

64'er Sternenkampf mit Extra-Waffen

Test

Wieder einmal haben sich böse Außerirdische auf friedlichen Planeten ausgebreitet und fordern tapfere Sternenkrieger zum Kampf heraus.



Bei »Nemesis« greifen sogar Skelette an

Das Genre des Welt- raum-Action-Spiels scheint nicht auszusterben. Ganz im Gegenteil, mit den Spielen »Nemesis« und »Delta« weht wieder frischer Wind im Sternenkrieg. Beide Programme basieren auf dem Spielhallen-Automaten Nemesis, der im Frühjahr 1986 recht erfolgreich war.

Bei Automaten-Herstellern macht man sich meist nicht viel Gedanken um eine blumige Hintergrundstory. Da macht auch Nemesis keine Ausnahme. Der Spieler weiß lediglich, daß er den Planeten Nemesis von den bösen Bakterioiden befreien soll, die ihm alle möglichen Gegner entgegenschicken.

Nemesis ist in acht Level eingeteilt, die sich wiederum in drei Teile (freier Welt- raum, Höhlensystem und Riesen-Raumschiff) aufspalten. Jeder Level unterscheidet sich von den anderen nicht nur im Schwierigkeits- grad, sondern auch in der Grafik und in der Form der Angreifer.

Sehr oft kommen Ihre Gegner in Formationen zu acht Raumschiffen auf Sie zu. Versuchen Sie stets, alle Schiffe dieser Formationen zu vernichten. Dann bleibt ein gelber Energiepunkt zurück, den Sie aufsammeln können.

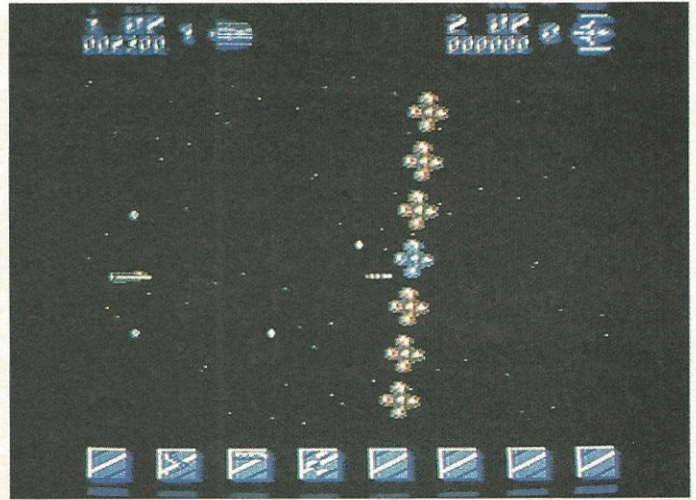
In der untersten Bildschirm- zeile befindet sich ein Menü mit sieben Punkten. Je nach Anzahl der gesammelten Energiepunkte leuchtet ein Menü-Punkt rot auf. Wenn Sie nun den Feuerknopf etwa eine halbe Sekunde lang festhalten, bekommen Sie die Extra-Waffe, die in diesem Menü-Punkt angege- ben ist.

Blaue Energiepunkte sollte man auch berühren. Diese explodieren dann und vernichten alle Gegner auf dem Bildschirm. Haben Sie sich durch alle Level durchge- schlagen, kommt es zur Kon- frontation mit dem gefährlichen Ober-Bakterioiden. Wenn Sie diesen Test auch noch überleben, müssen Sie schon wieder das nächste Sonnensystem von einem ähnlichen Gegner befreien. Bei Delta hat der Program-

mierer bei der Story seine Fantasie spielen lassen. Hier muß ein Raumsektor gesäubert werden, in dem mehrere terrestrische Handels- schiffe spurlos verschwun- den sind. Es gibt Vermutun- gen, daß in diesem Sektor die Hsiffans ihr Unwesen treiben. Die Hsiffans sind

für einen Credit, zusätzliche Front-Kanonen für vier, und für sieben Credits gar denn sagenhaften »Supa-Shield«. Die Extras erhält man, indem man einfach über das ent- sprechende Symbol fliegt.

Wie ungerecht das Leben sein kann, äußert sich bei Delta in der Tatsache, daß al-



Mit Rahmensprites und Superscrolling präsentiert sich »Delta«

gelbe, schleimige Außerirdische, die beim Kartenspie- len schummeln, ihre Mütter betrügen und bei Rot über die Straße gehen. Mit ande- ren Worten: sie sind die idea- len Bösewichte.

Ihr Kampfschiff fliegt nun durch 32 Spielstufen und wird Level für Level von ver- schiedenen hsiffanischen Angriffswellen attackiert. Für das Abschießen einer ganzen Flotte bekommt man je einen Credit gutgeschrie- ben, den man bald gut ge- brauchen kann.

Ab und zu tauchen anstelle von Gegnern quadratische Symbole auf, die für zu- sätzliche Raumschiff-Ausrü- stungsteile stehen. Es gibt insgesamt sieben dieser Ex- tras, für die man je eine un- terschiedliche Anzahl Credits benötigt. Zum Beispiel gibt es mehr Tempo schon

le netten Extras nur eine Zeit- lang aktiv sind und dann wie- der verschwinden. Man wird im Spielverlauf schnell mer- ken, daß man an mehreren Stellen ganz bestimmte Ex- tras braucht, um überhaupt eine Chance zu haben, hier weiterzukommen. Ein klarer Fall für Leute mit guten Joy- sticks und noch besseren Nerven!

Vergleicht man Nemesis und Delta miteinander, so fällt Delta auf den ersten Blick als grafisch und musi- kalisch besseres Spiel auf. Unmengen von Sprites flit- zen durch Bildschirm und Rahmen, ein dreidimensio- nal anmutendes Scrolling und ein fabulöser Zeichen- satz ergänzen das grafische Bild. Sowohl die Sound-Ef- fekte wie auch die Musik sind vom hohen Rob-Hub- bard-Standard. Die Grafik von Nemesis ist auch sehr gut, lediglich die Musik ist »nur« durchschnittlich.

Bei intensivem Spielen macht Nemesis allerdings wesentlich mehr Spaß. Gerade in den höheren Leveln kommt es bei Delta nur dar- auf an, das richtige Extra zur richtigen Zeit zu haben, sonst ist man chancenlos, während Nemesis auch ohne Extras immer die Geschicklichkeit des Spielers fordert. (bs)

Titel	Nemesis
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	bis zu vier Spieler
Hersteller	Konami
Preis	29 Mark (K), 39 Mark (D)
Bezugsquelle	Ariolasoft Postfach 1350 4830 Gütersloh

Titel	Delta
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	technisch hervorragend
Hersteller	Thalamus
Preis	39 Mark (K), 59 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware Daimlerstr. 13 4044 Kaarst 2