

James B

Jetzt ist es da, das Spiel zum neuen James-Bond-Film, der in diesen Tagen in den deutschen Kinos angelaufen ist. Das heißt eigentlich sind es ja drei Spiele, die zwar aufeinander aufbauen, aber unabhängig voneinander gespielt werden können.

Schlüpfen Sie in die Rolle des Agenten 007 und lösen das Geheimnis um Max Zorin, einem europäischen Elektronik-Magnat. Wie vor jedem James-Bond-Film ist auch vor Beginn des Spieles der bekannte Vorspann zu sehen. Dann geht es auch schon mit dem ersten Teil des Spieles los.

The Paris chase — Verfolgungsjagd in Paris

In diesem Teil müssen Sie mit Ihrem Auto den Landeplatz eines Fallschirmes erreichen. An dem Fallschirm hängt May Day, die im Eiffelturm-Restaurant einen befreundeten Agenten umgebracht hat. Nach dem Mord ist sie dann mit dem Fallschirm vom Eiffelturm gesprungen. Wechselnde Winde machen es Ihnen nicht einfach, den Landepunkt rechtzeitig zu erreichen.

ond — A View to a Kill

Sehen Sie sich den neuen James-Bond-Film nicht nur an. Seien Sie James Bond! In drei unterschiedlichen Situationen müssen Sie beweisen, daß Sie dem Agenten 007 in nichts nachstehen.

Die ersten Vorstellungen und Pläne (siehe Aktuell-Meldung 64'er Ausgabe 7/85) für diesen Teil konnten von den Programmierern dann im Zeitdruck wohl doch nicht ganz umgesetzt werden. Der dreidimensionale Blick aus dem Auto heraus ist etwas mickrig ausgefallen (Bild 1). Alles in allem kann der erste Spielteil nicht ganz überzeugen.

The City Hall escape — Flucht vor dem Feuer

Sie befinden sich im obersten Stockwerk des Rathauses von San Francisco. Max Zorin hat hier in einem der Räume Feuer gelegt. Bond, also Sie, muß versuchen mit seinem Begleiter Stacey aus dem brennenden Gebäude zu entkommen.

Dieser Teil ist ein »Arcade-Adventure« mit recht netter Grafik. Zur Steuerung und Befehlseingabe wird der Joystick benutzt. Gegenstände und Befehle werden in einem »Duck shoot«-Menü angesteuert (Bild 2 oben). Diese Steuerung ist zu Anfang sehr ungewohnt. Aber mit ein wenig Übung ist sie leicht zu beherrschen.

Im Gegensatz zum ersten Spielteil verliert der Spieler nicht so schnell die Lust zum Weiterspielen; man kann sich sogar regelrecht in diese Aufgabe verbeißen.

The Mine — Silicon Valley

Dieser Teil spielt in einer Silbermine unter dem Silicon Valley. Hier müssen Sie eine Bombe finden und entschärfen, die Max Zorin versteckt hat. Nur so können Sie das Silicon Valley retten.

Auch diesen Teil kann man mit dem Überbegriff Arcade-Adventure bezeichnen. Von der Machart und Grafik her unterscheidet er sich aber erheblich vom zweiten Teil (Bild 3).

The secret Sequence — Enttäuschung auf der ganzen Linie

Insgesamt bereitet das Spielen der drei Teile viel Spaß. Wer jedoch alle Teile nur durchspielt, um die geheime Sequenz zu sehen, dem wollen wir eine Enttäuschung ersparen. Es lohnt sich wirklich nicht. Daher verraten wir Ihnen an dieser Stelle



Bild 1. The Paris chase



Bild 2. The City Hall escape

das Code-Wort. Geben Sie folgende Buchstaben ein und urteilen Sie selbst: ILVCT.

Musik von Duran Duran

Zwei Musikstücke sind in dieses Spiel eingebaut. In der Einführung und dem zweiten Spielteil ist dies die bekannte James-Bond-Titelmelodie. Im ersten und dritten Spielteil ist es die spezielle Titelmelodie dieses Filmes von Duran Duran.

Ghostbuster-verwöhnte Ohren werden sicherlich mit der Umsetzung beider Melodien nicht ganz zufrieden sein. Kennt man die klanglichen Fähigkeiten des C 64, fragt man sich automatisch: Warum wurde hieraus nicht mehr gemacht. Trotzdem liegt der Sound des Spieles nicht unter dem Durchschnitt. Man kann zuhören, ohne daß man genervt den Ton abschaltet.

Alles in allem

A View to a Kill ist durch seine drei Teile ein Spiel, das sicherlich vielen Spaß machen wird. Durch die Ankündigungen vor der entgeltlichen Veröffentlichung waren die Erwartungen zu hoch geschraubt. Hätten die Hersteller »etwas tiefgestapelt« und dieses Spiel nicht so in den Himmel gehoben, wäre dieses wohl besser gewesen.

Zum Schluß noch ein Hinweis für Datasette-Besitzer. Beim Laden von Datasette treten recht häufig Fehler auf. Dies macht sich im Farbwechsel der Turbo-Load-Routine bemerkbar. Hört der ständige Farbwechsel auf, liegt ein Fehler vor. Probieren Sie dann erneut zu laden. Eine weitere Kopie aller drei Teile ist auf der Rückseite der Kassette abgespeichert. (rq)

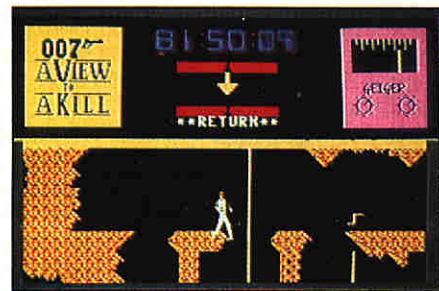


Bild 3. The Silicon Valley Mine

Titel	A View to a Kill					
	5	7	9	11	13	15
Spielidee						
Grafik						
Sound						
Schwierigkeit						
Motivation						
Besonderheiten	3 Spiele in einem					
Hersteller	Domark					
Preis	49 Mark					
Bezugsquelle	Rushware					
	Micro Händler					