

# Der Dämonenzauber

von Jörn-Erik Burkert

**D**er Zauberer Anthrax will in einem fernen Fantasy-Land die Macht und den König stürzen. Dazu beschwört er einen Dämonen herauf, der unsagbares Leid über die Menschen bringt. Grausame Monster erscheinen am Himmel und speien Feuer und Blitze. Das Chaos bricht unter der Bevölkerung aus und niemand weiß den Helfern

des Dämonen zu begegnen. In der größten Not kommt ein Wanderer und verspricht dem König zu helfen. Als Belohnung will der König dem Helden seine Tochter zum Weibe geben...

Der Spieler übernimmt nun seine Rolle in dem neuen Spiel »Wrath of the Demon« von Ready-Soft aus Kanada. Gleich im ersten Level wird klar, daß das Game nur für Spieler mit genügend Praxis ist. Es ist ziemlich happig und man verliert

rasend schnell Energie. Nur nach langen Sessions am Joystick schafft man die Spielstufen. Höhere Level sind nicht weniger schwer.

Das Outfit des Games macht einen guten Eindruck, obwohl einige Feinarbeiten an den Sprites gutgetan hätten. Die Sounds pegeln sich nur bei Standard ein. Insgesamt gesehen hat Ready-Soft ein Spiel zusammengebastelt, das durch die unterschiedlichen Szenarios mit viel Abwechslung glänzt. Leider werden

Wrath of the Demon	
64'er	6
<b>WERTUNG</b>	von 10
Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	sehr hoch

nur absolute Könner bei dem Game warm und können die ferne Welt vom Joch des Zauberers und dem von ihm heraufbeschworenen Dämonen zu befreien.

Name: Wrath of the Demon, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach



Hoch zu Roß geht's durch das erste schwere Level



Ebenso lustig wie hinterlistig ist der Drache im dritten Level



von Jörn-Erik Burkert

**D**urch einen recht seltsamen Zwischenfall wird der Held des Games »The Pawn« von Magnetic Scrolls in eine Parallelwelt versetzt. Ein Armband verhindert, daß er wieder in die Realität zurückkehren kann.

Nun ist guter Rat teuer, aber recht bald taucht ein Zauberer und der Teufel auf, um ihre Hilfe anzubieten. Wem soll er nun vertrauen, um aus seiner verzwickten Lage herauszukommen, das Armband loszuwerden und in die Realität zurückzukehren? Wenn man die Story des Games genau studiert, findet man zahlreiche Hinweise zum Lösen der schweren Aufgabe. Man tut gut daran, sich mit allen Personen intensiv zu unterhalten,

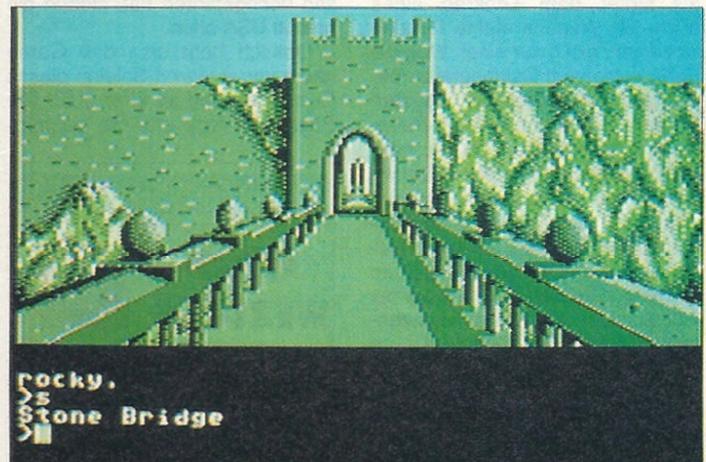
denn oft rutschen den Leuten einige wichtige Hinweise über die Lippen. Am besten immer einen Zettel und Stift neben dem Computer haben, damit man alle wichtigen Neuigkeiten notieren kann! Alle Objekte, die man findet, sollte man unter die Lupe nehmen. Eine wichtige Rolle spielt Kronsos, der aber kein fairer Partner ist: Ab und an schwindelt er ein wenig.

Magnetic Scrolls Text-Adventure »The Pawn« hat einen geradezu hervorragenden Parser, der die Kommunikation in der Parallel-Welt zum Vergnügen macht. Ganze Sätze und komplizierte Sprachwendungen schluckt das System. Die Kommunikation im Game wird zum Genuß. Die stimmungsvollen und detailreichen Grafiken suchen ihresgleichen und umrahmen das Spiel ausgezeichnet. Nachfolge-spiele von Magnetic Scrolls, wie »Fish« oder »The Guild of Thie-

# The Pawn

ves«, sorgten ebenso wie »The Pawn« für Aufsehen. Ein wenig Stöbern in Kleinanzeigen lohnt sich, denn im Handel gibt es die

Spiele von Magnetic Scrolls leider nicht mehr. Die nötige Ausdauer wird sich für Adventure-Freaks lohnen!



Stimmungsvolle Grafiken umrahmen das Textadventure »The Pawn«

64er-online.de

64er-online.net