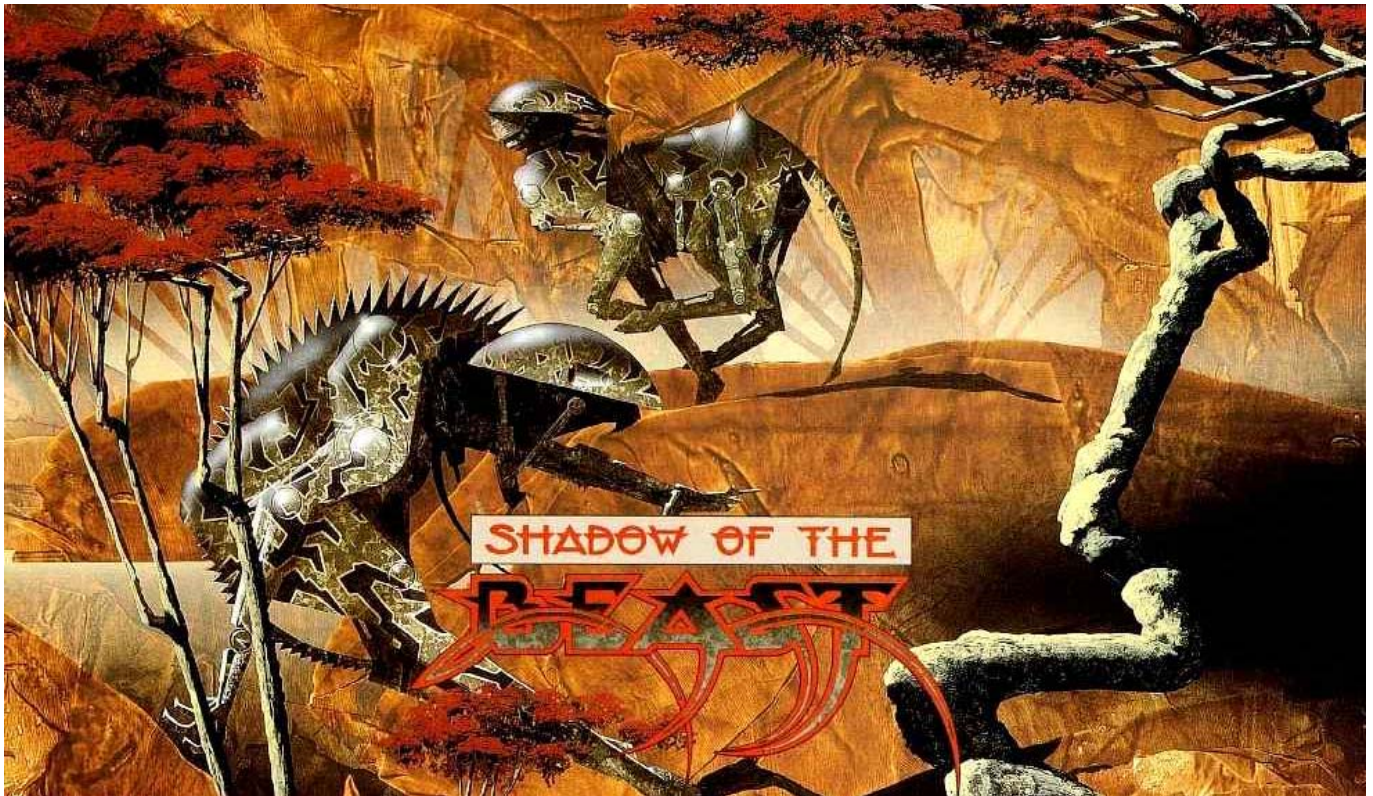


Shadow of the Beast



Das Spiel

Wer Jump'n Run-Games mag und auch gegen eine zünftige Klopperei nichts einzuwenden hat, ist mit „Shadow of the Beast“ an der richtigen Adresse.

Vor langer Zeit wurde in einer mondlosen Nacht ein kleines Kind entführt, ohne daß seine Eltern es bemerkten. Es wurde an einen weit entfernten Ort gebracht: in den gewaltigen Tempel Nekropolis. Durch ein dunkles Labyrinth trug man das Kind zu den Hallen der Schöpfung. Dort arbeiteten die Magier der Dunkelheit an der Erschaffung gefährlicher Kreaturen, Pflanzen und Maschinen. All diese Objekte hatten nichts weiter zu tun, als das „Beast“ zu beschützen. Nach Jahren hatten die Priester das entführte Kind durch geheime Mixturen und tiefe Hypnosen zu einem Wesen von unheimlicher Kraft, Beweglichkeit und Resistenz getunt. Es wurde ein willenloser Sklave des Beasts, da alle Erinnerungen an sein vergangenes Dasein von den Priestern gelöscht worden waren. Nach vielen Jahren erfuhr es schließlich zufällig das Geheimnis seiner Herkunft. Durch diese Erkenntnis geschockt, zog es aus, um die Untaten des Beasts zu rächen und es zu vernichten. Ab hier schlüpft der Spieler in die Rolle des nun Erwachsenen, der dem Beast entgentreten will.

