

## Die Wasserschlacht

**Was kommt dabei heraus, wenn man „Stellar 7“ mit „Encounter“ kreuzt und eine Prise „Mercenary“ drüberstreut? Verwässerte Vektor-Action? Vektor stimmt, Action stimmt, und Wasser gibt's hier auch - aber von verwässert kann beim neuen Psygnosis-Game dennoch keine Rede sein!**

Die Jungs haben ja mittlerweile schon Erfahrung im dreidimensionalen Vektorraum gesammelt – das unsägliche „Matrix Marauders“ haben wir zwischenzeitlich verziehen und „Armour Geddon“ sah ja gar nicht übel aus. Damals wie heute wurzelt die Vorgeschichte im nuklearen Holocaust: Nach dem Atomkrieg gründen die wenigen Überlebenden acht Unterwasserkolonien, aber fiese Außerirdischen machen (mal) wieder all kaputt. Nur ein Rettungsraumer kann entkommen, zu dumm, daß die Besitzer das Stromaggregat auf der Erde vergessen haben! Tja, muß halt ein mutiger Held zurückkehren und die Batterie holen... In der spielerischen Realität sieht das dann so aus: Man steuert einen Gleiter kreuz und quer über die Meeresoberfläche und röstet Alien-Schiffe bzw. feindliche Energie-Generatoren. Und zwar jeweils solange, bis der Schutzschild der (gut bewachten) Haupt-Pyramide zusammenfällt, wo der Endgegner haust. Nach dem finalen Schlachtfest geht's durch einen rotierenden Tunnel in die nächste Kolonie, vorher wird bloß noch das eigene Schutzschild regeneriert bzw. der Vorrat an Zielsuchraketen ausgefüllt. Außerdem kann die Standard-Plasma-kanone mit einem Zielsuchsystem nachgerüstet oder gleich durch einen Laser ersetzt werden. Über das aktuelle Feindaufkommen informiert ein Scanner, der zwischen Nah- und Fernbereich unterscheidet; daneben sollte der Aqua-Pilot auch auf seinen Energievorrat achten – denn der schmilzt beständig dahin, und man hat nur ein Leben! Trotzdem sind die acht teilweise sehr langen Level keine unlösbare Aufgabe, schließlich kann man eine Zeitlang unter Wasser kreuzen und so manchen Geschossen ausweichen. Zu entdecken gibt es jedoch relativ wenig, das Game ist eher was für Ballerpuristen, die sich mal wieder vor einer etwas ungewöhnlichen Kulisse austoben wollen. Schließlich hält sich die Auswahl an dreidimensionalen Knallereien ja in Grenzen, und mit den eingangs genannten kann Aquaventura allemal mithalten: Die Vektorgrafik ist flott genug und vermittelt ein gutes 3D-Feeling, die schön animierten Alien-Schiffe sind aus Vektor-Bobs aufgebaut und stellen sozusagen eine Premiere dar – bisher gab es solche Grafiktricks höchstens in den Top-Grafikdemos zu sehen! Die Ohren werden derweil mit vielen tollen Soundeffekten verwöhnt, wer mag, kann auch Musikbegleitung dazu schalten. Ebenfalls gut aber gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung, denn obwohl es zwei verschiedene Joystick-Modi gibt, muß man stets auf die Tastatur zurückgreifen, um die verschiedenen Waffensysteme zu aktivieren bzw. abzufeuern. Aber wenn man sich erstmalig zurechtfindet, macht's auch eine Menge Spaß! (rl) Amiga Joker, Juli 1992

---

### Aquaventura

<b>Grafik:</b>	77%
<b>Sound:</b>	79%
<b>Handhabung:</b>	64%
<b>Spielidee:</b>	61%
<b>Dauerspass:</b>	72%

<b>Preis/Leistung:</b>	66%
<b>Red. Urteil:</b>	72%
<b>Für</b>	
<b>Preis:</b>	ca 89,- dm
<b>Hersteller:</b>	Psygnosis
<b>Genre:</b>	Action
<b>Spezialität:</b>	Zwei Disks, eine nur fürs Intro, deutsche Anleitung.

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=89>