



F L O P

von Carsten Borgmeier

Nach dem scheinbar unvermeidbaren nuklearen Super-GAU bricht Anfang des kommenden Jahrtausends ein Raumschiff zu den Sternen auf. Aufgabe der Astronauten ist es, ein Mittel zur Bekämpfung des radioaktiven Fallouts zu finden. Kurz vor Ende der Mission legt eine mysteriöse Krankheit die gesamte Crew lahm, nur ein Reporter bleibt verschont. Auf sich alleingestellt, muß der arme Journalist an Bord nach dem Rechten sehen, mit Hilfe des Navigationscomputers zur Erde zurückfliegen und für ein zünftiges Happy-End den richtigen Landecode herausfinden. Was sich auf dem Papier nach spannender Science-fiction anhört, präsentiert sich auf dem Monitor als staubtrockenes Textadventure in deutscher Sprache. Den größten Teil des Bildschirms nehmen die Beschreibungen der rund 60 Räume

Sternen-Odyssee



Am Steuerpult der Raumfähre

der Prometheus (Raumschiff) ein. Gegenstände können durch Tastatureingaben untersucht, aufgesammelt und manipuliert werden. Zur schnelleren Fortbewegung befindet sich unten im Bild eine Symbolleiste. Neben einem Kompaß und der stark verkleinerten Karte des Decks enthält der Balken noch Icons zum Speichern des Spielstands und Hinweise, ob zum ak-

tuellen Standort eine der bildschirmgroßen Hi-Res-Grafiken existiert oder nicht. Und da liegt der Knackpunkt. Leider sind die Bildchen sehr grobkörnig und äußerst dünn gesät. Aber damit nicht genug geklagt: Abgesehen von der hübschen Titelmelodie dringt kein Laut aus den Monitorritzen. Auch spielerisch liegt alles im Argen: Meistens ist man nicht etwa damit

beschäftigt, ausgefeilte Puzzles zu knacken, sondern herauszufinden, welche Wörter der saudumme Parser versteht. Selbst bei einfachen Kombinationen aus Verb und Substantiv weiß das Programm nicht weiter und die Qualität der deutschen Texte läßt zu wünschen übrig. Nicht gerade eine Ausgeburt hochklassiger Literatur. »Projekt Prometheus« ist ein Flop auf der ganzen Linie und C-64-Adventure-Klassiker wie »HitchhikersGuide to the Galaxy« stecken Bomicos Adventureschöpfung locker in die Tasche. (1b)

Name: Projekt Prometheus, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Projekt Prometheus

64'er **2**
WERTUNG von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**

Alien-Jagd

von Jörn-Erik Burkert

Dank miserablen Umweltbewußtseins haben Aliens einer fernen Galaxis ihren Planeten vollkommen zerstört und kreuzen nun durchs All, auf der Suche nach neuem Lebensraum. Diese schleimigen, widerwärtigen Tieren haben es auf die Erde abgesehen. Sie kreisen mit ihrem Mutterschiff um die blaue Kugel. Die Raumbasis ist aber für die Menschen nicht zu orten, da die Aliens das Schiff geschickt getarnt haben. Nun beginnen die Terrorangriffe auf die Erdbevölkerung.

Auf der Erde erzählt man sich, daß die Aliens die Fähigkeit besäßen sich in alltägliche Gegenstände zu verwandeln und so die Entdeckung der Plagegeister erschweren. Wachsame UFO-Beobachter haben sich nun zur Aufgabe gemacht, die eingefallenen Aliens zu vertreiben und das Leben auf der Erde wieder in normale Bahnen zu lenken. Sie schlagen Ihr Hauptquartier in der örtlichen Frittenbude (Mc Alien?) auf und beginnen mit der Extermination.



Mutierte Zaunpfähle greifen an

Mit der Automatenumsetzung von »Alien Storm« haben U.S. Gold ein nettes Spiel abgegeben. Der Spieler zieht mit Laserkanone bewaffnet los, um mutierte Sofas, Zaunpfähle und andere seltsam veränderte Wesen auszuradien. Im richtigen Moment heißt es die Superwaffe aktivieren und den Alien eines aufs Fell brennen.

Spielerisch bietet das Spiel kaum Abwechslung und kommt nur knapp über Mittelmaß hinaus. Nach einigen Runden verläßt man demotiviert den Ort des Geschehens. Die Grafiken sind recht gut gezeichnet, aber an vielen Stellen viel zu klobig. Der Sound klimpert nur vor sich hin und dämpft dadurch leider den Gesamteindruck.



Aliens machen sich breit

Name: Alien Storm, Preis: 54,95 Mark, Vertrieb: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Alien Storm

64'er **5**
WERTUNG von 10

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit **mittel**