Am Anfang

Ich befinde mich auf einer riesigen Ebene – weit und breit nichts zu sehen außer den Bergen im Hintergrund. Die stimmungsvolle Musik erzeugt sofort eine fantastische Atmosphäre. Meine Lebensenergie beträgt 25 Punkte. Wenn mich einer der zahlreichen Gegner berührt, verringert sie sich um einen Punkt.

Leider verfüge ich über keinerlei Ausrüstung. Die einzigen „Waffen“, mit denen ich die Untergebenen des Beasts ausschalten kann, sind Faustschläge und Fußtritte. Zum Glück reicht bei jedem Gegner – mit Ausnahme der Endgegner – ein Treffer, um ihn zu vernichten. Zu Beginn wende ich mich nach links. Bald kommen mir die ersten

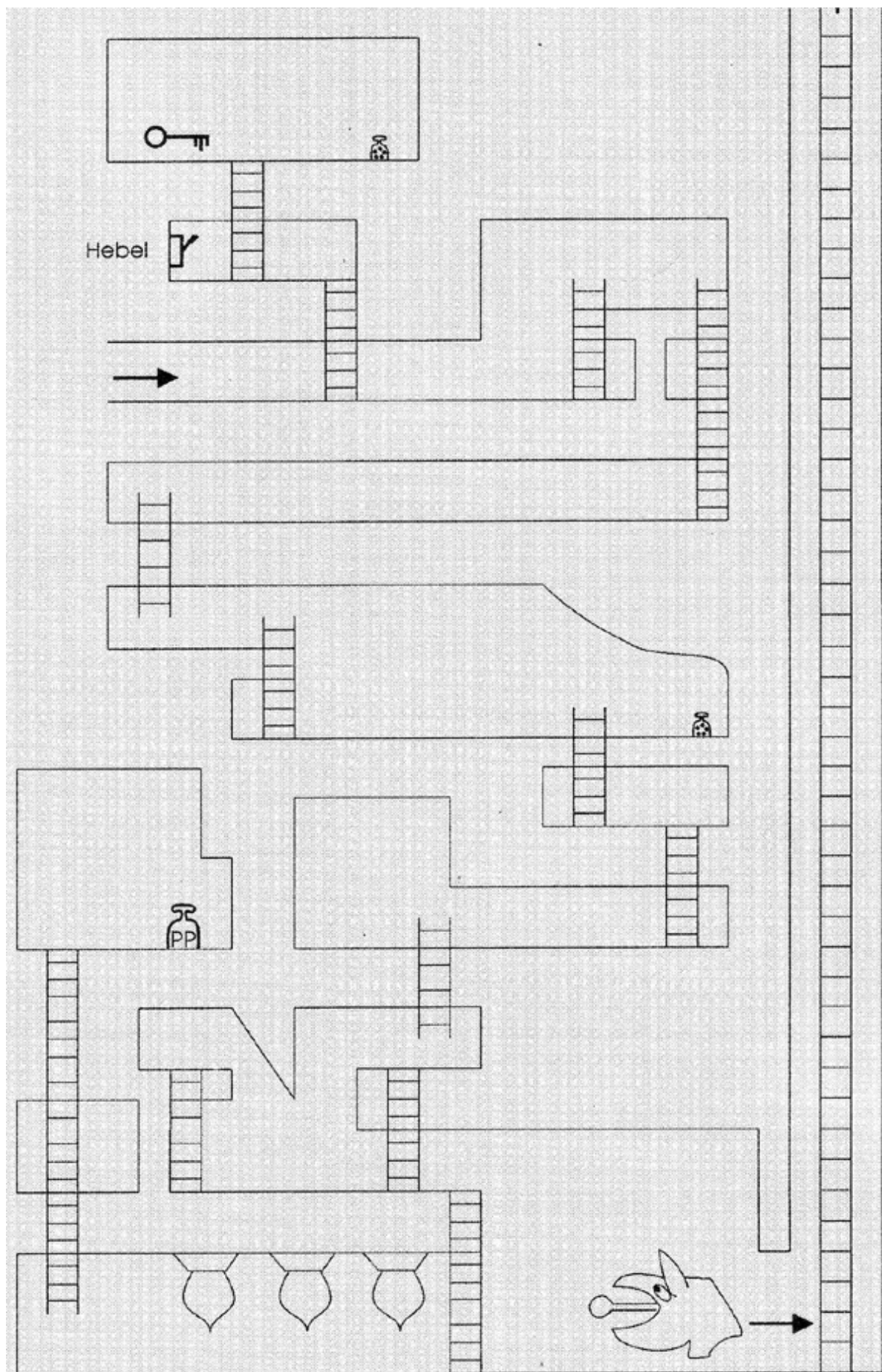
beiden Gegner entgegen. Schnell schlage ich nach ihnen. Verdammt – zu spät! Ich verliere meine erste Energie. Auch die nächsten Bälle verfehle ich. Dann werde ich von einer großen Kugel überrascht, die von hinten auf mich zuhüpft. Obwohl die Spielfigur eine gewisse (meist zu lange) Zeit braucht, sich umzudrehen, kann ich diesen Unhold mit einem gezielten Schlag ausschalten, bevor er mich verletzen kann. Eine neue Gefahr macht mir mehr zu schaffen: Aus dem Boden schnellen Stangen nach oben. Zum Glück ragen die Spitzen dieser Stangen eine kurze Zeit hervor, bevor der komplette Speer aus dem Boden donnert. So gelingt es mir, vor dem militanten Spargel abzustoppen oder ihn gerade noch zu überspringen. Während dieses Spießrutenlaufs werde ich von einer Fledermaus und einer graubraunen Kugel attackiert, die mir jedoch beide keinen Schaden zufügen. Dann komme ich zu einigen Feuerbällen, die in ausreichendem Abstand vor mir aus der Erde ausgespuckt werden und nach kurzer Zeit wieder verschwinden. Langsam taste ich mich weiter vor. Plötzlich greifen mich zwei Fledermäuse an. Bei der Abwehr achte ich nicht auf den Boden. Das rächt sich, denn ausgerechnet hier hat irgendjemand eine Falle aufgestellt. Wieder ein Punkt weniger. Nach kurzem Marsch erreiche ich einen Baum mit einer Tür. Ich betrete ihn und steige in seinem Inneren eine morsche Holzterrasse hinab. (Es hat übrigens keinen Zweck, in der Landschaft draußen weiter nach links vorzudringen, denn nach kurzer Zeit wird man von einem Schlammloch verschluckt ...).

