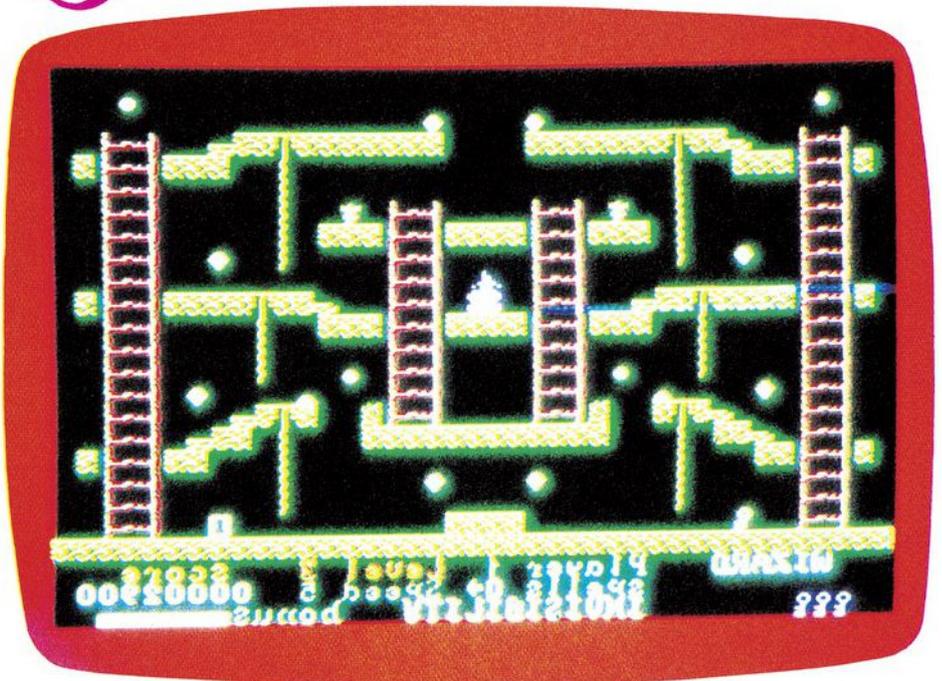


Wizard

ein würdiger Nachfolger für Jumpman

Mit Wizard hat die amerikanische Softwarefirma PP & S (Progressive Peripherals and Software) ein Spiel auf den Markt gebracht, das den Rennern Jumpman und Jumpman Junior in nichts nachsteht.



Einer der 39 Levels von Wizard

Wizard ist nicht etwa, wie der Name vermuten läßt, ein Zaubererspiel, sondern ist eher in die Kategorie der intelligenten »Jump- and Run-Spiele« einzuordnen. Intelligent deshalb, weil man auch selbst kreativ das Spiel gestalten kann.

Das Spiel

Das Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln. Diese erhält man, indem man möglichst viele Schätze sammelt, oder möglichst schnell das Ende des Levels erreicht. Das Ende einer Spielstufe erreicht man dann, wenn man es geschafft hat, den Schlüssel zu ergattern und damit das Schlüsselloch (also den Ausgang) zu erreichen. Daß dies nicht so einfach ist, wird sich wohl jeder denken können: Schließlich hat man mit 20 verschiedenen Arten von Feinden zu rechnen, und mit der Gefahr, irgendwo zwischen den vielen Leitern, Seilen, Treppen und gefährlichen Feuern abzustürzen. Weitere Gemeinheiten wie Teleporter und Transporter sind in höheren Levels in immer stärkerem Maße eingebaut.

Hätte man da nicht noch so tolle Dinge wie Zaubersprüche, dann wäre man spätestens nach der 15. Spielstufe dem Tod geweiht. Bei sinnvoller Nutzung der zur Verfügung stehenden Sprüche kann man den letzten, also den 39. Level mit ein bißchen Übung erreichen.

Keine Sorge, auch nachdem man den letzten Schwierigkeitsgrad geschafft hat, wird das Spiel nicht so schnell langweilig: Wer will, kann sich seine eigenen Levels erstellen.

Das »Construction Kit«

Bei der Entwicklung eigener Bilder steht dem »Bildschirmkünstler« die Wahl zwischen fünf Menüpunkten offen: Die Wahl der Monster, die Zaubersprüche, das Editieren des Bildschirms, die Startposition des »Wizard« und die Farbwahl. Der Bildschirmeditor besteht aus einer Kombination von Cursorbewegung per Joystick und Gegenstands Auswahl durch zwei Tasten. Hat man den Bildschirmeditor verlassen, kann man beginnen, die ersten Bosheiten einzubauen. Zur Wahl stehen 128 verschiedene Sprites, deren

Auftrittshäufigkeit und Animationsgeschwindigkeit durch den Spieler bestimmt werden können. Falls Sie sich zu viele »Shadow Lords«, Riesenratten oder »Slimes« eingebaut haben, besteht noch immer die Möglichkeit, den Level durch Zaubersprüche (Unsichtbarkeit, Teleport, Feuerball etc.) zu erleichtern.

Auf eine Diskettenseite passen insgesamt 100 Levels. Wer sich nicht sattspielen kann, braucht sich also deswegen nicht gleich massenweise Disketten kaufen.

Eine Fortsetzung ist geplant

Wizard ist ein Spiel, das durchaus mit Hüpfspielklassikern wie Jumpman konkurrieren kann, und das zu kaufen es sich lohnt.

Übrigens: Die Herstellerfirma PP & S plant für Anfang 1985 ein »Wizard Expansion Set« mit erweiterten Möglichkeiten und 40 neuen, gut durchdachten Levels. Einem Erfolg dieses Spiels dürfte eigentlich nichts mehr im Wege stehen.

(Manfred Kohlen/aa)