

Preview: Wor Wizards

In diesem Spiel wird der Klassiker „Wizard of Wor“ wieder belebt. Die Entwickler haben dabei versucht, das Flair des Originals von 1983 einzufangen und mit neuen Ideen zu versehen.

von Stephan Gutsch und Harald Horchler

Link

<http://www.protovision-previews.de/>

Eine der neuen Ideen ist, das Spiel für mehr als nur zwei Spieler zugänglich zu machen ... dabei sollten bis zu acht Spieler gleichzeitig im Labyrinth herum wuseln können! Mithilfe zweier PTV-Vier-Spieler-Adapter und die Verlinkung zweier C

Durch die Kämpfe in der Arena bekommt man Punkte, die später gegen Upgrades verschiedener Fähigkeiten der Spielfigur eingetauscht werden können. Die verbesserten oder verlorenen Stärken werden in Profildateien auf Diskette gespei-

Der Sound

Welle:Erdball komponiert zurzeit die Titelmusik zum Spiel. Informationen über Ingame-Sound und Musik sind derzeit noch nicht verfügbar.

Der Entwicklungsstand

Bis zur Komplettierung des Spiels ist es noch ein weiter Weg. Ungefähr 45 Prozent des Spiels sind bisher fertig; am 17. August 2003 wurden die ersten Codezeilen geschrieben.

Technische Anforderungen

Zum Spielen benötigt man mindestens einen C64, um mit zwei menschlichen Spielern eine Runde zu wagen. Das Spiel ist auf maximal acht menschliche Spieler ausgelegt, wobei zwei C 64 über ein serielles Kabel vernetzt werden und zusätzlich mit einem PTV-Vier-Spieler-Adapter ausgerüstet werden können. Jede Kombination ist dabei möglich:

- Host-C-64 = zwei Spieler
- Host-C-64 + Host-Vier-Spieler-Adapter = vier Spieler
- Host-C-64 + Client-C-64 = vier Spieler
- Host-C-64 + Host-Vier-Spieler-Adapter + Client-C-64 = sechs Spieler
- Host-C-64 + Host-Vier-Spieler-Adapter + Client-C-64 + Client-Vier-Spieler-Adapter = acht Spieler

Eine SCPU wird bei diesem Spiel nicht unterstützt, läuft aber, wenn sie aktiviert ist. Weiterhin kann das Spiel von allen Commodore- und CMD-Laufwerken geladen werden.

Bei Fragen wendet euch bitte an den Produzenten des Spiels, Stefan Gutsch, unter biguser@gmx.de. ☛



64 durch ein serielles Standardkabel konnte diese Programmoption realisiert werden. Wer keine Adapter, aber zwei C 64 besitzt, kann immerhin noch zu viert auf Monsterjagd gehen. Jede Kombination aus Anzahl der Computer, Anzahl der Adapter und normalem Joystick-Anschluss ist hierbei möglich – und das ohne Bastelarbeit!

Eine weitere Programmoption ist die Möglichkeit, mit einem Spriteeditor selbst gezeichnete Spielfiguren auf die Spieldiskette zu speichern und im Spiel als persönlichen Held zu nutzen. Vielleicht wollte jemand schon immer mal als fieses Monster aus „Wizard of Wor“ durchs Labyrinth schleichen? Bei der Selbsterstellung der Sprites müssen nur ein paar Animationsvorgaben beachtet werden, ansonsten setzt nur die Fantasie der Spieler die Grenze.

chert. Somit steht bei einer neuen Runde eine eingespielte Figur zur Verfügung.

Die Steuerung wurde zu 100 Prozent dem originalen Wizard of Wornachempfunden. Eine Ausnahme bildet lediglich der neue Schutzschild, welcher die Figur in einer bestimmten Richtung vor Geschossen schützt. Dieser Schild wird durch längeres Drücken des Feuerknopfes aktiviert.

Die Grafik

Grafisch gesehen wird das Spiel – bis auf das Titelbild – die gewohnte „Wizard of Wor“-Schmalkost bieten. Dem Spaßfaktor sollte das aber keinen Abbruch tun. Durch die hohe Spieleranzahl musste das Spielfeld vergrößert werden, wodurch das Radar entfiel. JSL hat ein gutes Titelbild für das Spiel vorbereitet.