

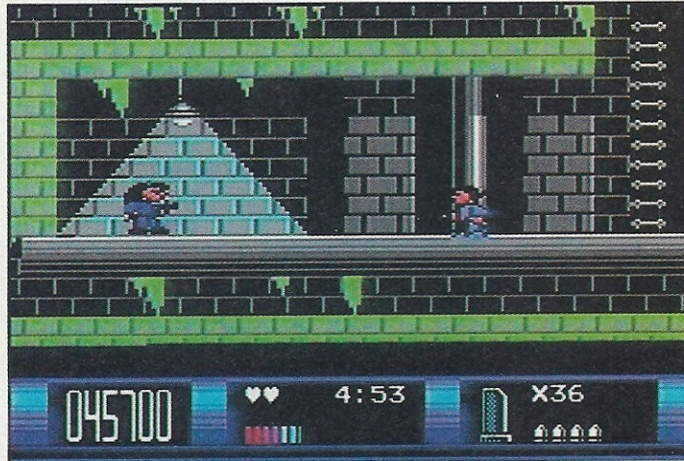
von Jörn-Erik Burkert

Die drei Teile von »Lethal Weapons« sind für die Fans der beiden Supercops Riggs und Murtaugh ein Muß. Andere Leute wenden sich beim Titel dieses Films sofort ab. Coole Sprüche und viel Action bestimmen das Szenario dieses Films und wieder einmal hat sich Ocean an eine Umsetzung zum Film gemacht. Das britische Softwarehaus schickt im Game das Polizisten-Duett auf Verbrecherjagd.

Fünf Fälle müssen die beiden Bullen hinter sich bringen, bevor das Spiel gelöst ist. Im ersten Level muß eine Export-Bande unschädlich gemacht werden, im zweiten Fall, in der U-Bahn ordentlich unter den Gangstern aufgeräumt werden. Die dritte Etappe spielt in einer Fabrik, wo Leo Getz als Geisel festgehalten wird. Er muß natürlich befreit werden. Im vierten und fünften Part muß das Bullen-Duo eine korrupte Bande von Polizisten überführen.

Der Spieler steuert wahlweise Riggs oder Murtaugh, springend und ballern durch die Level. Unterwegs heißt es schnell am Abzug zu sein und achtsam alle Bonusse aufzusammeln. Dafür gibt es Herzen, die Fitneß und Extra-Leben beschern, Magazine, damit die Wumme immer geladen ist und Lupen als Plus für die Highscores.

# Brennpunkt L.A.



Schnell gezogen, ist halb gewonnen!

Außerdem kann durch einen Sprung mit guten Timing, den Kugeln der Gegner aus dem Weg gehüpft werden. Auf dem Weg durch die horizontal und vertikal scrollenden Level kommt man oft an Türen vorbei, durch die man in andere Räume, mit vielen Überraschungen, schlüpfen kann. Nach kurzer Ladezeit setzt man seinen Weg in dem gerade betretenen Raum fort,

um weiter auf Gangsterjagd zu gehen.

Schon oft war es ein Problem, die Erwartungen, die durch das Kinovorbild gehegt wurden, zu erfüllen. Die Idee »Lethal Weapon« in ein Jump'n'Run mit Ballerei zu packen, ist an sich gut. Leider besteht das Game zum großen Teil nur aus dem Zerbröseln der Gegner und ein wenig Joystick-Artistik.

Die Hintergrundgrafiken wurden ordentlich ins Detail gesetzt, dafür dann doch bei den Sprites gespart. Das trifft vor allem auf die Animationen der Helden und Gegner zu. Außer einer Intromusik gibt es im Spiel, abgesehen von einigen Soundeffekten, keine akustische Untermalung. Die Programmierung geht in Ordnung, wenn man vom Rasterzeilenflackern am unteren Playfield-Rand absieht. Da hätte eine Timing-Routine gut getan. Die Steuerung ist einfach und korrekt. Der Schwierigkeitsgrad ist erstaunlich niedrig, was für Newcomer besonders interessant sein dürfte. Im großen und ganzen nicht schlecht, bei mehr Sorgfalt wäre hier sicher mehr drin gewesen.

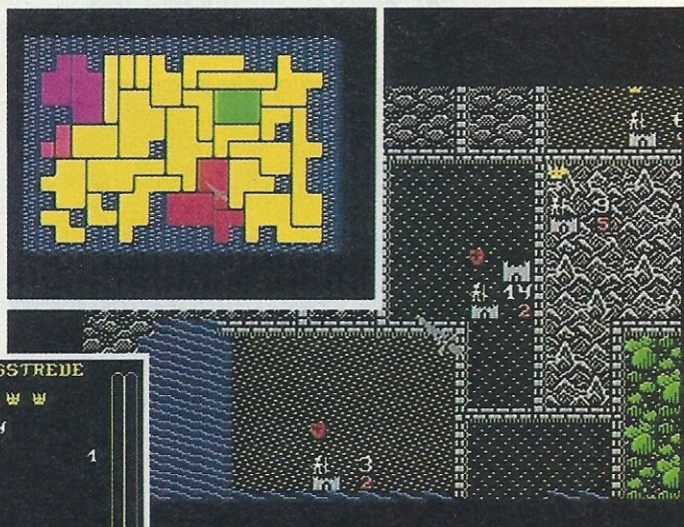
Name: Lethal Weapons; Preis: 49,95 Mark; Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Lethal Weapons	
64'er	5
<b>WERTUNG</b>	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	niedrig

von Jörn-Erik Burkert

Überarbeitete Versionen eines Anwendungsprogramms sind keine Seltenheit, bei Spielen dagegen doch schon eher. Der Veröffentlichung des Strategie-Spiels »Erben des Throns - Kampf um die Krone II« für andere Computersysteme, ist es zu verdanken, daß die C-64-Version des Spiels der German-Design-Group noch einmal überarbeitet wurde. Im wesentlichen wurde am Spielprinzip nichts verändert und der Spieler muß noch immer das zerfallene Land des dahingemordeten Königs, vereinen. Dabei muß man gegen die Mitspieler kräftig Krieg führen, die eigenen Ländereien schützen und den Bauern den Zins abknöpfen. Bis zu vier

# Ritter-Update



Das Playfield im Gesamtüberblick und im Detail

Spieler können am Geschehen teilnehmen. Sind es weniger, übernimmt der Computer deren Part.

Die wesentlichen Neuerungen des Spiels sieht man auf den ersten Blick, wenn man das Spielfeld scrollt. Ganz im Gegenteil zur alten Version, bewegt sich das Playfield soft. Die Spieloperationen gehen

schneller, was ein zügigeres Spiel ermöglicht. Die Grafik wurde nicht verändert und hat noch immer den schlichten, aber guten Charakter. Da Sound für Bildschirm-Strategen eher unwichtig ist, wurde er auf ein Minimum beschränkt. Ärgerlich ist nur, daß jeder Computer-Zug bestätigt werden muß. Außerdem ist die Eingabe im Auswahlmenu für Armeen, Festungen und Bauern etwas umständlich. Ein weiteres kleine Manko ist die lange Ladezeit nach Start des Games, ein Speeder ist da Gold wert. Außerdem nerven die zahlreichen Menüs und Sicherheitsabfragen. Die genannten Mängel fallen nur minimal ins Gewicht und Bildschirm-Taktiker werden viel Freude am Spiel haben.

Name: Erben des Throns; Preis: 49,95 Mark; Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Erben des Throns	
64'er	7
<b>WERTUNG</b>	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	variabel

