



# Der Kampf des heiligen Drachen



von Jörn-Erik Burkert

**64'er  
TEST**

Monstermaschinen bedrohen die Galaxie und wollen sie erobern. Die Cyborg-Monster

haben die friedlichen Rassen des Weltalls versklavt und kein Wesen konnte ihnen bisher trotzen.

Aber die Galaxie hat einen Helden, der den Tyrannen entgegenzutreten will. Er kommt aus den Reihen der Cyborgs und ist halb Maschine, halb Drache. Die Menschen haben wieder Hoffnung durch den »Heiligen Drachen«. Durch fünf schwere Level muß der Gepanzerte fliegen und die furchtbaren Cyborgs und ihre Helfer vernichten. Mit Feuerkugeln, springenden Bomben, Ring-Laser und einer Kanone kämpft er gegen gepanzerte Pumas, mechanische Kobras, Cyborg-Bullen und viele andere Mutanten. Sein gepanzertes Schwanz ist eine zusätzliche Waffe und ein guter Schutz gegen seine Gegner.

Dieses Ballerspiel ist sicher nicht eines unter vielen, denn die Spielgestaltung hat einiges aufzuweisen. Schon der Hauptheld, der heilige Drache, ist einer der be-



Der Stahlpuma sendet tödliche Geschöße



Eine Feuerkugel für die Cyborgs

sonderen Hapen dieses Games. Eine hervorragend animierte Spielfigur, bei der viel Wert auf De-

tails gelegt wurde. Der zu den Bewegungen realistisch mitgleitende Schwanz ist eine Augenweide und

das Schlagen mit dem Schwanz nach den Gegnern ist ein neues Feature, das viele Möglichkeiten der Verteidigung und des Kampfes gibt. Grafisch bietet dieses Spiel alles was das Herz begehrt, denn so viele Sprites hat man lange nicht mehr auf dem Bildschirm gesehen. Der Drachen und die anderen Cyborgs sind gut gezeichnet und animiert. Die Programmierer haben sich große Mühe bei der Gestaltung der Grafik des gesamten Spiels gegeben und beweisen, daß man auch sehr gute Spiele auf dem C64 produzieren kann. Die Musik und die Soundeffekte sind auch gut gelungen und untermauern hervorragend dieses Spiel. Für Anhänger von Ballerspielen eine günstige Gelegenheit, um Punkte in der High score zu kämpfen und eine echte Konkurrenz für die anderen Ballerspielhits.

Titel: Saint Dragon; Preis: 49,95 Mark (D); Vertrieb: United Software, Postfach 2163, 4835 Rietberg 2

Saint Dragon	
<b>64'er</b> Wertung	<b>9</b> von 10
Spielidee	0 2 4 6 8 10
Grafik	0 2 4 6 8 10
Sound	0 2 4 6 8 10
Schwierigkeit	0 2 4 6 8 10

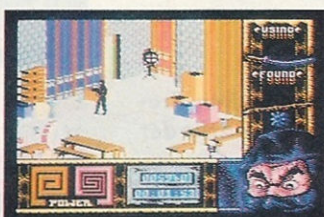
von Jörn-Erik Burkert

**64'er  
TEST**

Nach den beiden Riesenerfolgen der Adventures Last Ninja I und II, hat der Softwarehersteller

System 3 nun den Last Ninja II noch einmal aufgelegt. Das neue Produkt heißt »Ninja Remix«. Es wurde im wesentlichen nichts am Szenarium des Spiels verändert.

Die exotischen Melodien aus Last Ninja II wurden leider ausgetauscht und durch mittelmäßige Stücke ersetzt. Schade, denn die alten Stücke unterstrichen den Charakter des Spiels und stärkten



Ein Punker verstellt den Weg

den Kampfesmut eines jeden Joystick-Ninja. Die Rahmengrafik des Spiels ist auffallend anders, man

sieht jetzt das ganze Gesicht des Ninjas. Die neue Rahmengrafik ist nicht so streng gehalten, wie die Grafik im Vorgänger. Alt-Ninjas werden bestimmt am Anfang ein wenig verduzt sein, aber über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten. Das Spiel selbst entspricht dem Original und alle Features sind offenbar erhalten geblieben. Nach wie vor handelt es sich um ein Spitzenspiel, mit bombiger 3-D-Grafik und vielen Rätseln. Es macht Spaß, endlich dem bösen

Shogun Kunitoki das Licht auszuknipsen.

Titel: Ninja Remix, Vertrieb: Eclipse, 4802 Halle/Westf.

Ninja Remix	
<b>64'er</b> Wertung	<b>8</b> von 10
Spielidee	0 2 4 6 8 10
Grafik	0 2 4 6 8 10
Sound	0 2 4 6 8 10
Schwierigkeit	0 2 4 6 8 10