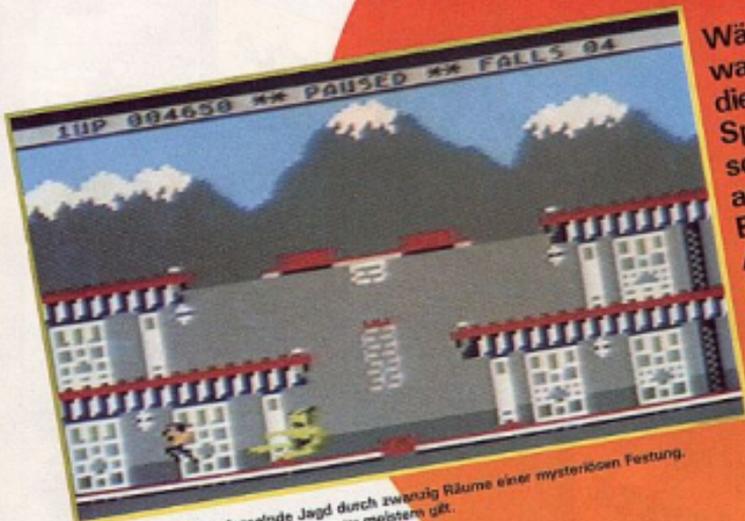


BRUCE LEE



»Bruce Lee« ist eine fesselnnde Jagd durch zwanzig Räume einer mysteriösen Festung, die es mit Geschick und Überlegung zu meistern gilt.

Während einige Softwareautoren auf die Umsetzung von Spielhallenhits schwören, versuchen andere ihren Erfolg mit Anlehnungen an berühmte Kinofilme. »Bruce Lee« fällt jedoch nicht nur durch den klangvollen Namen des Kinostars, sondern vor allem durch die gelungene Verbindung von Action und Adventure auf.

Wer es leid ist, sich schießend durch Videospiele zu kämpfen, findet bei »Bruce Lee« willkommene Abwechslung. Hier übernimmt man die Rolle des legendären Meisters fernöstlicher Kampfkunst, der in seinen Abenteuern einzig und allein auf die Schlagkraft seiner Hand- und Fußkanten angewiesen ist.

Im vorliegenden Spielprogramm besteht seine Aufgabe darin, einen gefährlichen Zauberer in dessen Festung aufzuspüren und zu vernichten. Um ihn an der Ausführung dieses Vorhabens zu hindern, hat der Zauberer zwei seiner stärksten Verbündeten aufgeboten. Einer der beiden ist Ninja, ein furchtloser Schwertkämpfer, während der an-

dere, der schwergewichtige Yamo, vor allem wegen seiner immensen Kraft gefürchtet wird. Unsere Spielfigur kann die Attacken dieser Gegner mit Hand- und Fußkammenschlägen kontern oder ihnen durch Ducken oder Überspringen ausweichen, wobei alle diese Funktionen sehr gut auf einem einzigen Steuertüppel zusammengefaßt sind. Dennoch stellt dieses »Karate« erhebliche höhere Ansprüche an die Geschicklichkeit des Spielers als

einfaches Abschießen, da man jeden Angriff unter vollem Einsatz des Körpers der Spielfigur austragen muß, ohne daß diese gleichzeitig das Ziel des Angriffs eines zweiten Gegners wird.

Eine weitere Schwierigkeit ergibt sich durch die verzwickte Architektur der Festung. In den insgesamt zwanzig Räumen dieses Bauwerks sind an verschiedenen Stellen Laternen und Fackeln vorhanden, die

— Fernostklassiker auf dem Heimcomputer



„Bruce Lee“ und seine Gegner im unterirdischen Teil der Festung

unser Held einsammeln muß. Einige dieser Objekte haben darüber hinaus eine zusätzliche Funktion. Werden sie entfernt, so öffnen sich bestimmte Türen des Gebäudes. Diese müssen aber nicht zwangsläufig in dem Raum liegen, den der Spieler sieht. Sammelt man die richtigen Objekte ein, geben sie den Weg zum Thronsaal des Zauberers frei. Da die Festung außerdem noch mit rücksichtlosen Fallen gespickt ist, zum Beispiel mit plötzlich aus dem Boden hervorschießenden Heißwasserfontänen, empfiehlt es sich, nicht alle Laternen einzusammeln, sondern

nur jene, denen besagte Schlüssel-funktion zukommt. Welche diese Funktion besitzen, muß der Spieler allerdings selbst herausfinden — eine Aufgabe, bei der auch Liebhaber von Abenteuerspielen voll auf ihre Kosten kommen. Immerhin winkt dem Bezwinger des Zauberers, laut Bedienungsanleitung, ein unermeßlicher Goldschatz.

Es liegt in der Natur der Sache, daß jedes Abenteuer spätestens dann langweilig wird, wenn man es einmal gelöst hat. Damit „Bruce Lee“ seinen Reiz dennoch nicht verliert, gibt es einen besonderen Modus, bei dem zwei Spieler gleichzeitig

gegeneinander antreten können. Sie übernehmen abwechselnd die Rollen von „Bruce Lee“ beziehungsweise des schwergewichtigen Yano und können auf diese Weise spannende Duelle austragen.

149 Mark sind sicher ein stolzer Preis für ein Spiel. Wer aber Action-spiele mag und Wert legt auf gute Hintergrund- und Bewegungsgrafik, wird mit „Bruce Lee“ auf seine Kosten kommen.

Das Spiel wird sowohl auf Diskette als auch auf Kassette angeboten und läuft auf allen Atari-Computern mit mindestens 32 KByte RAM. Für Apple II, Commodore 64, IBM-PC sowie IBM Junior sind Versionen angeköndigt. (FO, Malisch)