



Adventure mit vielen Windows: »Spellbound«

## Spellbound

Weg von einem Klassiker zu einem brandneuen Produkt, das ebenfalls aus der M.A.D.-Schmiede stammt und somit 15 Mark kostet.

Spellbound ist die ideale Mischung aus Action- und Adventure-Spiel mit reichlich witziger Rahmenhandlung: Der kleine »Magic Knight« (magischer Ritter) ist Lehrling beim großen Zauberer Gimbal. Dieser will gerade per Zauberspruch einen Reispudding etwas versüßen, als er sich verspricht und damit einen anderen, fatalen Zauber auslöst. Er und sieben weitere Personen, darunter auch der Magic Knight, werden in ein unbekanntes Schloß teleportiert.

Titel	Spellbound
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	Super Windows
Hersteller	Mastertronic
Preis	15 Mark (Kassette)
Bezugsquelle	Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest

Dort angekommen ist nur noch der kleine Magic Knight zu weiteren Handlungen fähig. Er muß dafür sorgen, daß alle acht Personen wieder dahin gehen, wo sie hergekommen sind.

So trippelt er nun durch das Schloß und muß, wie in jedem Adventure, eine große Zahl von Rätseln lösen, bis er alle Charaktere befreien und von Gimbal zurückzaubern lassen kann.

Magic Knight wird mit dem Joystick durch das Schloß gesteuert. Auf Knopfdruck erscheint ein Bildschirmfenster mit einem Menü, das alle derzeit möglichen Befehle anzeigt. So kann man Gegenstände nehmen, untersuchen, benutzen, und so weiter. Teilweise führen diese Menüs in Unter- und Unter-Unter-Menüs, so daß man mindestens genau so viele Kommandos wie in einem normalen Adventure zur Verfügung hat, sich aber nicht mit der Eingabe der einzelnen Wörter und Sätze herummühen muß. Ist der Befehl eingegeben worden, verschwinden alle geöffneten Fenster wieder.

Spellbound ist ein sogenanntes Realtime-Adventure. Auch wenn Magic Knight nichts unternimmt, bewegen sich die anderen Charaktere durch das Schloß. Deswegen steht auch nur eine begrenzte Zeit zur Lösung des Adventures zur Verfügung. Außerdem sind in manchen Räumen des Schlosses schnelle Bewegungen notwendig, da dort böse Gefahren auf Magic Knight lauern.

Die Grafik ist zwar nicht besonders bunt, aber sehr detailreich gemacht. Als Hintergrundmusik steuerte Rob Hubbard eine seiner zahlreichen Kompositionen bei. Einen einzigen Nachteil konnten wir bei Spellbound entdecken: Der Spielstand läßt sich leider nicht abspeichern, man muß also immer wieder von vorne beginnen. Ansonsten ist Spellbound aber ein hervorragendes Spiel, für das 15 Mark eigentlich viel zu wenig sind.

## Thrust

Als letztes Billigspiel haben wir noch eine besondere Perle aus dem Action-Genre. Thrust von Firebird wartet weder mit großartiger Grafik noch mit besonderem neuen Spielprinzip auf, ist aber derart fesselnd, daß man es als Action- und Geschicklichkeits-Fan eigentlich nicht verpassen darf.

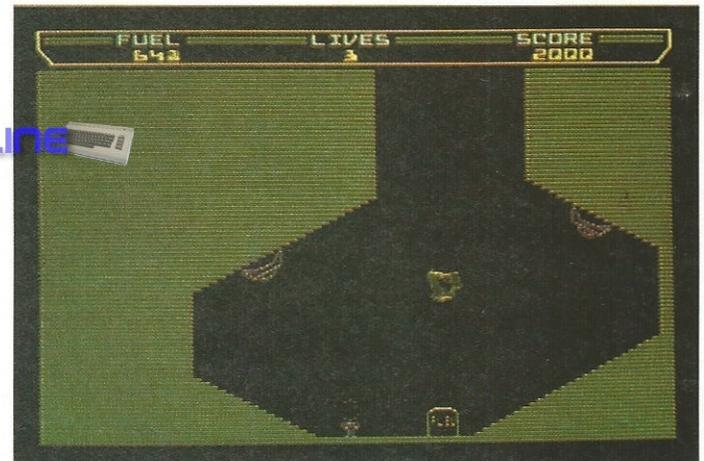
Hintergrundstory gibt es hier wenig: Der Spieler muß zur Bewältigung der Energiekrise daheim auf der Erde von diversen Minenplaneten je eine Energiekugel klauen und den sowieso nicht mehr benötigten Planeten durch Vernichten seines Reaktorgebäudes zerstören.

Das Raumschiff des Spielers kann nach links und rechts gedreht werden, ein Druck aufs Gaspedal verleiht ihm dann noch den notwendigen Schub. So kann man sich gegen die Gravita-

Titel	Thrust
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	nur mit der Tastatur zu spielen
Hersteller	Firebird
Preis	10 Mark (Kassette)
Bezugsquelle	Rushware, An der Gumpgesbr. 24, 4044 Kaarst 2

hin und her, pendelt beim Bremsen nach vorne, zieht das Schiff mit sich mit, und so weiter. Wer dann noch durch die engen unterirdischen Höhlen fliegen kann, ohne anzuecken, darf sich Meister-Thruster nennen.

Die Grafik ist dem einfachen Spielverlauf angepaßt und macht auf den ersten Blick nicht viel her. Dennoch ist sie äußerst effektiv und überzeugt durch sauberes Scrolling. Zu einigen netten Soundeffekten gesellt sich



»Thrust«, das Gravitations-Drama

tion der einzelnen Planeten durchsetzen.

Der Spielverlauf selber ist dann recht einfach: Auf dem Planeten alle Anlagen abschießen, die zurückschießen könnten, Energiekugel schnappen, Reaktor zerstören und schleunigst abhauen, denn nach gelungener Sprengung bleiben nur noch 10 Sekunden Zeit zur Flucht in den Hyperraum.

Einfach fantastisch ist die Simulation der Gravitation und Trägheit gelungen. Hat man eine Energiekugel am Raumschiff per Laser-Lasso festgemacht, wird das Fliegen des Schiffs zur schwierigen Aufgabe. Die Kugel schwingt unter dem Schiff

eine reißerische Titelmusik von Rob Hubbard, die den Sound-Chip heißlaufen läßt.

Wer Actionspiele mag, für den führt kein Weg an Thrust vorbei, noch dazu bei dem fantastischen Preis von nur 10 Mark. Thrust ist zumindest unser liebstes Billigspiel, da man es immer wieder mal spielen kann, sei es nur für ein paar Minuten oder gleich für einige Stunden.

Humorvoll betrachtet sind die Niedrigpreise der sechs vorgestellten Spiele eigentlich eine Unverschämtheit. Wo sollen denn da die anderen Spiele-Produzenten bleiben, deren Programme 30, 40 oder noch mehr Märker kosten? (bs)