Its Testtime:Arabian Nights,Aquaventura,Apache Flight,Apprentice und viele mehr

2008-09-02 00:45:36 by Lotusturbochallenge2

Es gibt wieder frische Tests von:Antago,Antares,Antheads,Apache Flight,Apidya,Apocalypse,Apprentice,Aquantic Games,Aquaventura,Arabian Nights.Die Testdatebank ist auch von den ganzen Link fehlern bereinigt.Die Tests sind wie immer in der AJ&PC Datenbank zu finden,hier mal ein vorgeschmack:

Cinemaware weiß, was Süchtige brauchen: Bevor die Fans der mutierten Killerameisen noch richtig mit Entzugserscheinungen zu kämpfen haben, liegt auch schon die Fortsetzung des wüsten Kleinstadtmelodrams auf dem Tisch!

Der Amiga Joker meint:
Der Krieg der Ameisenköpfe ist ein Muß für jeden "Desert"-Fan!

Das mit der Fortsetzung ist übrigens wörtlich gemeint: Für die Installation von Antheads wird der erste Teil unbedingt benötigt, sonst geht gar nix! Und was ist das nicht für ein nerviges Prozedur: Zwanzig handgeschilte Minuten gehen ins Land, bis der vertraute Vorspann endlich auf dem Screen erscheint, Zumindest kommt man auf diese Weise direkt mal dazu, die Anleitung schon vor dem Spiel zu lesen...

Sie ist in deutsch und sehr, sehr kurz. Immerhin ist daraus zu erfahren, dass man diesmal in die Rolle von Brick Nash schlüpft, einen "rauhen, zynischen Ex-Kampfpiloten", der sich jetzt als LKW-Fahrer durchschlägt. Dieser erfährt eines Tages, dass in der Nähe von Lizard Breath ein Atombombenversuch unternommen werden soll, der zwangsläufig zur Vernichtung des kleinen Ortes führen wurde. Wie rauhe, zynische Ex-Kampfpiloten nun mal so sind, fackelt er nicht lange und entführt den Laster mit A-Bombenausstoßern - wohin? Nach Lizard Breath natürlich! Auf dem Weg dorthin wird er von ein paar Killerameisen überfallen, die noch von Teil I übriggeblieben sind. Die Viecher klauen ihm doch glatt seine brandgefährliche Ladung und demolieren dabei seinen schönen Truck. So zieht unser Held zu Fuß in das ahnungslos schlummernde Städtchen ein.

Antheads	
Grafik:	90%
Sound:	90%
Handhabung:	71%
Spielidee:	91%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	94%
Red. Urteil:	92%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 49,- DM
Hersteller:	Cinemaware
Rating:	Gamesworld
Spezialität:	1 MB erforderlich, Kopierschutz, Zweitlaufwerk wird unt

Ab hier übernimmt der Spieler das Kommando: anfangs etwas enttäuscht, denn überall begegnen einem vertraute Gesichter, so daß man sich langsam fragt, was da eigentlich 20 Minuten lang installiert worden ist. Aber bald weicht die Enttäuschung überschäumender Begeisterung: Die diversen Dorfschönheiten haben nämlich längst gemerkt, was einem selbst bisher gar nicht so richtig aufgefallen ist - daß man eben kein langweiliger Gestlige mehr ist, sondern ein rauher, zynischer Ex-Kampfpilot. So ein harter Bursche kommt da einfach viel besser an, um Klassen besser... Und hart muß man hier schon sein, denn obwohl der Spielablauf naturgemäß sehr ähnlich ist (Übersichtskarte abchecken, telefonieren, durch die Gegend fahren, etc.), ist die Aufgabe diesmal deutlich schwieriger zu lösen als in Teil I.

Auch bei der Grafik ist erheblich mehr passiert, als man zunächst glaubt: Ein paar neue Bewohner sind dazugekommen und einige Örtlichkeiten haben ihr Aussehen (und ihr Wesen) drastisch verändert. Speziell das Krankenhaus hat sich von einem Ort des Genesung in einen Ort des Schreckens verwandelt - absaven kann man da nur sagen, immer rechtzeitig absaven! Soundmäßig ist dagegen alles beim (guten) alten geblieben. Dasselbe gilt für die (weniger gute) Handhabung: Beim Wechsel der Location ist nach wie vor jedesmal eine Kurzpause zum Nachladen fällig. Und die letzte Gemeinsamkeit: Teil II ist genau ein Meisterwerk wie Teil II. (ot)

