

LODE RUNNER

Die erste Schwierigkeitsstufe von »Lode Runner«



Wer auf seinem Heimcomputer sein Reaktionsvermögen testen will, dem sei Lode Runner empfohlen, ein Spiel mit 150 (!) verschiedenen Spielfeldern.

Das Spiel Lode Runner ist ein Actionspiel aber dennoch kein Schießspiel und wird für Apple II, II+ und IIE, Atari 400/800/XL, VC 20, Commodore 64 sowie IBM PC angeboten.

»Du bist ein gut trainierter Commander im unendlichen Weltraum...« — so verheißungsvoll beginnt die Spielanleitung (natürlich in Englisch abgefaßt). Man muß auch wirklich gut trainiert sein, um alle 150 Spielfelder zu durchlaufen. Ich selbst habe allein sechs Stunden benötigt, um bis zum siebten Spielfeld vorzudringen. Man hat die Möglichkeit, sich ganze 255 eigene Spielfelder zu erstellen und diese auf Kasette oder Diskette abzuspeichern.

Dies ist mit dem im Spiel integrierten Game Generator möglich. Der Generator ist sehr einfach zu bedienen. Obwohl die Bedienung sehr einfach ist, wäre es angebracht, in der Spielanleitung zu erwähnen wie man den Game Generator startet. Ich wollte die Suche nach dem Generator schon aufgeben, als ich zufällig nach dem Start des Spieles die »E«-Taste drückte und sogleich mein eigenes Spielfeld entwerfen konnte.

Doch nun noch einmal zum Spiel selbst.

Der Spieler muß in jedem Feld alle Goldklumpen sammeln. Doch das Einsammeln der Punkte in dem Labyrinth aus Mauern, Leitern und Stangen ist nicht so einfach, da man hierbei von einigen Feinden verfolgt wird. So braucht man schon einiges Geschick und Reaktionsvermögen, um alle Goldklumpen zu sammeln und nicht gefangen zu werden.

Die grafischen und musikalischen Fähigkeiten des VC 20 werden nicht gerade voll ausgeschöpft. Der Spieler bewegt sich zwar fließend aber die Verfolger »hüpfen« nur ruckartig von Kästchen zu Kästchen.

Fazit:

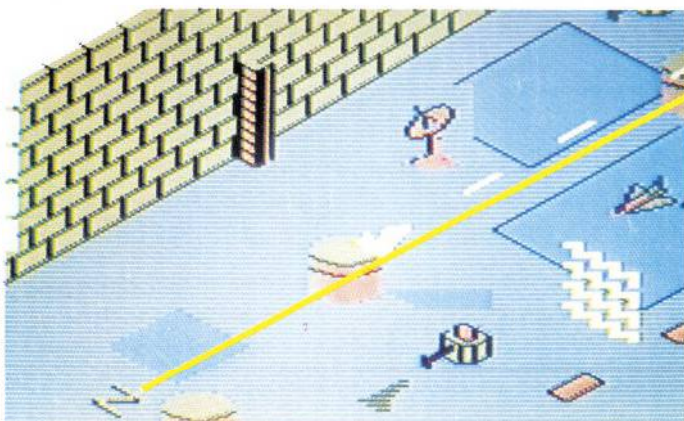
Wer Abwechslung und Spannung liebt, dem sei dieses Spiel empfohlen, da wegen der großen Variationsbreite und der Möglichkeit, selbst kreativ zu werden, die Spielmotivation bestimmt nicht nachläßt.

(Christian Spitzner)

Allen Arcade-Spiel-Freunden ist er sicherlich bekannt...Zaxxon. Der gefährliche Kampfroboter treibt nun schon seit Anfang '84 sein Unwesen auf dem Home-Computer-Markt. Allerdings hört man schon einige Seufzer...ist der Riesenhit doch kleiner als man erwartet hatte? Nun, zur Handlung: Man fliegt mit einem Raumkreuzer über einen Asteroidengürtel, versucht möglichst viel »Feindliches« abzuschießen und steht dann nach einigen Prüfungen vor »Zaxxon«, einem gefährlichen Kampfroboter. Dieser erscheint

zwar nur kurz, trotzdem muß man sich mit ihm ein heißes Gefecht liefern. Nach dieser Konfrontation beginnt alles wieder von vorne. — Nur etwas schwerer. Die starke pseudo-3D-Grafik wertet das Spiel zwar auf, jedoch hilft selbst die beste Grafik nicht, über Schwächen hinwegzutäuschen, die nach einigen Spielen deutlich werden: So wird es dem Spieler leicht langweilig, wenn er 5 bis 6 mal immer wieder dieselbe Szene überfliegt und sich nichts ändert, außer dem Schwierigkeitsgrad. Generell ist zu sagen, daß a)

ZAXXON
Zu große Erwartung?



Zaxxon: Eine typische Spielszene

die Erwartungen der Käufer zu hoch gesteckt waren und b) daß Zaxxon diese hohen Ansprüche nicht erfüllen kann — und das schon gar nicht auf Dauer! Alles in allem, Zaxxon ist nicht das, was man so hört, wird aber sicher bei den Weltraumabenteuern einen gehobenen Rang einnehmen, den er sich trotz alledem verdient hat.

(Oliver v. Quadt)