



Unzählige Gegner bedrohen im Weltall Euren Gleiter



Gefährliche Erkundung des Terroristen-Camps

Uridium

**ACTION
GAME**

Schon mit »Paradroid« landete Andrew Brayhook einen Hit. Mindestens ebenso gelungen ist das Actionspiel »Uridium«.

Die bösen Außerirdischen wollen das Sonnensystem um dessen Metallvorräte erleichtern. Zu diesem Zweck haben sie 15 große Minenraumkreuzer (»Super-Dreadnoughts«) in eine Umlaufbahn gebracht. Eure Aufgabe: Zerstört die Schiffe, indem ihr deren Selbstvernichtungsmechanismus aktiviert!

»Uridium« erinnert an den Klassiker »Defender«. Auf der Oberfläche des Dreadnoughts verläuft das Scrolling vertikal: Gegner kommen von links und rechts. Ihr Manta-Fighter fliegt relativ knapp über der Oberfläche und zerschellt, wenn er ein hohes Hindernis berührt. Zu Beginn überfliegt ihr den Dreadnought und zerstört kleine Installationen. Nebenbei muß man noch auf die Angreifer aufpassen.

Nach einer Weile erscheint die Meldung »Land now«. Sofort solltet ihr dann zum rechten Ende des Raumschiffs fliegen und landen. In einem einfachen Bonusspiel könnt ihr die Selbstzerstörung auslösen und auf dem Rückweg noch die letzten feindlichen Geräte und Installa-

tionen vernichten. Der Dreadnought löst sich in der Zwischenzeit auf und verschwindet in den unendlichen Weiten des Alls....

»Uridium« ist ein besonders edles Ballerspiel. Die Programmierer haben einen Riesenaufwand mit der Grafik betrieben. Das Scrolling läuft schnell und absolut fließend ab, besser geht's nicht mehr. Durch geschickte Farbwahl kommt der 3-D-Effekt bei Aufbauten und deren Schatten prima zur Geltung. In Kurven und bei Kehrtwendungen ist der Manta-Fighter fantastisch animiert. Die Selbstzerstörung des Dreadnought ist faszinierend gemacht, die musikalische Untermalung darf man getrost als »gut gelungen« bezeichnen.

Aufgrund des Schwierigkeitsgrades, der Schnelligkeit und Spielmotivation muß es sich hinter keinem der hochgelobten Elektronikklassiker in mancher Spielhalle verstecken und würde auch dort ausgezeichnet hinpassen.

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

Vendetta

**ACTION
GAME**

Ein strammer Soldat zerschlug einst eine mächtige Terroristengruppe, doch keiner hat's ihm so recht gedankt. Eifersüchtige Vorgesetzte ekelten den Helden raus, zusammengefaßt wird er in den beklemmenden Zeilen: »Eine zerrissene Plastiktüte, die alle seine Habseligkeiten enthielt und ein wohlgemeinter, jovialer Schlag auf die Schulter waren ein kleiner Trost für die Taten, die dieser Mann vollbracht hatte.« Wer jetzt schon schniefend zum Taschentuch greift, sei gewarnt: Es kommt noch dicker. Die Terroristen schlagen wieder zu und entführen den geliebten Bruder unseres Helden. Das stinkt unserem Helden ganz gewaltig, und er schwört »Vendetta«: Blutrache. Das Programm besteht aus insgesamt sieben Levels. Vier davon werden in »Last Ninja«-ähnlicher Schräg-von-oben-Grafik gezeigt. Die anderen drei sind Fahrsequenzen, in denen ihr »Road Blasters«-gemäß zur nächsten Etappe braust und den Bösen mit Raketenbeschuss Saures gebt. Bei den Action-Adventure-Levels gibt es nicht nur viel zu kämpfen; auch Gegenstände müssen aufgespürt und mitgenommen wer-

den. Dabei ist viel Kombinationsgabe gefragt. Mit der Leertaste schaltet ihr zwischen verschiedenen Waffen um. Am Anfang hat man nur ein Kartoffelschälmesser und die blanken Fäuste im Repertoire, doch für den ersten Lümmel reicht's allemal. Später kann dann nach und nach das Waffenarsenal aufgerüstet werden. Besonders bei Nahkämpfen hält sich die Übersichtlichkeit allerdings arg in Grenzen. Treffen und getroffen werden ist nicht zuletzt auch eine Frage des Glücks. Am besten haut man dauernd auf den Feuerknopf. Da ihr nicht nur herumspazieren, sondern auch schwerbewaffnete Gegner ausschalten sollt, sorgt dieses Gewürge am Joystick für viel Pein. Und damit der Frustfaktor besonders hoch wird, gaben Euch die Programmierer nur ein einziges Bildschirmleben mit auf den Weg. »Continue« oder Speichern ist nicht drin. Das Beste an dem Programm ist die Grafik, denn spielerisch enttäuscht es doch ein wenig.

Vendetta	
64'er	6
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	hoch