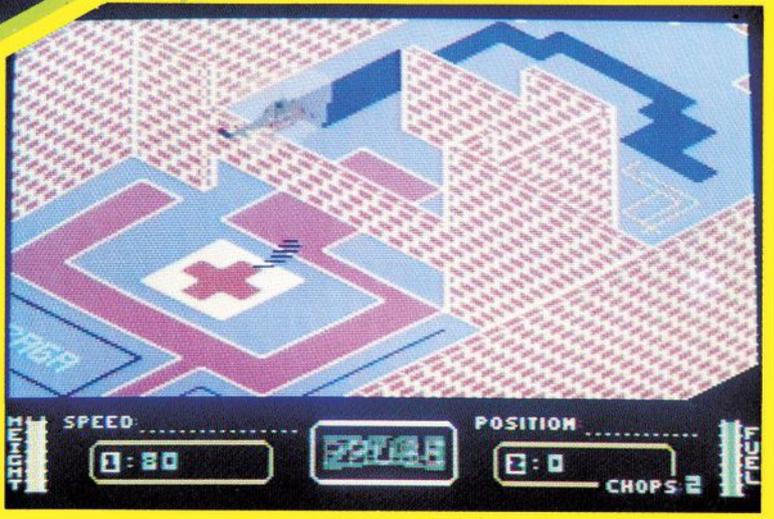


Viele Gefahren lauern auf den Spieler bei »Tom«

Tom + Zaga

Neue Variationen des Themas Labyrinth bieten die beiden deutschen Spiele Tom und Zaga. Schießen ist out, Geschicklichkeit ist Trumpf.

Flugfeld von »Zaga«



Als erstes fallen einem bei beiden Spielen die angenehm kurzen Ladezeiten auf: Obwohl beide Programme sehr lang sind, werden sowohl die Kassette als auch die Diskette sehr schnell geladen. Das Geheimnis heißt Turbolader, das heißt Kassetten werden mit 10facher und Disketten mit 5- bis 6facher Geschwindigkeit in den C 64 geladen.

Bei »Tom« wird der Spieler in die Rolle eines Abenteurers versetzt, der geheimnisvolle Pyramiden nach Schatztruhen durchsuchen soll. Insgesamt sollen 54 Schlüssel zu diesen Truhen in sechs verschiedenen Labyrinth eingesammelt werden. Dabei sieht der Spieler immer nur einen kleinen Ausschnitt aus einem riesigen Gesamtbild. Sobald sich der Spieler bewegt, wird das Bild in dieser Richtung weitergescrollt. Damit das Ganze nicht zu verwirrend und unübersichtlich wird, gibt es eine Hilfstaste, mit der man sich im Kleinformat das gesamte Labyrinth zeigen lassen kann und erkennt, wo die restlichen Schlüssel verborgen sind.

Natürlich verläuft die Suche nicht störungsfrei: Verschiedene Monster sowie Schlangen, Spinnen und andere feindselige Kreaturen versuchen Tom zu stoppen. Es handelt

sich im Prinzip um ein Suchspiel à la Manic Miner oder Jet Set Willy, allerdings mit wirklich riesigen Labyrinth, die man so schnell nicht alle durchspielt hat.

Die Grafik ist ansprechend und die Musik ist auch nicht übel — wen sie nervt, der dreht einfach leiser.

Auch die Preise können sich sehen lassen: Das Spiel kostet auf Kassette nur 29 Mark, auf Diskette 39 Mark. Tom gibt es übrigens auch in einer leicht gekürzten Version für den VC 20 mit 16 KByte. Praktischerweise befinden sich auf der Kassette beide Versionen, so daß ein VC 20-Besitzer, der zum C 64 aufsteigt, seine Kassette nicht mehr wegzwerfen braucht. Wie uns der Hersteller mitteilte, wird auch in Kürze eine Version für die neuen Commodore C 16 und C 116 lieferbar sein.

Mit dem Hubschrauber ins Labyrinth

Nach dem Starten von Zaga werden nach dem ersten Bild unwillkürliche Erinnerungen an Zaxxon wach. Allerdings wurde hier der dreidimensionale Eindruck noch etwas verbessert, da die Objekte, die

teilweise von Mauervorsprüngen und ähnlichem verdeckt werden, auch wirklich partiell ausgeblendet werden. Beim Spiel selber handelt es sich dann aber nicht um ein Ballerspiel, wie das vielbeachtete Zaxxon eines ist, sondern um ein reines Geschicklichkeitsspiel. Man muß einen Hubschrauber durch ein Labyrinth manövrieren und verschiedenen Hindernissen ausweichen (zum Beispiel beweglichen Mauern). Um den unerfahrenen »Piloten« bei den nicht einfachen Steuermanövern zu helfen, kann auf Wunsch eine Steuerhilfe eingeblendet werden, die anzeigt, in welche Richtung man möglichst fliegen sollte. Das Ganze wird noch durch einen brummigen Hubschrauber-Sound wirkungsvoll untermalt. Dieses Spiel erreicht zwar nicht ganz die Perfektion von Zaxxon, aber erfreulicherweise wird auch dieses Spiel für nur 29 Mark (Kassette) beziehungsweise 39 Mark (Diskette) angeboten, ein Bruchteil dessen, was vergleichbare Spiele aus den USA kosten.

(M. Kohlen/aa)

Bezugsquelle: Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel. 02408/8319