Der hohle Baum

Nachdem ich unten angekommen bin, folge ich dem Gang nach rechts. Von oben stößt ab und zu ein Wurzelende nach unten vor, dem man aber relativ gut ausweichen kann. Auch die Rakete, die die kleine Figur am Ende der Treppe abschießt, läßt sich leicht überspringen. Mehr Probleme bereitet da schon der blaue Ball, der mir aus dem Nichts entgegenspringt und mir wieder einen Punkt meiner Lebensenergie raubt. Die nach unten führende Leiter ignoriere ich. In dem folgenden Abgrund starren mir tödliche Stacheln entgegen. Die Schlucht überquere ich mit einem gewagten Satz. Am Ende der nächsten beiden Plattformen lasse ich mich einfach fallen. Nun befinde ich mich in einer großen Halle, die nach links durch eine Wand begrenzt ist. Zwei wacklige Stiegen führen tiefer in den Baum hinab. Nach rechts hin scheint der Saal unbegrenzt zu sein. Ich entscheide mich für die rechte der beiden Leitern. Aus den nächsten beiden Räumen führt nur je eine Treppe weiter nach unten, denen ich notgedrungen folge. Nach dieser kurzen Pause treffe ich wieder auf Diener des Beasts: Zwei rote Unholde mit Schlangenleib und Drachenköpfen greifen mich an, gefolgt von einem hüpfenden blauen Ball. Nachdem ich sie ohne Gegentreffer zu Boden geschlagen habe, steige ich die Leiter hinab. Ich lande in einer Halle, aus der je zwei Leitern nach oben und unten herausführen. Ich bin die rechte Leiter von oben heruntergekommen, also wähle ich auch die rechte Leiter nach unten. Kurze Zeit später merke ich, daß meine Wahl keine Bedeutung hatte, da beide Leitern, die aus der Halle nach unten führen, in dem Gang enden, in dem ich mich momentan befinde. Die Leiter nach unten beachte ich zunächst nicht weiter und eile nach links. Gerade noch rechtzeitig bemerke ich die Säuretropfen, die hier regelmäßig von der Decke platschen. Da kommen mir auch schon die nächsten Fieslinge entgegen. Nacheinander nähern sich mir einige merkwürdige Riesen, die mich jedoch – nach ein paar schlagkräftigen Argumenten – passieren lassen müssen.

Am Ende des Ganges befindet sich wieder eine Schlucht. Da auf der anderen Seite in einer Nische ein goldener Schlüssel lockt, überspringe ich den Abgrund ohne Zögern. Da es hier nicht weitergeht und der Abgrund nicht sonderlich tief zu sein scheint, lasse ich mich einfach fallen. Und siehe da – ich lande am linken Ende eines anderen Ganges. Diesen durchwandere ich also nach rechts. Nach einer kurzen Wegstrecke entdecke ich einen magischen Trank. Angesetzt und gekippt. Ich habe Glück gehabt: Es war ein Trank, der meine Energie wieder voll aufgefüllt hat. So gestärkt lasse ich den beiden nächsten Beschützern des Beasts, zwei der schon bekannten Schlangen mit Drachenkopf, keine Chance. Am rechten Ende des Ganges steige ich über die Leiter wieder eine Etage höher. Diese Leiter führt hier aber noch weiter hoch, und über ein kleines Plateau und eine weitere Stiege lande ich wieder in der Halle mit den vier Leitern. Wer aufgepaßt hat, weiß es noch – je zwei nach oben und unten. Drei habe ich bereits genutzt, also erklimme ich nun die linke Leiter nach oben. Ich befinde mich nun auf einem etwas größeren Absatz, von dem links eine Stiege herabführt. Von oben ragt ebenfalls eine Leiter herab, die ich von unten aber nicht erreichen kann. Also steige ich links herab. Den faßähnlichen Gegenstand rechts sollte man jetzt noch nicht berühren – es ist ein Teleporter, der einem später noch eine Wegstrecke abnimmt.

