







Non war der Dacht segraft fan Berthe gekomover. Die Brach geber his die Beschaffe, die Hoffen der Beschaffe, die Hoffen der Brutte abber der untrendeckte Klieble, der die Brutte geleit Die Dueffe des Lebtens und des Trodes Blecht der Messer in Lourdes, in des die Pagraften der Messer in Lourdes, in des die Pagraften fauch en denn ein Feurfe genen Wispere hatte, währe er die ers-

Fast eineinhalb Jahre mußten die Freunde anspruchsvoller Computer-Unterhaltung auf den Nachfolger zu "Stadt der Löwen" warten. Aber manchmal zahlt sich Geduld eben aus:

Das neueste "Artventure" aus deutschen Landen ist eine Klasse für sich!

Im Jahre 1988 machte sich eine kleine aber feine Truppe namens PM-Entertainment auf, die Amiga-Welt zu erobern. Was mit "Holiday Maker" begann, steigerte sich über das Asien-Adventure "Stadt der Löwen" zu einem vorläufigen, aber furiosen Höhepunkt: Mit Jonathan haben die Mannen um den Autor und Grafiker Chris Földing-Hornschuh ein typisches "Noch-Game" abgeliefert - noch schöner, noch umfangreicher und vor allem noch spielbarer! Gesteuert wird wie eh und je über ein ausgefeiltes Maus/ Icon-System, aber man hat sich die Kritik an den Vorgängern zu Herzen genommen und diesmal ein Abenteuer auf die Beine gestellt, das sich in Sachen Komplexität vor einem Adventure mit Parser keinesfalls mehr zu verstecken braucht. Und damit auch ja keine Mißverständnisse aufkommen, hören die Jungs fortan nicht mehr auf PM-Entertainment, sondern haben sich den beziehungsreichen Namen "Phoenics" verpaßt...

Auch beim Szenario ist man einen Schritt weitergegangen: Handelten die früheren Werke noch vor vergleichsweise "normalen" Kulissen wie der USA oder Singapore, so spielt Jonathan in einer weitaus exotischeren Umgebung – einer süddeutschen Kleinstadt namens Kronstadt! Exotisch nicht nur deshalb, weil das Örtchen unschwer als Memmingen (die Heimat der Programmierer) zu identifizieren ist, sondern natürlich vor allem, weil eine böse Macht aus ferner Vergangenheit die Menschen dort in ihren Bann geschlagen hat. Ein unbescholtener Lehrer vergeht sich an einer Schülerin und versucht sie zu töten, Finanzbeamte kämpfen Seite an Seite mit einer Rockerbande gegen die Polizei, und der Rest der Einheimischen begeht Selbstmord oder leidet

zumindest unter furchtbaren Kopfschmerzen. Der einzige, der das Städtchen (und in weiterer Folge natürlich die Welt) vor dem Untergang bewahren kann, ist Jonathan - ein junger Mann, der seit seinem 15ten Lebensjahr im Rollstuhl sitzt. Der arme Kerl wird von visionären Alpträumen geplagt, die recht drastisch verdeutlichen, daß ihm in dieser Tragödie eine ganz besondere Rolle zufällt. Aber mit Hilfe seiner Freunde, eines Zauberbuches, zehn Tagen Zeit und einem gewitzten Zocker vor dem Monitor wird sich das Schlimmste wohl vermeiden lassen...

Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures kann der Spieler hier kaum jemals / "hängenbleiben" und steht auch nicht ständig unter Zugzwang: Die Story entwickelt sich praktisch ganz von selbst, allerdings je nach den eingegebenen Aktionen immer etwas anders. Auf einem wahrlich reichhaltigen Icon-Screen werden sowohl der Titelheld, als auch seine bis zu 12 Freunde befehligt. Jonathans Kumpel führen dabei ihr eigenes Leben und befinden sich meist an ganz verschiedenen Örtlichkeiten - alleine in Kronstadt sind das schon 30, in der näheren Umgebung kommen nochmal 20 weitere dazu. Um die Clique zu erreichen, kann man telefonieren (über 200 aktive Telefonnummern!), um sich über den aktuellen Stand der Dinge zu informieren, ist es nützlich, in die Zeitung oder den Fernseher zu gucken. Natürlich werden auch hier verschiedene Dinge untersucht, geöffwer den finalen Showdown mit dem Bösen siegreich überstehen will, muß sich auch um Jonathans magische Fähigkeiten kümmern: Wie bei einem Fantasy-Rollenspiel gibt es die unterschiedlichsten Zaubersprüche, z.B. für das Erlangen übermenschlicher Kräfte oder vorübergehende Unsichtbarkeit. Manche dieser Hexereien dürfen mehrmals, andere nur einmal eingesetzt werden. Last not least kann (endlich) der Spielstand jederzeit auf einer Extradisk gesaved werden.

