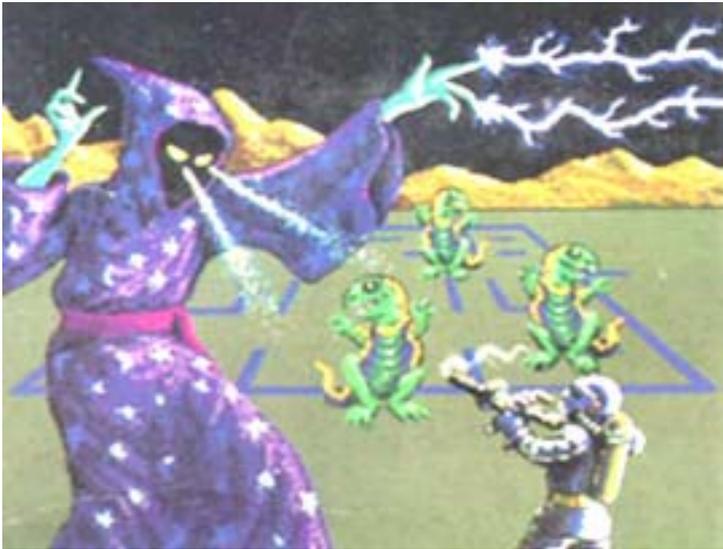


# Wizard of Wor



## Beschreibung

Der Spieler kämpft als Ritter in verschiedenen Verliesen ("Dungeons") mit magischen Projektilen gegen dort hausende Monster. Die ersten Monster ("Höllenhunde") sind noch recht langsam. Plötzlich auftauchende Gegner werden immer schneller und sind zum Teil unsichtbar (auf Radar jedoch zu erkennen). In späteren Levels muss der Spieler gegen den Hexer "Worluk" und schließlich gegen den "Wizard of Wor" antreten. Außerdem besteht die Möglichkeit zu zweit gegeneinander und gegen die Monster zu kämpfen.

## Hinweise

- ✘ Das Spiel wird mit dem Joystick in Port 1 gespielt. Im Zweispielermodus mit je einem Joystick in beiden Ports.
- ✘ Die Spielsteuerung ist intuitiv, die Spielfigur bewegt sich in Richtung des Joysticks und feuert bei Betätigung der Feuertaste.
- ✘ Der 2-Spieler-Modus wird durch Druck auf den Feuerknopf am Joystick in Port 2 aktiviert.
- ✘ Die seitlichen Ein/ Ausgänge teleportieren die Spielerfiguren in den Ein/ Ausgang der gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes, allerdings auch Monster, was besonders fatal ist, wenn sich der Spieler gerade vor diesem Ein/ Ausgang befindet.
- ✘ Aus einem dahingeschiedenen Burwor entsteht ein Garwor und aus dem Garwor nach dessen Ableben ein Thorwor. In den ersten sechs Levels entspricht die Zahl der neuerscheinenden Garwors (und damit Thorwors) jeweils der Levelzahl.
- ✘ "Double Score" erhält der Spieler, der den Worluk und/ oder den Wizard of Wor besiegt. Diese erscheinen, wenn alle anderen Monster dieses Levels (Dungeon) beseitigt sind. Im Erfolgsfall bekommt der Spieler im nächsten Dungeon die doppelte Punktzahl für jedes abgeschossene Monster.
- ✘ Der Worluk entkommt durch einen der seitlichen Ausgänge, falls er nicht vorher abgeschossen wird. dies ist gar nicht so einfach, da sich der Worluk schneller bewegt als die Projektilen des Spielers.