Ich taste mich nach links vor. Nach kurzer Zeit fallen wieder Säuretropfen von der Decke herab, und ich werde von einigen Riesen angegriffen. Sie müssen meinen plazierten Schlägen weichen. Am Ende meines Weges finde ich einen großen Drachen, der sich auf einem Stein niedergelassen hat. Ab und zu wirft er eine blaue Kugel hoch und fängt sie anschließend wieder auf. Dazwischen stößt er seinen feurigen Atem aus.



Die Katakomben im hohlen Baum

In einer der Atempausen haste ich zu ihm und knie mich vor ihm nieder, in der Hoffnung, daß mir so der Feueratem nichts anhaben kann. Und tatsächlich streift der heiße Odem knapp über mich hinweg. In den kurzen Atempausen erhebe ich mich und schlage auf die blaue Kugel, mit der sich der Drache die Zeit vertreibt. Bei jedem Treffer blinkt sie kurz auf. Ich kann die Kugel jeweils zwei- bis dreimal treffen, bis ich mich wegen des Flammenstrahls wieder ducken muß. Nach zehn Treffern löst sich die blaue Kugel auf, und ich bemerke zu meiner großen Freude, daß ich nun über einen bumerangähnlichen Schuß verfüge. Schnell springe ich aus der Reichweite des Feueratem des Drachen. Aber ich bin nicht schnell genug und werde kurz angesengt, was aber auch nur einen Lebenspunkt kostet. Ich eile zu dem bereits erwähnten Teleporter. Er befördert mich in einen Raum, den ich wiedererkenne. Dort bin ich bereits zu Anfang des Levels gewesen.

Der zweite Abschnitt der Höhle

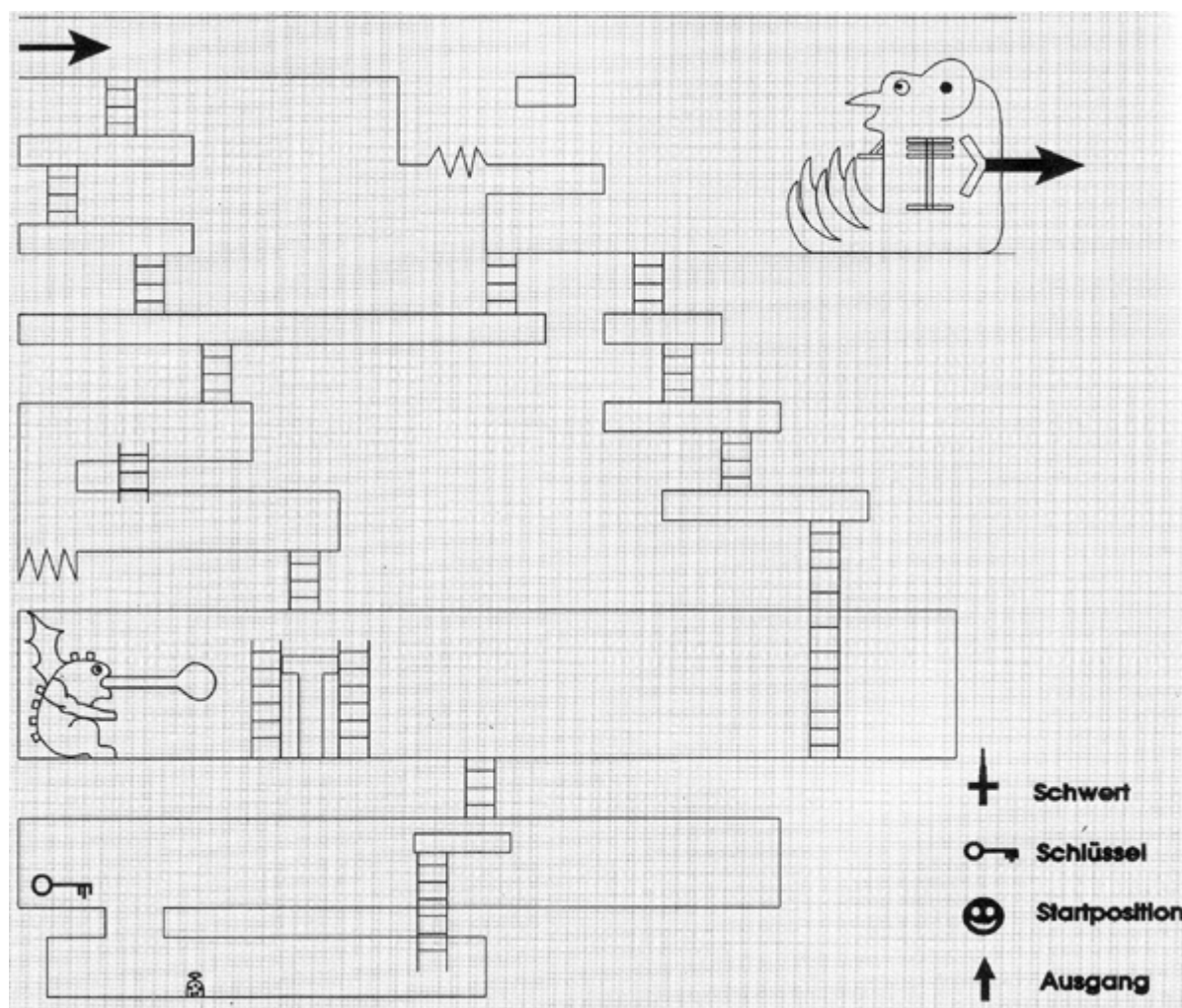
Dieser Raum liegt zwei Ebenen unter der unendlich scheinenden Halle. Ich steige mit Hilfe zweier Leitern in diese Halle und begeben mich nach rechts. Nach einiger Zeit höre ich vor mir ein merkwürdiges Rumpeln. Zu spät bemerke ich, daß ich in eine Falle gegangen bin. Ein riesiger Steinblock versperrt mir den Rückweg. Ich kann dem Monster nicht ausweichen. Langsam schiebt es sich in mein Blickfeld. Es ist weißgrau und hat eine Form, die mich entfernt an einen Stiefel erinnert. Der Kopf mit dem schnabelähnlichen Gebilde könnte von einem Vogel stammen. Aus der „Schuhspitze“ ragen vier Stacheln nach oben heraus. Ich schleudere meinen Bumerang nach ihm. Bei jedem Treffer blinkt der Gigant kurz auf. Nach drei Treffern zieht er sich kurz zurück. Dann erscheint er wieder, um nach fünf weiteren Treffern meinerseits noch einmal kurz zu verschwinden. Sein nächster Auftritt ist sein letzter: Nach weiteren zwei Treffern löst er sich endgültig auf. Geschafft! Mit fast voller Lebensenergie dringe ich neugierig weiter vor. Leider verliere ich beim Verlassen dieses Abschnittes auch den Bumerang wieder. Die Wände haben ihr Aussehen verändert: Waren sie bisher bräunlich, so sind sie nunmehr grünlich.

