

Der Software-Palast

Bis vor kurzem hatte das Softwarehaus »Palace Software« einen seltsamen Ruf, der sich in folgendem Spruch begründete: »Was haben Weihnachten und Spiele von Palace Software gemeinsam? Es gibt sie nur einmal im Jahr.« In den letzten drei Jahren kamen auch nur drei Spiele von Palace in Deutschland heraus: »Hexenküche«, »Hexenküche II« und »Antiriad«. Doch damit ist jetzt Schluß. Vor kurzem veröffentlichte man zwei Spiele gleichzeitig. Eines der beiden, »Barbarian«, ist wieder eine echte Palace-Produktion während »Stiffli & Co.« eine Auftragsarbeit von Binary Vision für Palace ist. Die Programmierer von Binary Vision waren an Programmen wie »Zoids« und »The Fourth Protocol« beteiligt.

Barbarian ist ein Kampfspiel, ähnlich den vielen Karate-Spielen. Allerdings hat man hier versucht, diesem Genre neue Seiten abzugewinnen. Doch zunächst zur Hintergrundstory:

Der böse Zauberer Drax begehrt Mariana, die Prinzessin der Juwelenstadt. Er droht den Bewohnern dieser Stadt mit der Zerstörung, wenn er die Prinzessin nicht erhalten würde. Aber einen Ausweg gibt es noch, die Prinzessin zu behalten. Drax ist sehr kampfeslustig und läßt sich von jedermann zum Zweikampf mit Schwertern herausfordern. Kein Bewohner ist Drax gewachsen, aber da kommt, aus dem bergigen Ödland des Nordens, ein Barbar und geschickter Schwertkämpfer, der sich überreden läßt, gegen Drax anzutreten.

Barbarian ist in zwei Teile aufgeteilt, die separat geladen werden müssen. Im ersten Teil kann man gegen verschiedene Gegner üben, um sich so mit der Kontrolle des Schwertkämpfers vertraut zu machen. In diesem Teil können auch zwei Spieler untereinander ein Turnier führen. Im zweiten Teil geht es dann schließlich um die Prinzessin. Sie müssen sich gegen eine Reihe unterschiedlicher Gegner durchsetzen um dann endlich Drax, dem besten Kämpfer (außer Ihnen?) gegenüberzustehen.

64'er
Test

Was haben ein Adventure mit Menü-Steuerung und ein barbarisches Schwertkampf-Spiel gemeinsam?

Ihre Spielfigur kann sechs-zehn verschiedene Angriffs- und Abwehr-Bewegungen ausführen. Die Animation der Figuren ist sehr gut und erstaunlich detailreich. Dies rührt sicherlich auch daher, daß die Programmierer zwei echte Kämpfer mit einer Vi-

deo-Kamera aufgenommen und dieses Band dann als Vorlage benutzt haben. Auch die vier verschiedenen Hintergrundgrafiken können sich sehen lassen. Exzellent sind die Sound-Effekte und die Hintergrundmusik.

Ebenfalls mit toller Musik

ist Stiffli & Co versehen worden. Stiffli ist allerdings ein Adventure mit sehr ungewöhnlicher Benutzerführung.

Ohne daß es bisher in irgendeinem Geschichtsbuch verzeichnet wurde, war das britische Empire in den zwanziger Jahren in großer Gefahr. Der böse Graf Chameleon entwickelte den »Rubbertronic Ray«, mit dem man Hemdkrägen verstärken, Oberlippenbärte schlappmachen und Cricket-Bälle aus ihrer Flugbahn ablenken kann. Um diesen Wahnsinnigen zu stoppen, wird eine Truppe von vier ebenfalls etwas verschrobene Abenteurern unter der Leitung von Viscount Sebastian Stiffli in den Dschungel von Barnanesien geschickt.

Sie steuern mit einem genial ausgetüftelten Menü-System die vier Abenteurer durch eine Vielzahl von Situationen. Mit sechs Bildsymbolen am linken Bildschirmrand wählen Sie eine Reihe von Untermenüs an, in denen Sie beispielsweise die Richtung bestimmen, in die sie laufen, mit anderen Charakteren reden oder bestimmte Aktionen mit bestimmten Gegenständen durchführen können. Sogar für Action ist gesorgt, da Sie sich gegen verschiedene Gegner in Boxkämpfen beweisen müssen.

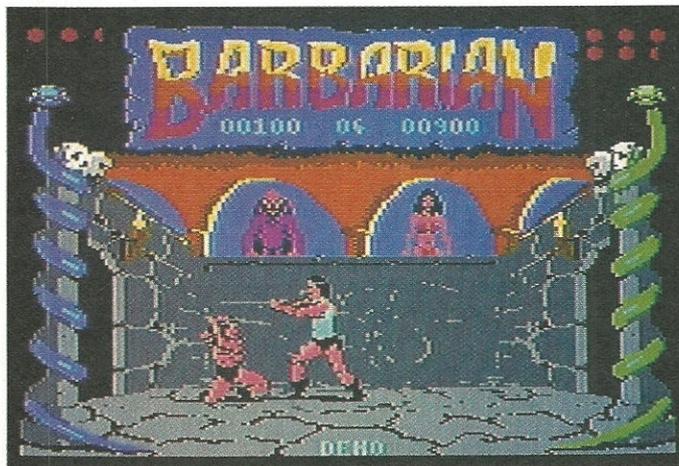
Bei Stiffli wurde der Schwerpunkt ganz eindeutig auf Humor gelegt. Unheimlich viele Anspielungen auf die englische Kolonialzeit in den Texten wechseln sich ab mit einer Vielzahl von grafischen Gags in der Handlung. Sogar die sorgsam programmierten Sound-Effekte reizen zum Lachen. Dank einer kompletten deutschen Übersetzung, die recht gut gelungen ist, dürfte es keine Verständnisschwierigkeiten geben.

Natürlich kann Stiffli nicht so komplex wie beispielsweise ein Infocom-Adventure sein, dazu reicht der Speicherplatz auch gar nicht. Da das Spiel aber in zwei separat zu ladende Teile gesplittet wurde und einige der gestellten logischen Probleme sehr vertrackt sind, ist für lange Unterhaltung gesorgt.

(bs)



»Stiffli & Co« ist ein komisches Adventure



Bei »Barbarian« klirren die Schwerter

Titel	Stiffli & Co
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	█
Grafik	█
Sound	█
Schwierigkeit	█
Motivation	█
Besonderheiten	█
Hersteller	Symbol-Adventure
Preis	Palace Software
Bezugsquelle	29 Mark (Kassette)
	Ariolasoft,
	Postfach 1350,
	4830 Gütersloh

Titel	Barbarian
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	█
Grafik	█
Sound	█
Schwierigkeit	█
Motivation	█
Besonderheiten	█
Hersteller	starke Animation
Preis	Palace Software
Bezugsquelle	29 Mark (Kassette)
	Ariolasoft,
	Postfach 1350,
	4830 Gütersloh