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!

Antheads - It came from the Desert II

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 eine nervige Prozedur: Zwanzig handgezählte 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, einem „rauhen, zynischen Exkampfpiloten", 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 würde. Wie rauhe, zynische Exkampfpiloten nun mal so sind, fackelt er nicht lange und entführt den Laster mit den A-Bombenauslösern - 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.

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 Geologe mehr ist, sondern ein rauher, zynischer Exkampfpilot. 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 der 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 Kunstpause zum Nachladen fällig. Und die letzte Gemeinsamkeit: Teil II ist genauso ein Meisterwerk wie Teil I! (od)

Spezialität: 1 MB erforderlich, Kopierschutz, Zweitlaufwerk wird unterstützt.

Wie wird erst die Grafik von Teil III aussehen?!

Antheads: Der Titel hat schon seinen tieferen Sinn!

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
Bezug: Gamesworld

AJT