Mir bleibt kaum Zeit, darüber nachzudenken, denn von oben stoßen metallene Stacheln nach unten in den Gang hinein, denen man aber leicht ausweichen kann. Dann nähern sich mir die schon beschriebenen Riesen, mit denen ich aber auch gut klarkomme. Als nächstes erreiche ich die erste Leiter nach oben. Sie endet in einem Gang, in dem mir eine Fledermaus entgegenfliegt. Leider habe ich mal wieder nicht aufgepaßt, so daß sie meine Energie ein wenig dezimiert. Am linken Ende des Ganges ragt ein Hebel aus der Wand. Ein Schild warnt mich davor, ihn umzulegen: „Don't touch!“. Aber ich kann der Versuchung nicht widerstehen und drücke ... Zu meiner Erleichterung passiert mir nichts. Ich sehe zunächst gar keine Veränderung. Also mache ich kehrt. Am rechten Gangende erklimme ich die nach oben führende Leiter. Sie bringt mich in einen neuen Raum. Zunächst wende ich mich nach links. Zu spät bemerke ich die Killerbiene, die wie wild hinter mir hersummt – wieder ein Pünktchen Lebensenergie weniger! An der linken (unsichtbaren!) Begrenzung des Raums erblicke ich einen weiteren Schlüssel, den ich natürlich sofort an mich nehme. Daraufhin drehe ich mich wieder um und marschiere zum rechten Ende des Raums. Die Killerbiene, die mir entgegenfliegt, bekommt einen Schlag, bevor sie mir etwas anhaben kann. Auf meinem Weg komme ich an einer Tonne vorbei. Ich schlage sie entzwei und finde einen Heiltrank, der mir vier Punkte meiner Lebensenergie wiedergibt. Sonst ist hier nichts mehr, und ich kehre über die beiden Leitern in die Anfangshalle zurück. Ich dringe nach rechts tiefer in die Katakomben vor. Über eine Leiter gelange ich auf ein Plateau, auf dem eine erstaunlich schnelle Schnecke herumflitzt.

