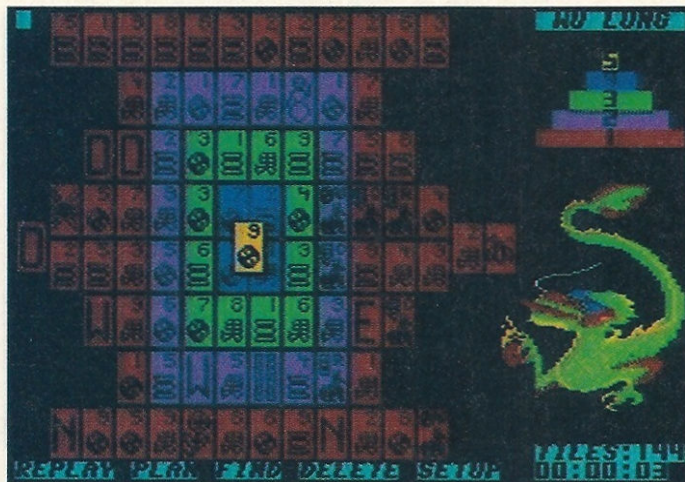


# Chinesisch Steineschieben

von Jörn-Erik Burkert

Die Spielregeln der Suchmacher »Shanghai« und »Mah Jong« sind im allgemeinen bekannt. Nach den gleichen Vorschriften spielt man auch »The Shanghai Game – Wu Lung«. Nach dem Laden startet das Spiel automatisch und schon geht es mit dem Steineabräumen los. Das Spiel zeigt sich aus der Vogelperspektive und wird mit dem Joystick gespielt. Es kann allein oder mit Partner gespielt werden. Zahlreiche Setup-Menüs bieten die verschiedensten Einstellmöglichkeiten. Außerdem kann sich der Spieler Lösungsmöglichkeiten anzeigen lassen, Schritte wieder rückgängig machen und eine angefangene Partie sichern.

Die technische Ausführung des



Grafisch sehr fad – technisch gut

Spiels läßt kaum zu wünschen übrig, was man von der Grafik und dem Sound leider nicht sagen kann. Während des Spiels herrscht Totenstille und die Grafik ist auch nicht umwerfend. Grafik

und Sound degradieren das Spiel leider ins Mittelmaß, denn selbst die vielen Spieloptionen können keine Spitzennote für das Spiel herauschlagen. Hervorzuheben ist, daß das Spiel auch auf einem C 16 und Plus 4 läuft.

Name: Shanghai Game, Preis: 29 Mark, Vertrieb: Media, Hammerbrühlstr. 2, W-8999 Scheidegg

## Shanghai Game

64'er

6

WERTUNG

von 10

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit variabel

## Test: Laser-Disc-Game

# In der Höhle des Drachen

von Jörn-Erik Burkert

Pflap, Pflap, der mutige Ritter tritt auf die Zugbrücke und schon ist es passiert: Das Holz gibt nach und er droht in den Burggraben zu stürzen. Zum Glück kann sich der Edelmann im letzten Moment festhalten, aber da droht schon die nächste Gefahr. Vier mit Augen besetzte Tentakel greifen nach ihm! Da gibt's nur eins: Schnell das Schwert gezogen und herumgefuchelt. Tief beeindruckt verschwinden die ekligsten Viecher wieder. Mit einer eleganten Bewegung geht es wieder auf die Brücke und durch's Burgtor in Sicherheit. Die Tentakel-Viecher starten einen letzten Versuch, aber Ritter Dirk eilt auf und davon – unerreichbar für die Glibbermeute.

Welcher Typ marschiert bei solchen Aussichten in ein düsteres Schloß? Kann nur ein Trottel sein oder ein heißverliebter Knabe. In unserem Fall ist es Ritter Dirk, der seine Flamme Prinzessin Daphne aus dem Gruselschloß befreien soll. Die grausigen Gemäuer erweisen sich häufig als baufällig und da und dort sackt der Boden oder die Decke zusammen. An fast jeder Ecke lauern Gefahren und Schockgestalten. Beispielsweise öffnen sich gleich reihenweise tiefe Abgründe, aus denen meterho-



Flammendes Schwert gegen den Koloß

he Flammen schlagen. Aber was wäre ein Recke wie Sir Dirk, ohne Todesverachtung. Geschickt klettert, springt, kriecht und kämpft sich der Herr durch die Gefahren bis zu seiner Herzensdame. Dieses Happy-End kann aber nur stattfinden, wenn der Spieler am Joystick das richtige Timing hat und den Knüppel in die gewünschte Richtung drückt. Hier zeigt sich der Spielreiz des ersten Spiels für das neue Laser-Disc-System (s. Test 2/92) auf dem C64. Um die

richtige Joystickstellung zu finden und dazu den exakten Zeitpunkt, benötigt man einige Versuche. Das kann den Spieler zwar an mancher Stelle schier zur Verzweiflung treiben, aber durch die perfekte Grafik wird er ständig zu neuen Versuchen animiert.

Oft kommt man durch die vielen lustigen Szenen beim Spielen durcheinander, verliert ein Leben nach dem anderen und darf dann wieder von vorn beginnen. Diese kleinen Zwischenfälle nimmt man

aber gern in Kauf, da vor allem die Todes-Sequenzen immer wieder sehenswert sind. Grafik und Sound des Spiels sind identisch mit der Spielhallenversion, also mit anderen Worten in Trickfilm- und CD-Qualität. Das Steuerprogramm funktionierte bis auf kleinere Mängel fehlerfrei. Ein kleiner Wermutstropfen zum Schluß: Manche Sequenzen werden leider nicht bis zum letzten Frame (Bild) gezeigt, dadurch wirkt die Überleitung in den nächsten Raum etwas abgehakt. Langer Spielspaß ist aber in jedem Fall garantiert. Zu beachten bei der Bewertung der Spiele ist, daß Laser-Disc-Games nicht mit normalen C-64-Spielen vergleichbar sind.

Name: Dragons Lair, Preis: ca. 198 Mark, LDG, Sophienstraße, W-6800 Mannheim 1



## Dragons Lair

64'er

WERTUNG

Super

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit hoch