

von Jörn-Erik Burkert

Bei hochbrisanten Situationen auf der politischen Weltbühne nehmen die Regierungschefs gern die Hilfe der Spezialtruppe F.I.S.H. in Anspruch. Die schicken wiederum ihren besten Mann, äh Hecht, James Pond aufs Schlachtfeld. Schon einmal hat der Superagent James Pond Dr. Maybe das Handwerk gelegt, doch nun hat der Bösewicht eine Spielzeugfabrik am Nordpol in seine Gewalt gebracht und verhindert die Auslieferung der Spielsachen, die für Kinder in der ganzen Welt zum Weihnachtsfest gedacht sind. Der Hecht James mit dem Decknamen »Robocod« bekommt den Geheimauftrag, den Doc-Fiesling zu erledigen und das Weihnachtsfest zu retten. In der Fabrik hat der Terrorist Maybe Sprengkapseln installiert und sie als Pinguine getarnt. Diese soll Pond entschärfen und das in ganzen 48 Stunden, sonst greifen die Schwarzfräcke die Kinder an und verderben das Weihnachtsfest auf der ganzen Welt. Also bewegt sich James in Richtung Nordpol, um seinen Auftrag erfolgreich zu erledigen. In acht verschiedenen Leveln muß der Geheimdienstmitarbeiter à la 007 verschiedene Aufgaben lösen und sich die Einzelteile für einen Spezialanzug zusammensuchen. In dem Anzug kann er Gegner plattmachen und brenzlige Situationen leichter lösen.

Die Tatsache, daß von »James Pond 2 – Robocod« auf dem C64 umgesetzt wurde, ist einmal lobenswert und vor allem ein Beweis, daß Konvertierungen auf 8 Bit nicht zu schwierig sind. Spiele-

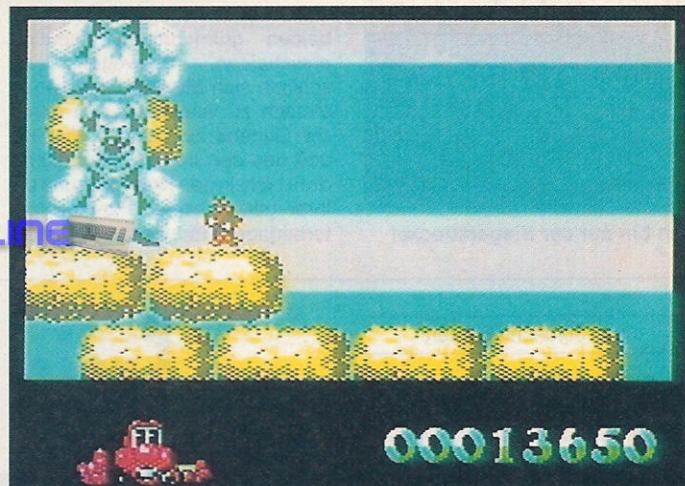
Der Superhecht



James mit Flugzeug unterwegs

Die Teddybärfabrik ist eine Station von Robocod

risch macht Mr. Pond eine gute Figur, bei der Grafik jedoch haben die Designer keine Meisterleistung hingelegt: Die Farben sind wild auf den Bildschirm gegossen, es gibt hier keine Harmonie. Hintergrundgrafiken und Gegner-Sprites sind nur schlecht gezeichnet, einziges Highlight bei der Optik ist James. Die Musiken und Sounds sind nicht schlecht, reißen den Spieler aber auch nicht vom Hocker. Schade, daß die Umsetzung des Spiels



so unter der grafischen Gestaltung leidet, denn daß es auch anders geht, sieht man beim 64'er-Highlight »Creatures 2« von Thalamus. Außerdem nerven die langen Ladezeiten und das ständige Nachladen des Intros, wenn man bei der Mission in einer der Fabriken versagt.

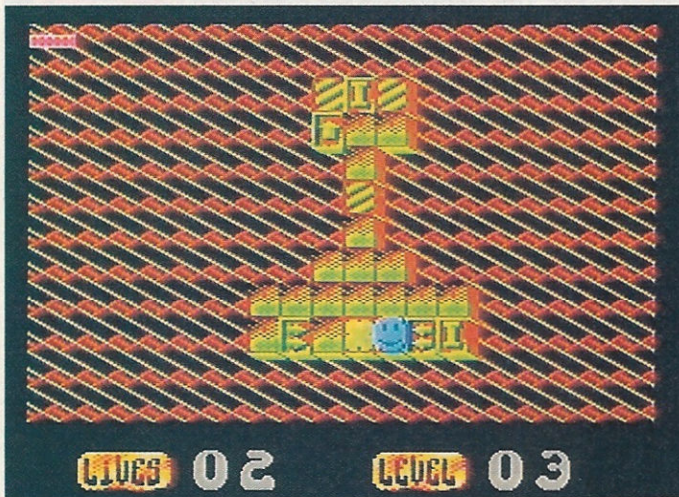
Titel: James Pond II, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, 4044 Kaarst 2

James Pond II	
64'er	6
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel

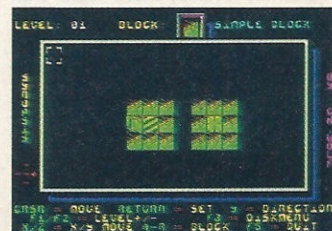
von Jörn-Erik Burkert

Eine Kugel rollt über eine Fläche aus verschiedenen Feldern, nach und nach verschwinden die Felder vom Bildschirm. Wenn es dem Spieler nicht gelingt, mit der Kugel alle Felder vom Screen zu räumen ohne dabei in die »Tiefen« des Bildschirms zu stürzen, ist ein Leben futsch. Diese eigentlich schon oft umgesetzte Idee haben ROM-Developments neu in Szene gesetzt. Die Grafik und der Sound, in zeitgemäße Form gepackt, gefallen. Durch das Einfügen neuer Elemente ist die ursprüngliche Idee ein wenig aufgepeppt und man findet u.a. Teleporter und Sprungfelder, die für den Transfer der Kugel zwischen den Feldern sorgen. Der eingebaute Level-Editor ist eine wertvolle Zugabe, sowohl für Leute, die einige Levels nicht schaffen, als auch für die, die alle Levels durchgespielt haben und nun eigene Aufgaben entwickeln wollen. Erfreulich ist der recht günstige Preis des Games!

Smiley on Tour



Wieder ein harter Brocken fürs Grinsegesicht



Der Synopsis-Editor

Titel: Synopsis, Preis: 20 Mark, Vertrieb: ROM Software, M. Rüttinger, Zerzabelstr. 93, 8500 Nürnberg 30

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