Amiga Joker, Juli 1990

Es gibt wieder frische Tests von:Antago,Antares,Antheads,Apache Flight,Apidya,Apocalypse,Apprentice,Aquantic Games,Aquaventura,Arabian Nights.Die Testdatebank ist auch von den ganzen Link fehlern bereinigt.Die Tests sind wie immer in der AJ&PC Datenbank zu finden,hier mal ein vorgeschmack:

Cinemaware weiß, was Süchtige brauchen: Bevor die Fans der mutierten Killerameisen noch richtig mit Entzugserscheinungen zu kämpfen haben, liegt auch schon die Fortsetzung des wüsten Kleinstadtmelodrams auf dem Tisch!

Der Amiga Joker meint:
Der Krieg der Ameisenköpfe ist ein Muß für jeden "Desert"-Fan!

Das mit der Fortsetzung ist übrigens wörtlich gemeint: Für die Installation von Antheads wird der erste Teil unbedingt benötigt, sonst geht gar nix! Und was ist das nicht für ein nerviges Prozedur: Zwanzig handgeschilte Minuten gehen ins Land, bis der vertraute Vorspann endlich auf dem Screen erscheint, Zumindest kommt man auf diese Weise direkt mal dazu, die Anleitung schon vor dem Spiel zu lesen...

Sie ist in deutsch und sehr, sehr kurz. Immerhin ist daraus zu erfahren, dass man diesmal in die Rolle von Brick Nash schlüpft, einen "rauhen, zynischen Ex-Kampfpiloten", der sich jetzt als LKW-Fahrer durchschlägt. Dieser erfährt eines Tages, dass in der Nähe von Lizard Breath ein Atombombenversuch unternommen werden soll, der zwangsläufig zur Vernichtung des kleinen Ortes führen wurde. Wie rauhe, zynische Ex-Kampfpiloten nun mal so sind, fackelt er nicht lange und entführt den Laster mit A-Bombenausstoßern - wohin? Nach Lizard Breath natürlich! Auf dem Weg dorthin wird er von ein paar Killerameisen überfallen, die noch von Teil I übriggeblieben sind. Die Viecher klauen ihm doch glatt seine brandgefährliche Ladung und demolieren dabei seinen schönen Truck. So zieht unser Held zu Fuß in das ahnungslos schlummernde Städtchen ein.

Antheads	
Grafik:	90%
Sound:	90%
Handhabung:	71%
Spielidee:	91%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	94%
Red. Urteil:	92%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 49,- DM
Hersteller:	Cinemaware
Rating:	Gamesworld
Spezialität:	1 MB erforderlich, Kopierschutz, Zweitlaufwerk wird unt

Ab hier übernimmt der Spieler das Kommando: anfangs etwas enttäuscht, denn überall begegnen einem vertraute Gesichter, so daß man sich langsam fragt, was da eigentlich 20 Minuten lang installiert worden ist. Aber bald weicht die Enttäuschung überschäumender Begeisterung: Die diversen Dorfschönheiten haben nämlich längst gemerkt, was einem selbst bisher gar nicht so richtig aufgefallen ist - daß man eben kein langweiliger Gestlige mehr ist, sondern ein rauher, zynischer Ex-Kampfpilot. So ein harter Bursche kommt da einfach viel besser an, um Klassen besser... Und hart muß man hier schon sein, denn obwohl der Spielablauf naturgemäß sehr ähnlich ist (Übersichtskarte abchecken, telefonieren, durch die Gegend fahren, etc.), ist die Aufgabe diesmal deutlich schwieriger zu lösen als in Teil I.

Auch bei der Grafik ist erheblich mehr passiert, als man zunächst glaubt: Ein paar neue Bewohner sind dazugekommen und einige Örtlichkeiten haben ihr Aussehen (und ihr Wesen) drastisch verändert. Speziell das Krankenhaus hat sich von einem Ort des Genesung in einen Ort des Schreckens verwandelt - absaven kann man da nur sagen, immer rechtzeitig absaven! Soundmäßig ist dagegen alles beim (guten) alten geblieben. Dasselbe gilt für die (weniger gute) Handhabung: Beim Wechsel der Location ist nach wie vor jedesmal eine Kurzpause zum Nachladen fällig. Und die letzte Gemeinsamkeit: Teil II ist genau ein Meisterwerk wie Teil II. (ot)

Amiga Joker, Juli 1990

http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=News&file=article&sid=11