

von Jörn-Erik Burkert

Ich haste durch die Gänge des Labyrinths und muß ständig auf der Hut vor den Kreaturen der Bestie sein. Seit ich meine wahre Herkunft kenne, habe ich nur noch eines im Sinn – den Tod des Unholdes. Er hatte mich, kurz nach meiner Geburt, meiner Mutter entrisen und für seine dunklen Machenschaften in den Tempel von Nekropolis geschleppt. Mit Zauberei und geheimen Mixturen hatten die Handlanger des Beast-Lords mein Aussehen verändert und mich zu einem gefügigen Diener gemacht.

Doch jetzt jage ich der feindlichen Festung entgegen und will meinen Entführer stellen.

Die Geschichte des Psygnosis-Games »Shadow of the Beast« ist ebenso fesselnd, wie das Spiel selbst. Die Umsetzung des Amiga-Hits ist technisch gelungen und spielt sich sehr gut. Die Hatz nach Extrawaffen und Bonus-Gegenständen ist eine gesunde Mischung aus Action und Knobelei, da die verschiedenen Gangsysteme weit verstrickt sind und ehe man sich versieht, hat man sich verlaufen oder findet manchen Ausgang nicht mehr. Dann heißt es: fleißig suchen und immer auf der Hut vor den Gegnern sein. Trifft die Spielfigur auf eines dieser Viecher, muß man im rechten Augenblick mit der Faust zuschlagen oder den Gegner kräftig mit dem Fuß treten...

Mit »Shadow of the Beast« hat das Ocean-Programmerteam ein Supermodul für den C64 abgeliefert. Das Scrolling ist butterweich und flackerfrei. Im Intro gibt es ein gutes Parallax-Scrolling zu sehen. Die Sprites tanzen sauber auf dem Bildschirm, was auf eine sehr gute

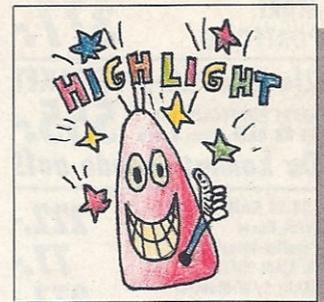
Im Schatten der Bestie



Verstümmeltes Psygnosis



Der kleine Ball ist eine verborgene Extrawaffe



Multiplexer-Routine hindeutet. Zum Spiel läuft Musik, die einen Sonderpreis verdient und hervorragend klingt. Die Grafiken sind gut, obwohl bei den Hintergrundzeichnungen ein wenig am Detail gespart wurde. Spielerisch überzeugt das Game und kann als Highlight in der C-64-Szene gehandelt werden. An der vollen Punktzahl schlittert das Biest vorbei, da die Hintergrundgrafiken nicht überzeugen können und kleinere Patzer den Gesamteindruck schmälern. Bestes Beispiel: Die Programmierer verstümmelten den Namen ihres Brötchengebers – aus Psygnosis wird Pysgnosis im Intro.

Name: Shadow of the Beast, Preis: 59,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach

Shadow of the Beast

64'er

9

WERTUNG

von 10

Spielidee

Grafik

Sound

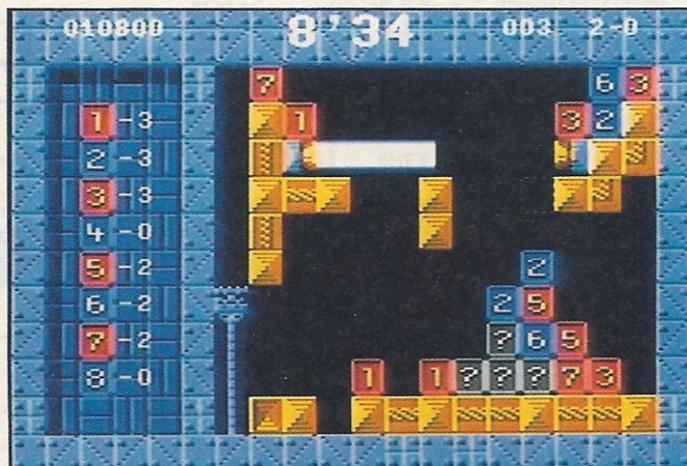
Schwierigkeit mittel

von Jörn-Erik Burkert

Die Übersetzung des Titels von »Think Cross« kann in keinem Fall für bare Münze genommen werden, denn damit hat diese Tüftelei nichts zu tun. Nach Laden und Start des Games heißt der erste Ausruf: Das ist ja Puzznic – nur mit Zahlen! Das stimmt dann auch, aber nur mit der Einschränkung, denn einige neue Elemente wurden integriert und so die Steinschieberei ein wenig aufgepeppt. Die Grafik ist korrekt und schlicht. Sound gibt's nur wenn sich die Steine auflösen – und eine knackige Intro-Melodie. Gleiche Steine müssen, wie bei Puzznic, neben- oder übereinander geschoben werden und lösen sich dann auf. Aber Vorsicht: Ab und an liegt eine ungerade Zahl an Spielsteinen im Raum.

Im Ganzen gesehen ist Think Cross eine nette Bereicherung der

Würfellogik



Steinschieben bis das Hirn qualmt

Spiellelandschaft, obwohl die Idee geklaut ist. Puzznic-Fans, die das 64'er-Highlight (5/91) schon bis zum bitteren Ende gespielt haben, werden mit dem gehobenen Schwierigkeitsgrad schnell zu recht kommen, Neulinge werden ein wenig mehr zu knabbern haben.

Name: Think Cross, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, W-4044 Kaarst 2

Think Cross

64'er

7

WERTUNG

von 10

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit steigend