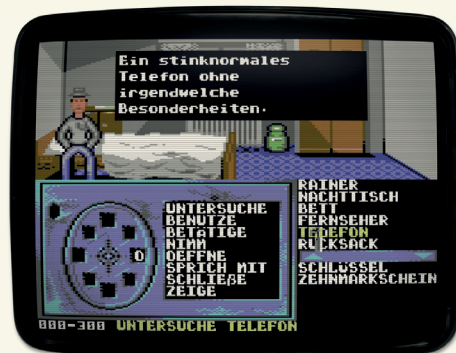


»Leisure Suit Leo 2 – Deluxe Edition« (Commodore 64)



»Leisure Suit Leo 2 – Deluxe Edition« (Commodore 64)



»Crime Time« (Commodore 64)

Leisure Suit Leo 2 – Deluxe Edition

Die Grafikadventure rund um die erotischen Abenteuer des Schwerenöters Larry Laffer haben es nie auf den C64 geschafft. Sierras »Leisure Suit Larry«-Reihe blieb Amiga, Atari ST, Apple II, DOS, Macintosh und TRS-80-Usern vorbehalten. Nun erschien jüngst, in Zusammenarbeit von *Out of Order Softworks* und *Protovision*, mit der Deluxe Edition von »Leisure Suit Leo 2 – The Secret of Maniac Island« ein (wie der ausladende Titel schon andeutet) nicht ganz ernst gemeintes Grafikadventure für C64-Besitzer, die schon immer einmal mit einem Playboy-Verschnitt auf humorvolle Art schlüpfrige Abenteuer erleben wollten.

Der erste Teil, der den Untertitel »A Very Basic Adventure« trug, erschien schon 1992 als Public-Domain-Spiel, war noch sehr simpel gestrickt und dürfte nur einer überschaubaren Gruppe von Spielern bekannt sein. Anders die 1997 veröffentlichte Fortsetzung, die von der Fachpresse (etwa der seligen »64'er«) gelobt wurde. Die »GO64!« spendierte dem Spiel Anno 1998 sogar eine Titelgeschichte.

Diese »Deluxe Edition« bietet eine überarbeitete Fassung von »Leo 2«, die mit neuen Features aufwartet, so untermalt nun ein umfangreicher Soundtrack das Erkunden der über vierzig Orte und es gibt wahlweise eine Maus- oder Joystick-Steuerung. Außerdem darf man Spielstände nun endlich auf Disk speichern und nicht mehr nur im RAM. Im ersten Teil gab es nach der Hälfte des Spiels ein Passwort, mit dem man später weitermachen durfte. Das originale »Leo 2« erschien übrigens 2006 schon einmal auf dem »Retro Classix«-Sampler für Windows-Rechner.

Käufer der »Deluxe Edition« haben die Wahl zwischen einer digitalen Download-Version oder der limitierten Box-Version, die für exakt 25 Euro den Besitzer wechselt. Für diesen Preis wird einiges geboten: Aus der stabilen und hochwertig aufgemachten Spieleschachtel mit handgemaltem Covermotiv purzeln eine hübsch gestaltete Anleitung (mit Hochglanzumschlag und extra eingeschweißt), die beiden Floppy-Disks, die neben »Leo 2« auch den

seltenen ersten Teil enthalten, sowie ein lustiger Ansteck-Button (mit einem von insgesamt drei Motiven). Für so viel Liebe zum Detail ist der Preis absolut gerechtfertigt. Aber wie sieht nun das Spiel aus?

Ganz im Sinne des großen Vorbilds beginnt auch »Leo 2« mit einer Jugendschutz-Abfrage, bei der man Fragen beantworten soll, die (vermutlich) nur von Erwachsenen zu bewältigen sind. Da diese dem Zeitgeist der End-Neunzigerjahre entsprungen sind, dürfte es aber auch für manchen Volljährigen schwierig sein, diesen Test problemlos zu bestehen. Deshalb hält die Anleitung für all jene, die sich nicht mehr an Ilona Christen, die Serie »Sledge Hammer« oder den Namen des Krokodils, das 1994 in einem Baggersee entdeckt wurde, erinnern, glücklicherweise die Antworten parat.

Die Handlung ist schnell erklärt. Nachdem der 25-jährige Leonard Feuerstein, kurz Leo genannt, sein erstes Abenteuer (Achtung: Spoiler!) glücklich beendet hat, betrügt ihn seine frischvermählte Ehegattin um sein Haus und setzt ihn vor die Tür. Der gealterte Playboy muss nun also nach neuem Glück Ausschau halten und dazu verschiedenste Örtlichkeiten besuchen. In klassischer Adventure-Manier müssen Räume nach nützlichen Gegenständen durchsucht und diese im Inventory gegebenenfalls kombiniert werden. Sackgassen gibt es glücklicherweise keine. Neben den stimmungsvoll gezeichneten Grafiken erwartet den Spieler auch eine Menge an (lustig geschriebenen) Text. Der Humor ist durchweg gut gelungen und nur sehr selten etwas holprig, was dann allerdings auch seinen Charme hat.

Insgesamt also, vor allem wegen der sehr spaßig präsentierten Geschichte, eine klare Empfehlung für Abenteuerlustige sowie, Dank der wertigen Aufmachung, ein Tipp für Sammler! (Kai Lunkeit)

System: C64

Entwickler: Out of Order Softworks

Publisher: Protovision

Erscheinungsjahr: 1996/2014

Crime Time

Das Spiel »Crime Time« kann leider nicht halten, was das Coverbild mit Auto, Mantel und Sonnenbrille verspricht, denn es ist im engeren Sinne gar kein Detektivspiel. Der Protagonist stolpert – stark alkoholisiert – mehr oder weniger zufällig zuerst über eine Leiche und dann in dieses Abenteuer. Es gilt zu beweisen, dass man nicht selbst dem Bedauernswerten vom Leben zum Tode verholfen hat. Da keine modernen forensischen Methoden zur Verfügung stehen, bleibt nur der klassische Weg: an jeder Tür rütteln, alles durchsuchen, jeden Stein umdrehen, mit jeder Figur sprechen und alles mitnehmen, was nicht fest im ROM steht. Die ganze Geschichte wird mit einem Augenzwinkern präsentiert, inklusive Insider-Witzchen über Computerspiele und Cracker. Man sollte auch unbedingt einmal die Dame unter der Dusche ansprechen.

Die obere Bildschirmhälfte besteht aus einem großen Grafikfenster, in dem die Umgebung aus der Sicht des Spielers dargestellt wird. Objekte und Personen in den Räumen sowie die Gegenstände, welche der Spieler mit sich führt, werden im unteren Bildschirmteil in separaten Listen aufgeführt und können zu Aktionsbefehlen kombiniert werden. Zusammen mit einer Kompassscheibe für die Bewegungssteuerung ergibt das ein schnell zu beherrschendes Benutzerinterface.

Die Grafik der C64-Version ist ansprechend und detailreich gezeichnet, ganz anders als die Bilder der 16-Bit-Versionen, die weit hinter den damaligen Möglichkeiten dieser Rechner bleiben.

Die Musik ist sehr eingängig und verweist notenweise unter anderem auf eine bekannte James-Bond-Melodie. Auch hier finden wir eine Referenz auf ein Genre, das nicht wirklich von diesem Spiel bedient wird. (Ingolf Ihrig)

Systeme: C64, Amiga, Atari ST, DOS-PC

Entwickler: Byteriders

Publisher: Starbyte

Erscheinungsjahr: 1889