

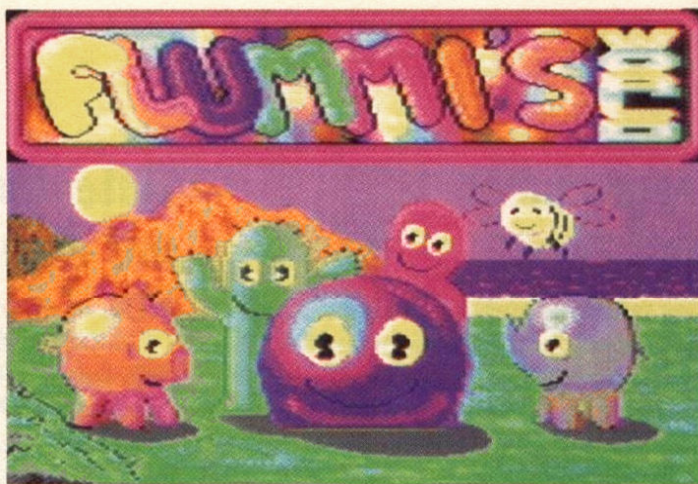
Flummies World

Blob!

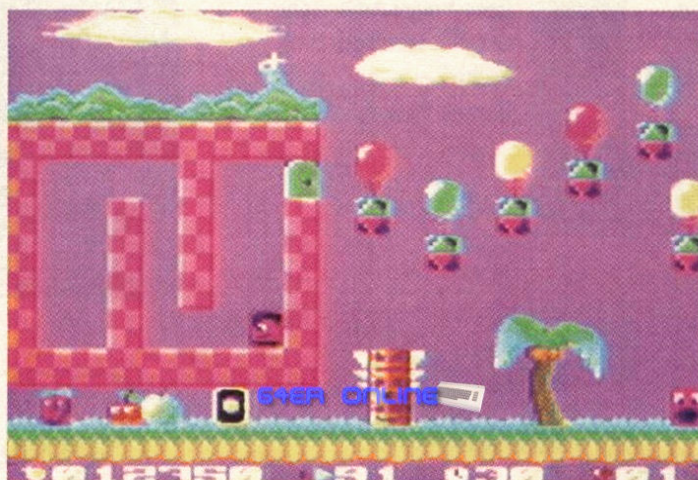
64'er TEST

Der Held des Spiels "Flummies World" von Substance ist eine Art Gummiball und hat die Aufgabe, eine kleine Murmel zum Levelausgang zu bugsieren. Dort wird die Kugel von einem Pac-Man-Verwandten genüßlich verspeist und es geht in der nächsten Spielstufe weiter. Um die Murmel zum Ziel zu bringen, spuckt Flummie Blöcke, die als Treppe, Bande und Brücke dienen. Außerdem sind auf den Bildschirmen zahlreiche Extras verteilt, die das Verhalten der Kugel beeinflussen. Außerdem residieren die verschiedensten Gegner in den Leveln, die dem kleinen Flummie bei Berührung die Lebensenergie entziehen. Geht sie gegen Null, verliert der Held eines seiner Leben.

Flummie beschert dem Spieler Kurzweil und in höheren Leveln viel Hektik und Kombinationsgabe am Joystick. Die Befreiungsaktion in Sachen Mini-Ball ist



Flummie will einem kleinen Ball zur Freiheit verhelfen



Die Level von "Flummies World" sind mit vielen Rätseln gespickt



optisch im Stil von "Creatures" angelegt und macht einen guten Eindruck. Die Musik wurde passend zum Spiel komponiert und integriert. Technisch kann man nicht meckern, da Titelbild, IRQ-Loader und Effekte überzeugen und dem Game ein professionelles Outfit verpassen. Wer sich selbst einen Eindruck von "Flummies World" verschaffen will, kann drei Level des Spiels im Demo von unserer Diskette probieren. Viel Spaß!
Jörn-Erik Burkert

Titel: Flummies World
Preis: 20 Mark
Vertrieb: Substance, c/o Jan Zimmermann, Grüner Winkel 2, 09127 Chemnitz

Flummies World	
64'er	8
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit steigend	

Fred in Trouble

Er ist zurück

64'er TEST

Er war schon Held der Fred's-back-Serie von Cosmos Designs und schlägt jetzt wieder zurück.

Die Rede ist vom kleinen Fred, der wie Flummie von Substance keiner Rasse zugeordnet werden kann. Wie schon in der Fred-Reihe, muß der Held wieder durch umfangreiche Level hasten und Diamanten raffen. Unterwegs wollen ihm zahlreiche hinterlistige Monster einen Strich durch die Rechnung machen und am Ende jedes Levels wartet ein extra-großer Obermottz auf den armen Wicht. Extras in Form von Früchten und Powerpillen, die in den Leveln verteilt sind, frischen verlorene Energie auf und versorgen den kleinen Kerl mit Munition

zum Kampf gegen die Monster. Mit kleinen weißen Kugeln kann er seine Gegner unter Beschuß nehmen und aus den Leveln verbannen. Trifft Fred auf einen Gegner und berührt ihn, haucht er sofort eines seiner drei Leben aus. Ebenso ergeht es ihm, wenn die Energie flötengeht. Sind alle drei Leben verloren, kommt unwiderprüflich das "GAME OVER".

Bei Optik und Akustik wurde keine wesentliche Verbesserung im Vergleich zu den anderen Fred-Spielen erreicht, wenn man mal von den mehr oder weniger eindrucksvollen Endgegnern absieht. Die Level wurden aufgemotzt und neu designt. Technisch und spielerisch ist man voll up to date. Wer die alten Fred-Versionen kennt, sollte nur zugreifen,



Erneut erwarten den kleinen Helden in "Fred in Trouble" tolle Jump'n Run-Abenteuer auf den C-64-Bildschirmen

wenn man sich Fred-Maniac nennt. Wer keinen der Vorgänger kennt, sollte zugreifen, denn in "Fred in Trouble" bekommt man ein tolles Plattformspiel mit zahlreichen, teils recht schwierigen, aber nie unlösbaren Leveln.

Jörn-Erik Burkert

Titel: Fred in Trouble
Preis: ca. 30 Mark
Bezugsquelle: Talentebank, Theaterplatz 1, A-9020 Klagenfurt

Fred in Trouble	
64'er	7
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit steigend	