Auch sie zieht mir vor ihrem Tod noch etwas Energie ab. Am rechten Ende dieses Wegs führt eine lange Stiege nach unten. Sie durchquert einen leeren Raum und führt dann in einen langen Gang, der nach links weiterführt. Als ich ihn entlangeile, tauchen vor mir ininigem Abstand Schlangenköpfe aus dem Boden auf. Sie schleudern Feuerkugeln nach mir, vor denen ich mich aber rechtzeitig ducken kann. Dieses Spielchen wiederholt sich noch einige Male, bis ich diesen Abschnitt hinter mich gebracht habe. Über eine Leiter erreiche ich ein tiefer gelegenes Plateau, auf dem ein Egel sein Unwesen treibt. Da ich ihn nicht töten kann, überspringe ich ihn und lasse mich am rechten Ende des Plateaus nach unten fallen. Ich lande in einem großen Raum, in dem sich in Abständen eine Reihe von je drei Totenschädeln von der Decke herunterschlingelt, unter denen man aber ohne Probleme durchlaufen kann. Die Leiter ignoriere ich zunächst und entdecke so an der rechten Wand noch einen Trank, der meine Lebensenergie auf ihren Höchststand schnellen läßt. Dann klettere ich die Leiter hinab, durchquere einen leeren Gang und benutze die Stiege nach unten. Von dort aus geht es nun nach links. Mir kommt eine riesige Wespe entgegen, die einen Regen kleiner Bomben abschmeißt und meine Energie wieder ein wenig verringert. Nachdem ich die nächste Leiter hinabgeklettert bin, töte ich einen roten Käfer, der hier an der Decke entlangkrabbelte. Ich nehme die Leiter nach unten und wende mich nach links. Dort führt eine weitere Leiter auf einen kleinen Absatz, den ich über eine Stiege

weiter links wieder verlasse. Während ich hinunterkletterte, bemerke ich ein Wesen, das wie ein Astronaut aussieht und in der Kammer unter mir hin- und herschwebt. Im richtigen Moment lasse ich mich hinab und schalte diesen Wächter des Beasts aus. Eine zweite Leiter durchquert diese Kammer. Ich steige sie hinauf. In dem Raum finde ich einen „Power Punch“, der mir ungeheure Kraft verleiht. Spätere Versuche ergaben, daß dieser Trank von einem Kraftfeld umgeben war, das ich durch das Betätigen des Hebels ausgeschaltet hatte. Nachdem ich ihn eingenommen habe, kehre ich um und klettere über die lange Leiter zwei Ebenen hinab.

In diesem Gang befinden sich an der Decke vier Düsen. Als ich mich ihnen nähere, stößt die erste Feuer aus. Als die erste aufhört, fängt die zweite an zu arbeiten. Also stelle ich mich zwischen die erste und die zweite, bis auch die aufhört. Das wiederholt sich noch zweimal, dann habe ich diese Maschinen hinter mich gebracht. Die Stiege, die nach oben führt, beachte ich nicht weiter und marschiere weiter nach rechts. Plötzlich stoßen Schlangenleiber aus dem Boden und von oben hinab, denen ich aber gerade noch so ausweichen kann. Nach diesen Hindernissen bemerke ich schwefeligen Geruch. Er stammt von dem Endmonster dieses Abschnitts. Es sieht aus wie ein liegender Drache. In regelmäßigen Abständen spuckt er Feuer. Vor ihm stößt ab und zu ein Metallstachel aus dem Boden. Da sich meine Energie fast auf dem Höchststand befindet, stelle ich mich mitten in den Flammenstrahl und schlage so schnell wie möglich auf das Monster ein, das bei jedem Treffer aufblinkt. Dank des Power Punches kostet es mich lediglich zwei Punkte meiner Energie, bis der zunächst übermächtig erscheinende Gegner schlappmacht. Nach diesem schnellen Sieg fühle ich, daß ich vielleicht doch eine Chance gegen das Beast und seine Schergen habe ... Mit einem der beiden Schlüssel öffne ich die Tür am Ende des Raums. Durch sie gelange ich in einen Brunnen. Nach einer langen Kletterei erreiche ich endlich wieder die Oberfläche.



Der zweite Höhlenabschnitt

Der Weg zum Tempel

Draußen setze ich meinen Weg nach rechts fort. (Würde ich mich nach links wenden, käme ich schnell wieder an den Ausgangspunkt meiner Suche.) Der erste Gegner, der sich sehen läßt, ist ein komischer alter Kauz, der vor mir wegspringt. Ich folge ihm und setze ihn mit einem Sprungtritt außer Gefecht. Nach einem der fliegenden Bälle komme ich an drei merkwürdige Säulen. Ich trete und schlage sie entzwei. In jeder Säule befindet sich ein Heiltrank: Rein damit und meine Lebensenergie erreicht wieder den Höchststand von 25 Punkten. Doch eine der beiden Fledermäuse, die mich hinterrücks angreifen, saugt mir gleich wieder etwas Energie ab. Die nächsten Fallen sind die Metallstäbe, die plötzlich aus der Erde auftauchen und die ich bereits kenne. Doch auf einmal werden zusätzlich Bälle aus der Erde gespuckt, denen ich nicht rechtzeitig entkommen kann, zumal sie mich auch noch von hinten überraschen. Nach einem dieser fliegenden Bälle, der mir aber keine Probleme bereitet, wiederholt sich das Spielchen mit den aus der Erde ausgespuckten Bällen. Diesmal jedoch gelingt es mir, rechtzeitig aus dem Gefahrenbereich wegzutauchen. Unaufhaltsam dringe ich immer tiefer in dieses bedrohliche Land ein. Ein seltsamer Wicht, der mir aus einem Baum entgegenspringt, muß schnell einsehen, daß er gegen mich chancenlos ist.

