

Software-Sozialfall?

Zwei Dinge hatten die meisten Strategiegames bisher gemein, nämlich eine relativ schlichte optische Aufmachung und dazu einen ziemlich hohen Preis! Zumindest Letzteres kann man von Tronics neuem Spiel nicht behaupten - aber ansonsten...

Im Jahr 3001 tummeln sich sechs Lords im Weltall und versuchen, ihre jeweilige Machtsposition auszubauen. Einer davon ist John O' Connor, dessen Rolle der Spieler hier übernimmt. Es geht darum, möglichst viele unbesetzte oder gegnerische Sternensysteme zu erobern; dazu benutzt man seine Raumschifflotte, die sich durch die Produktion von weiteren Schiffen auf fremden Planeten vergrößern läßt. Für das Anfliegen und Landen auf den Planeten muß eine Actionssequenz absolviert werden, bei der man mit dem Trägheitgesetz und zahlreichen Hindernissen zu kämpfen hat. Ganz ähnliche Probleme tauchen bei den Putschversuchen in fremden Sternensystemen auf: Nur mit viel Übung und Geschick gelingt es, das eigene Schiffchen sicher durch die herumschwirrenden Asteroidenfelder zu bugsieren. Grafik und Sound dieses (mausgesteuerten) Programms grenzen hart an eine Beleidigung für den Amiga; da können auch die paar digitalisierten Schwarzweiß-Bildchen nichts mehr retten. Besonders der schreckliche Pieps-Sound macht die Anschaffung von Ohropax zwingend erforderlich! Zudem bietet 3001 selbst für wenige Spielstunden viel zu wenig Abwechslung - für eine bessere Leerdisk sind auch 25,- DM schon zuviel! (Manuel Semino) Amiga Joker, Juli 1992

3001 - O' Connors Fight

Grafik:	19%
Sound:	17%
Handhabung:	56%
Spielidee:	29%
Dauerspass:	26%
Preis/Leistung:	31%
Red. Urteil:	28%
Für Anfänger	
Preis:	ca. 25,- DM
Hersteller:	Tronic
Bezug:	Tronic Verlag

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=40>