- ✘ Der Wizard of Wor erscheint frühestens im zweiten Level. Ein einfacher Zufallsgenerator entscheidet, ob er auftaucht. Er taucht durchschnittlich in einem Achtel der möglichen Fälle auf. Der Wizard entkommt, wenn er die Spielfigur erschießt oder berührt.
- ✘ Es gibt 25 unterschiedliche Verliese, unterteilt in 15 mit geringem, 8 mit hohem Schwierigkeitsgrad sowie die "The Arena" und "The Pit". Bei den Levels 1-7 wird jeweils eine Zufallsauswahl aus den 15 leichten Verliesen gewählt, ab Level 8 nimmt die Zufallsauswahl jeweils eines der 8 Schweren. Dabei wird niemals das selbe Verlies zweimal hintereinander ausgewählt. Ausnahmen sind die besonderen Verliese "Arena" und "The Pit". Das Erstgenannte erscheint immer im vierten Level, "The Pit" in Level 13, 19, 25, 31 und in jedem weiteren sechsten Level. Ab Level 97 wird sogar jeder zweite Level in diesem Verlies gespielt; dies ist dadurch bedingt, dass der Levelzähler nach Level 98 wieder auf 97 zurückspringt. Das Verlies "The Pit" besitzt keine Innenwände, so daß der Spieler hier vollkommen ohne Deckungsmöglichkeiten allein auf seine Schnelligkeit angewiesen ist.
- ✘ Vor dem 4. Dungeon ("The Arena") und vor dem 13. Dungeon ("The Pit") gibt es jeweils ein Extraleben.



Pohli... allein im Pit

## Sprachausgabe

Wizard of Wor ist neben Gorf eines der zwei Spiele, die das Magic Voice-Modul von Commodore unterstützen. Wizard of Wor erweitert dabei das Vokabular des Moduls um einige spielbezogene Worte. Folgende mit einer blechernen Computerstimme gesprochenen Sätze sind während des Spiels zu hören (wenn ein Magic Voice vorhanden ist):

- ✘ Garwor and Thorwor become invisible! Hahahaha!
  - ✘ Now you get the heavyweights! Hahahaha!
  - ✘ I'm the Wizard, not you!
- etc...

## Die Spielfiguren

Bild	Name	Punkte	Bemerkung
	Burwor	100	Löwenähnliche Kreatur
	Garwor	200	Dinosaurier, kann unsichtbar werden und ist dann nur mit dem Radar zu sehen.
	Thorwor	500	Skorpionartig, kann unsichtbar werden und ist dann nur mit dem Radar zu sehen.
	Worrior	1000	Spieler 1
	Worrior	1000	Spieler 2
	Worluk	1000	Hornisse, zusätzlich zu den 1000 Punkten gibt es im nachfolgenden Level die doppelte Punktezahl.
	Wizard of Wor	2500	Der Wizard of Wor kann sich teleportieren.

## Gestaltung

Alle beteiligten Spielfiguren sind phantasievoll gestaltet, wobei der Bildschirm farblich gut abgestimmt ist.

Es befinden sich immer nur maximal sechs Monster und zwei Spielfiguren auf dem Spielfeld, was der maximalen Anzahl von acht Sprites entspricht. Wird ein Monster oder eine Spielfigur getötet, so verpufft diese in einer Energiewolke.



... ein Bild aus dem Spiel

## Kritik

**Sledgie:** "Das Spiel lässt sich sehr gut allein oder mit zwei Spielern spielen. Durch die einfache Spielidee und leichte Steuerung sind die Spieler lange motiviert zu spielen. Da im Zwei-Spieler-Modus ein Kampf gegeneinander möglich ist, gibt es hier einen zusätzlichen Spielanreiz. So lässt sich WoW sowohl im Deathmatch als auch Cooperativ spielen."

**Örg:** "Ein sehr gutes Highscore-brech'n'mess Game. Das Spiel selbst ist sehr simpel, macht aber im Multiplayer sehr viel Spaß!"

**Spaceball:** "Dieses Spiel ist simpel und daher schlichtweg gut. Simples Spielprinzip für vollen Fun. Für seine Zeit sogar noch sehr gute Grafik und die Hintergrundmelodie ist schön monoton. Besitzt nur nicht den Kultcharakter wie das monotone Spy VS. Spy Hintergrundlied. Ich kann mich erinnern das ich dieses Spiel mit Freunden bis zum Umfallen gespielt habe."

**o.b./TRSi:** "Ein Sucht-Spiel, allein schon wegen der ohrenbetäubenden Sound-FX, wenn man den Endgegner erwischt und damit den Double Dungeon Bonus ergattert hat. Heute Abend auf paar Bierchen und das -alte- WOW? :-)"



Text und Bilder aus dem C64-Wiki-Spielartikel Nr 16 (<http://www.c64-wiki.de>)