

von Jörn-Erik Burkert

Im fernen Japan hat es der Herrscher des nördlichen Teils des Inselreichs Toranaga auf den Rest des Landes abgesehen. Einziges Hindernis ist der Shogun Yuichiro, in dessen Besitz das Dynastie-Schwert ist. Die Waffe, auch genannt »das Schwert der Ehre«, raubt der Bösewicht kurzerhand und bringt den Shogun in eine äußerst peinliche Lage, denn seine Ehre ist durch den Verlust der Waffe gefährdet. Nach alten Überlieferungen befindet sich die Seele des Besitzers im Schwert und kein Fremder darf es berühren. Eigentlich bleibt dem Shogun nur noch der Freitod durch Harakiri. Die einzige Möglichkeit die Ehre wieder herzustellen, besteht darin, das Schwert zurückzuholen. Dem besten Kämpfer des Shoguns wird diese Aufgabe übertragen. Er macht sich auf, in das Schloß von Toranaga einzudringen und das

Das Schwert der Ehre



Die Suche führt quer übers japanische Festland

sik ist okay, die Sounds im Spiel aber etwas schlaff.

Spielerisch bietet das Game reichhaltige Kost am Stick, denn die Bewegungsmöglichkeiten des Kämpfers sind vielfältig.

Die Handlung des Spiels beschränkt sich aber nicht nur auf Prügelei und Geschicklichkeit, sondern es hat auch einige Rätsel auf Lager. Diese Kopfnüsse müssen geknackt werden, denn sonst gibt es keinen Eintritt in die Burg des Fieslings und somit auch kein Happy-End, da man die zahlreichen Fallen auf dem Weg dahin nicht überwinden kann und so nicht ans Schwert der Ehre kommt. Auf jeden Fall sollte man beim Weg in Richtung feindliche Heimstatt immer auf die Hinweise im linken unteren Bildschirmteil achten, denn diese sind eine gute Hilfe und haben interessante Hints parat, die die Lösung des Games erleichtern. Außerdem Augen auf, denn nicht jeden wichtigen Gegenstand sieht man auf den ersten Blick.



Tips und Ratschläge sind zur Lösung der Aufgabe wichtig



Ist das schon das Schloß des Oberschurken?

Schwert zurückzuholen. Den Part des Helden übernimmt der Spieler am Joystick.

Auf seinem Weg zum Schloß von Toranaga müssen zahlreiche Schergen und Fallen des hinterlistigen Aggressors überwunden werden. Auf dem Weg findet der Kämpfer zahlreiche Gegenstände, die ihm bei seinem Kampf helfen oder der Bestechung der Gegner dienen. Außerdem können sie gegen benötigte andere Waffen später eingetauscht werden.

»Sword of Honour«, die erste Produktion des jungen Software-Labels »Prestige«, ist ein gelungenes Kampfsportspiel mit Adventure-Elementen. Neben der perfekten Beherrschung des Kämpfers am Stick, kommt es auf gutes Timing (ich denke an die Szene mit dem feuerspeienden Drachen) und Kombinationsgabe an. Letztlich heißt es nicht nur kräftig prügeln, sondern auch die gefundenen Gegenstände zur richtigen Zeit einzusetzen. Die Hintergrundgrafiken sind Multicolorbilder, die



Ein roter Ninja versperrt den Weg

mit vielen Details gezeichnet sind. Trotzdem entdeckt man oft nur nach langem Suchen die wichtigen Gegenstände in der Spielszene. Der Held und seine Gegner sind gut gepixelt und animiert.

Leider werden sie nur mit einfachen Sprites dargestellt, einige

Overlay-Sprites hätten für eine bessere Optik gesorgt. Die Multicolorgrafiken sorgen für Detailreichtum, bergen aber auch einen kleinen Nachteil: jede Szene muß einzeln nachgeladen werden. Wer keinen Speeder hat, muß da immer ein wenig warten. Die Titelmu-

Mit »Sword of Honour« schlüpft ein gutes Spiel in den Floppy-Schacht, bei dem ein wenig mehr Feinschliff für eine bessere Wertung gesorgt hätte. Trotzdem eine Empfehlung für alle Fans von Action-Adventures. Wer einmal eine Runde probespielen möchte, findet ein spielbares Demo auf der Diskette der vierten Ausgabe von »Top Spiele«.

Titel: Sword of Honour, Preis: 59,90 Mark, Vertrieb: Leisur-Soft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen

Sword of Honour	
64'er	8
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel