eine Reihe horizontal scrolender Levels, in denen Schnecken, Vögel und andere mutierte Tiere die Gegner von Flimbo sind. Unser Held kann laufen, springen, auf Plattformen hüpfen, an Leitern klettern und auf die Gegner schießen. Um einen Level zu beenden, muß Flimbo eine bestimmte Anzahl von Schriftrollen finden und diese im Laden von Dazz Bazian abliefern. Sind genug Rollen abgeliefert, wird die nächste, schwierigere Spielstufe geladen. Habt Ihr durch das Aufsammeln von Mün-

Ein Fall für Flimbo



Jump-and-Run-Freuden, mit ein bißchen Ballern gewürzt

zen, die einige Monster beim Verschwinden hinterlassen, genug Kapital in der Tasche, könnt Ihr Euch in diesem Laden außerdem ein Extra kaufen. Das ganze Spiel muß innerhalb eines Zeitlimits geschafft werden. Ihr könnt Extrazeit oder Schriftrollen kaufen, um schneller voranzukommen. Empfehlenswert ist auch vorübergehende Unverwundbarkeit: Flimbo wird dann grün im Gesicht und kann alle Monster durch Berührung vernichten. Eine deutliche

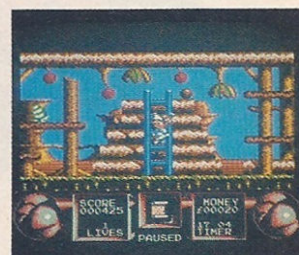
Verbesserung der Schußkraft erreicht Ihr durch den Kauf der Superwaffe: Gegner, die vorher mehrere Schüsse schluckten, können dann mit einem einzigen Treffer ausgeschaltet werden.

Flimbo's Quest fängt ganz gemütlich an, doch schon ab dem zweiten Level sind vor allem bei den Sprungmanövern Timing, Geschick und ein exakter Joystick gefragt. Läßt man die auf niedlich getrimmte Grafik mal außen vor, erinnert Flimbo's Quest verblüffend an

den harten Action-Klassiker »Hawkeye«. Die Masche (horizontales Scrolling, Gegenstände finden, Ballern und Springen) ist verblüffend ähnlich. Flimbos Abenteuer haben einen ganz soliden Unterhaltungswert. Man will schließlich möglichst viel von den nett gestalteten Levels sehen. Auf Dauer ist das Spielprinzip aber doch ein wenig dünn; für eine Runde zwischendurch kramt man Flimbo aber ganz gerne hervor und hat dann wieder für eine Weile genug.

Titel: Flimbo's Quest; **Preis:** 39 Mark (K), 49 Mark (D); **Bezugsquelle:** Ariolasoft, Postfach 21 53, 4835 Rietberg 2

Flimbo's Quest



	0	2	4	6	8	10
Spielidee	█	█	█	█	█	█
Grafik	█	█	█	█	█	█
Sound	█	█	█	█	█	█
Schwierigkeit	█	█	█	█	█	█
Motivation	█	█	█	█	█	█

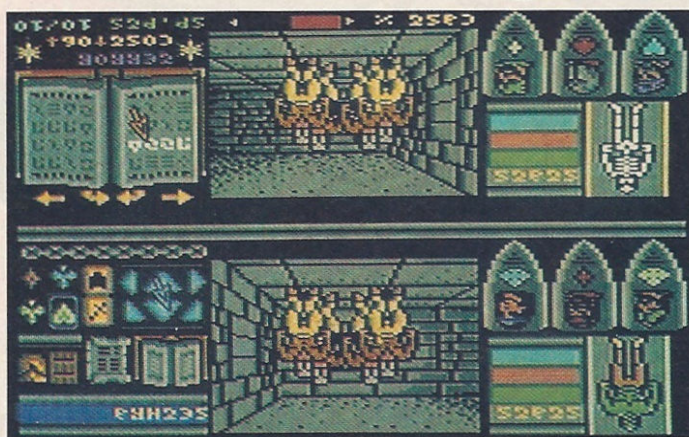
von Heinrich Lenhardt

**64'er
TEST**

Der Herr des Chaos ist ein ungerner gesehener Gast in den Mauern des Schlosses von »Bloodwych«. Ihm ist es zu verdanken, daß aus friedlichen Bürgern mordlüsterne Gestalten wurden und unheimliche Monster die nahegelegene Stadt Treihadwyl unsicher machen. Es gäbe einen Weg, um den bösen Buben zu vernichten, doch der ist nicht gerade einfach. In vier Türmen muß eine Gruppe furchtloser Abenteurer je einen Kristall finden und diese dann in einen fünften Turm schleppen. Nur so kann der Herr des Chaos überredet werden, nicht länger Unheil auf Erden anzurichten.

Die 16-Bit-Versionen dieses Rollenspiels sorgten bereits für Aufsehen. Bei der brandneuen C64-Version wurden erfreulicherweise keine wichtigen Features weggelassen. Der Schwierigkeitsgrad wurde etwas gesenkt, indem Eure Spielfiguren von Anfang an besser ausgerüstet sind. Bloodwych ist das erste Programm dieser Art, bei dem zwei Spieler gleichzeitig und voneinander unabhängig operieren können. Jeder Spieler steuert

Duett im Dungeon



Es sind immer zwei Partys gleichzeitig unterwegs

eine Party mit je vier Charakteren. Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt: Oben sieht der eine Spieler die Umgebung aus der Sicht seiner Truppe, unten sind Anzeigen und Grafiken für Spieler Nummer 2 zu sehen. Zu zweit ist das Programm besonders reizvoll, zumal man sich an vielen Stellen gegenseitig beistehen muß. Ihr könnt Bloodwych aber auch alleine spielen.

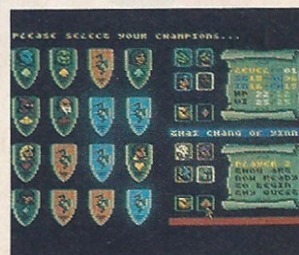
Alle Bewegungen, Zaubersprüche und sonstige Aktionen werden durch das Anklicken von Icons abgewickelt. Am Anfang ist man etwas verwirrt über die vielen Bildsymbole und Submenüs, doch allmählich kommt man damit klar. Bloodwych bietet alle typischen Fantasy-Elemente wie Kämpfe mit Monstern und die Suche nach bestimmten Gegenständen; auch Verhandlungen mit freundlich ge-

sinnigen Spielfiguren stehen auf dem Programm. Die Grafik ist etwas grob geraten, bietet dafür eine ordentliche 3D-Perspektive.

Bloodwych ist ein ungewöhnliches Rollenspiel, das eine solide Mischung aus Puzzles und Prägeleien sowie recht ungewöhnliche Grafik und Benutzerführung bietet. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus hebt es sich erfreulich von anderen Vertretern dieses Genres ab.

Titel: Bloodwych; **Preis:** 49 Mark (D); **Bezugsquelle:** Ariolasoft, Postfach 21 53, 4835 Rietberg 2

Bloodwych



	0	2	4	6	8	10
Spielidee	█	█	█	█	█	█
Grafik	█	█	█	█	█	█
Sound	█	█	█	█	█	█
Schwierigkeit	█	█	█	█	█	█
Motivation	█	█	█	█	█	█