

von Jörn-Erik Burkert

Trollige Kerle

Die kleinen niedlichen Trolls findet man in der Spielwarenabteilung fast jedes Supermarkts oder Kaufhauses. Die putzigen Gesellen sind wie geschaffen für ein Computerspiel. Flair-Software, bekannt durch die beiden Grusel-Adventures mit der aufreizenden Elvira, haben sich der Winzlinge angenommen. Ein Troll durchsucht drei Welten à zwei Level nach seinen jüngeren Artgenossen und dem Ausgang jeder Spielstufe. Unterwegs treiben ziemlich üble Gestalten ihr Unwesen. Sie wollen dem drolligen Retter ständig ans Leben und er kann ihnen nur durch einen kühnen Sprung auf den Kopf

das Lebenslicht ausblasen. Doch Vorsicht, nicht jeder Gegner läßt sich durch einen kühnen Sprung aufs Haupt erledigen!. Bekommen die Gegner richtig eins auf den Deckel oder der Held sammelt einen kleinen Troll ein, gibt es Punkte auf das Scorekonto. Außerdem werden Boni in Form von Luftballons, Pilzen und Schnullern verteilt, die ebenfalls das Punktekonto heben. Einfach einsammeln und schon ist das Punktekonto des

Trolls um einiges höher. Gleich im ersten Level erkennt man, daß Flair einen Grafiker für den Hintergrund rekrutiert hat, der etwas von C-64-Pixeln versteht. Die Level sind detailliert und witzig gezeichnet. Teilweise Animationen (z.B. in der Unterwasser-Welt) runden den tollen Eindruck ab. Leider ging dem Grafiker die Puste bei den Sprites aus, denn diese können qualitativ mit dem Rest der Grafik nicht ganz mithalten. Der Einsatz von Overlay-

Sprites hätte sich gelohnt und dem Ganzen die Krone aufgesetzt. Während des Spiels lauscht man einigen passablen Sounds und im Intro gibt es eine feine Musik. Spielerisch kann man das Game wärmstens empfehlen, denn hier sind Timing und Geschick gefragt. Da nicht alle Gegner mit einem Sprung auf den Kopf erledigt werden können und die Level recht groß sind, hat man lange Spaß. Trotzdem werden geübte Spieler schnell die sechs Spielstufen durchhaben und über den Endscreen enttäuscht sein. Einige Level mehr und ein wenig mehr Sorgfalt bei den Sprites und ein Jump'n-Run-Highlight wäre geboren. Es bleibt ein rundum gutes Hüpfspiel, welches man empfehlen kann.

Titel: Trolls, Preis: 45 Mark,
Bezugsquelle: Data House, Kai-Uwe Dittrich,
Husumer Str.13, 34246 Vellmar



Zuckerstangen, Lollies und andere süße Sachen finden die Trolls im ersten Level



Garstige Gegner warten in der Wälderslandschaft auf den Troll bei seiner Suche

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

Heiße Reifen

von Jörn-Erik Burkert

Mit genügend Geld in der Tasche ist das Leben kinderleicht. Gleich nach der Ankunft in den Vereinigten Staaten, beschließe ich meine Kasse aufzubessern. Da ich nichts besser kann als hinter dem Lenkrad eines schnellen Wagens meine Runden zu ziehen, gibt's nur einen Weg die Ebbe in meinem Geldbeutel zu beiseitigen: Ich werde an illegalen Rennen der Saturday-Night-Race-Serie in den ganzen USA teilnehmen. Mit dem Lamborghini Diabolo, den ich von einem Freund als Äquivalent für alte Spielschulden bekommen habe, starte ich in der vierten Liga. Nach einigen Runden im Training werde ich mich voll auf die »Challenge Inter-Division« konzentrieren, um in die höchste Klasse aufzusteigen und Geld zu schefeln...

Der dritte Teil von »Crazy Cars« birgt konventionelle Fahrer-Kost und ist ein reinrassiges Rennspiel. Nach Auswahl des Fahrers und

dem Tunen des Lamborghini, geht es ab auf die Piste. Hier heißt es eigentlich nur Bleifuß aufs Pedal und den Gegnern auszuweichen. Mit dem nötigen Geschick schafft man nach einigen Versuchen die ersten Runden recht gut. Die Anzahl der Kurse ist reichlich und wenn man erst einmal einige Klassen hochgefahren hat, stehen die halben USA offen.

Optisch hebt sich das Game kaum von anderen Spielen dieses Genres ab und ist eher blaß. Die Straße ist fade und die gegneri-

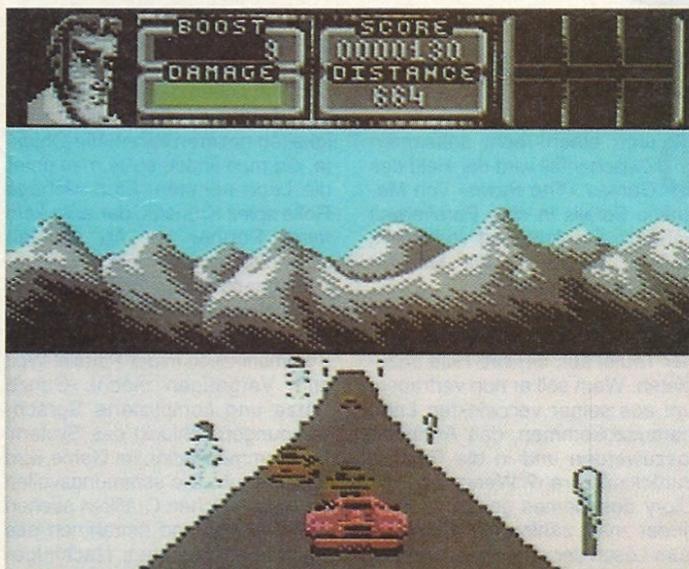
schen Autos sind fast immer gleich. Dazu scrollen je nach Kurs unterschiedliche Objekte am Straßenrand. Einige Grafiker mehr hätten da für einen besseren optischen Eindruck gesorgt.

Die Menüs und der Titelscreen sind im Interlace-Modus dargestellt, was zwar schöne bunte und detaillierte Grafiken beschert, aber auch das lästige Flimmern. Die Musik ist passend und geht ins Ohr. Die

Steuerung ist unkompliziert und auch von Einsteigern leicht zu handhaben. Da das Spiel mit vielen Optionen und Menüs glänzt, muß man oft auf das Diskettenlaufwerk warten. Der integrierte Schnelllader verkürzt zwar die Wartezeiten, dafür sorgt er für Probleme mit eingebauten Hardware-Speedern.

Titel: Crazy Cars 3, Preis: 45 Mark,
Bezugsquelle: Data House, Kai-Uwe Dittrich,
Husumer Str.13, 34246 Vellmar

Crazy Cars	
64'er	6
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit mittel	



Mit Vollgas durch Eis und Schnee wird um Dollars gekämpft