Dann erreiche ich eine große Steinstatue. Nachdem ich fünfmal gegen sie geschlagen habe, zerspringt sie, und es erscheint ihr lebendiges Abbild. Dieses liegt gleich beim ersten Treffer flach. Nach einigen aus dem Boden auftauchenden Ästen, Krabbeltieren, einer Kugel und einem großen Zweibeiner gelange ich an vier Säulen, die wieder jede einen Heiltrank für zwei Energiepunkte beinhalten und meine Energie wieder voll auffüllen. Die nächsten Gegner kenne ich schon: aus dem Boden stochernde Äste, ein Zweibeiner und einige Bälle. Neu hingegen ist der Nebel, der mir doch zu schaffen macht. Aus einiger Ferne höre ich den Flügelschlag mächtiger Drachen. Doch zunächst werde ich von vorne und hinterrücks von laufenden oder kleinen fliegenden Drachen angegriffen. Dann erblicke ich den ersten von insgesamt zwei der riesigen Drachen. Sie sind jedoch harmlos, da sie lediglich eine kleine Bombe abwerfen, die man einfach überspringen kann. Nachdem der Angriff der Drachen abgeschlagen ist, greifen aus dem Boden graue Hände nach mir. Sie sind besonders unangenehm, da man sie vorher nicht erkennt. Hier verliere ich deshalb auch einen Teil meiner Lebensenergie. Nach einer Begegnung mit einer Biene gelange ich an ein großes Schloß. Ich vermute, daß es sich hierbei um einen Tempel handelt.