Die Handhabung ist also ebenso simpel wie vielseitig, die Story ist stimmungsvoll und steckt voller verzwickter Rätsel (was hat es mit den seltsamen Schriftzeichen auf sich, was mit den keltischen Liedern?), und die deutschen Bildschirmtexte lesen sich fast so packend wie ein Buch von Stephen King. Aber was darf man sich von der Präsentation erwarten? Nun, nur das Feinste: Zu sehen gibt es etliche bildschirmfüllende Grafiken in der gewohnt beeindruckenden Földing-Perfektion, sowie jede Menge hübsch animierter Digi-Bilder (z.B. wenn man



die TV-Option anklickt - außer es Sendeschluß...). Um eine Stimmung zwischen Realismus und Horror zu erzeugen, hat Chris seine gezeichneten Bilder diesmal so gestaltet, daß sie von digitalisierten Fotos nicht zu unterscheiden sind - ob einem das gefällt, bleibt Geschmackssache, auf alle Fälle ist die Technik beeindruckend und trägt viel zur individuellen Atmosphäre des Games bei. Aus dem gleichen Grund wurden die meisten der zahlreichen Sound-FX tatsächlich digitalisiert, der düstere Titel-Soundtrack im Stil von John Carpenter ist allerdings eine Eigenkomposition.

Daß Jonathan uns rundum begeistert hat, dürfte Euch ja schon aufgefallen sein, hier nochmal ein paar trockene Facts, die verdeutlichen, warum das so ist: Auf den fünf Disketten erwarten Euch nicht nur ca. fünf Megabyte Grafik-Power, sondern ein Game, das schier unendlichen Spielspaß verspricht. Selbst ein gewiefter Adventure-Profi bekommt bei einem Durchgang nämlich maximal 75 Prozent des Spiels zu sehen - es lohnt also durchaus, das Programm mehrmals zu lösen, da die verschiedensten Wege zum Ziel führen. Und wenn wir Euch jetzt noch verraten, daß man hier selbst mit einer Komplettlösung zumindest 16 Stunden beschäftigt ist, dann wird der eine oder andere wahrscheinlich gleich den nächsten Shop stürmen wollen, um ein Exemplar zu ergattern. Nur leider: Vor Mai wird Jonathan wohl nicht in den Geschäften auftauchen. (ml)



Spezialität: Umfangreiches deutsches Handbuch, kein Kopierschutz, auf Harddisk installierbar. Die Verkaufsversion wird (wahrscheinlich) 1MB benötigen und mit Gimmicks in der Box ausgeliefert.





zum Sender fuhr. Natürlich war sie neidisch auf Wolfi gewesen, der daheim noch einige Zeit schlafen konnte, da er erst um acht Uhr zur Uni mußte.

Scheißjob, hatte sie noch am Morgen gedacht, als sie gegen 5.30 Uhr

Doch jetzt als sie ihre Pause antrat, schien die Sonne über Kronstadt. Weißblauer Himmel oder Königswetter für die Bayern.





greibten Detant geleichenen. Die Stadt gebeitbes die Geschaften, die festen der Geschaften, der festen, derenden geweiser Dasele, der der Grotte spiest. Die Staden der Leibene und des Toden. Beich des Blesser in Lüerten, in das die Pfiger dere geberechlichen den Totels einen Abgeit halt des einen Abgeit halt des dem Abgeit bei der dere geberechlichen.



Wenige Minuten später kam Becker in das Arbeitszimmer zurück. Das Mädchen stand splitternackt vor dem Schreibtisch. Er sah sie an, ihren jungen Körper und die weißen Streifen, die der Bikini im Sommer hinterlassen hatte. Ihre Figur hatte die makellose Form eines Stundenglases, und sie wußte genau, wie sie ihn zur Geltung bringen mußte "Davon haben sie doch jede Stunde geträumt", flüsterte sie.