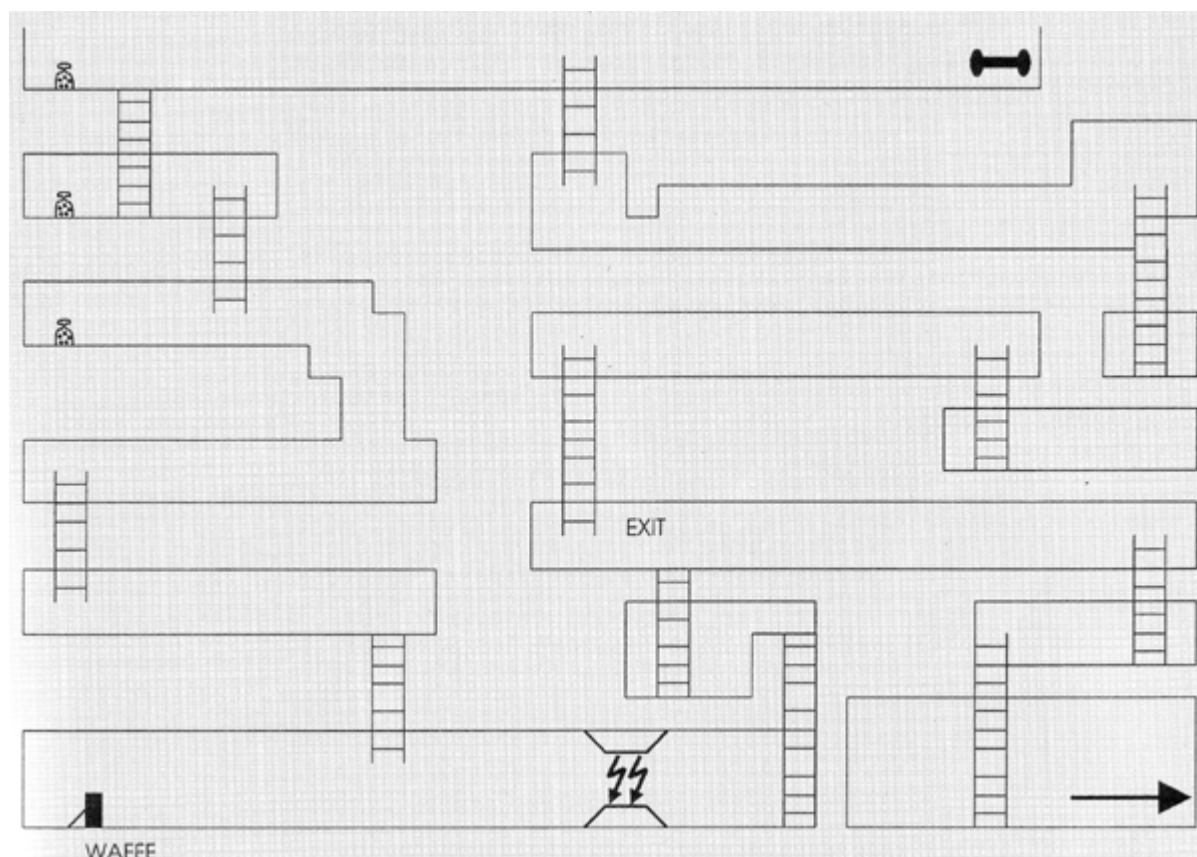
Im Innern des Tempels

Neugierig trete ich ein. Doch was ist das? Hier herrscht ja totale Finsternis! Also verlasse ich den Tempel, um mir irgendwo Licht zu besorgen. Und tatsächlich finde ich einen Screen weiter rechts eine Fackel, die in der Wand steckt. Mit ihr ausgerüstet kehre ich in den Tempel zurück. Dort wende ich mich zunächst nach links und erklimme die Leiter. Oben geht es nur nach rechts. Nach kurzer Zeit überfliegt mich ein futuristisch aussehendes Objekt und läßt vor mir eine Bombe fallen. Zum Glück warte ich eine kleine Strecke entfernt, denn die Explosion besitzt einen unerwartet großen Radius. Weiter rechts stürzen sich zwei große grüne Pac-Men auf mich, die mich jedoch nicht verletzen können. Am Ende des Gangs führt nur eine Stiege nach unten. Im folgenden Gang schwebt ein leider unsterbliches Wesen hin und her. Ich warte, bis es gerade auf die andere Seite verschwunden ist, und haste los. Doch das Wesen ist schneller – und zieht mir Energie ab. Schnell erklimme ich die rechte Leiter und bringe mich nach oben in Sicherheit.

Diese Stiege führt durch einen Raum, in dem zwei Bälle von rechts und links hin- und herspringen. Im richtigen Moment steige ich höher hinauf und entgehe auch dieser Gefahr. Am Ende der Leiter führt ein Gang nach links, in dem allerdings nichts passiert. Bald komme ich an eine Stufe, über deren Rand ich mich fallen lasse. Weiter geht's. Der nächste Beschützer der Bestie ist ein Riesenmaul. Es sieht erst wie ein harmloser Steinhaufen aus, den man überspringen kann. Aber dann öffnet sich das Maul zu einer beachtlichen Größe, um ein Stück vorwärtszuspringen und dann wieder zu einem Haufen zusammenzufallen. Ich bin so überrascht, daß ich erst reagiere, als es bereits zu spät ist. Kurze Zeit später fallen Schwerter von der Decke auf mich herab. Da ich beim Erscheinen der Schwerter sofort stehengeblieben bin, treffen sie mich nicht. Dieses Spielchen wiederholt sich noch einmal. Als sich der Gang etwas verengt, taucht aus dem Boden ein Bogenschütze auf. Ich versuche, ihn zu überspringen, aber das Timing stimmt nicht ganz: Ich springe in den Gegner und verliere so weitere Energie. Dann bin ich auch schon am Ende des Gangs.

Ein Springer macht die nach oben führende Stiege unsicher: Er springt von der rechten zur linken Wand und umgekehrt. Doch ich lasse mich von ihm nicht irremachen und erklimme die Leiter. Oben wende ich mich zunächst nach rechts. Ein rotes Wesen nimmt mir etwas Energie ab. Von rechts wirbeln Äxte und Beile ins Bild. Bald habe ich für sie die geeignete Taktik heraus: Kommt ein braunes Beil ins Bild, sollte man sich sofort ducken; kommt dagegen eine graue Axt auf den Screen, sollte man einen kleinen Schritt nach rechts machen und sich erst dann ducken. Das klappt zwar nicht immer, aber meistens komme ich hiermit heil davon.

Weiter rechts kommt mir ein metallenes Bein entgegen. Leider verliere ich auch hier etwas Energie, bevor ich das Bein „brechen“ kann. Endlich komme ich an das Ende des Gangs. Hier erwartet mich ein Bogenschütze, der sich in einer Truhe verschanzt hat. Auch hier trage ich eine Verletzung davon, die allerdings nicht von den abgeschossenen Pfeilen herrührt, sondern von einem mißglückten Sprung genau auf die Truhe. Nachdem ich den Schützen ausgeschaltet habe, nehme ich noch ein kleines Metallstück an mich, das hinter der Kiste lag. Schnell eile ich zurück nach links. An der Stelle, wo ich in diesen Gang gekommen bin, erhöht ein in einer Truhe verborgener Heiltrank meine Energie um vier Punkte. Weiter links auf meinem Weg begegne ich noch einem kleinen Egel, zwei Schlangen und einem Todesengel, die mir aber alle nichts anhaben können. Ganz rechts in diesem Gang entdecke ich einen Trank, der mir vier Energiepunkte wiedergibt. Dann klettere ich die Leiter hinunter. Unten und in der nächsten Etage finde ich am linken Ende je einen Energie +4-Heiltrank, letzterer von hüpfenden Bällen bewacht, die mir zuvor noch einen Punkt abziehen. Dann springe ich rechts die Stufen hinunter. Unten geht es nur nach links weiter. Von hinten rollen Fässer heran, von vorne kommen kleine Schlangen auf mich zu, und von der Decke lassen sich zwei riesige Spinnen herab: Dieser Weg kostet mich gleich zwei Punkte meiner Energie. Endlich erreiche ich die Leiter, die mich weiter nach unten führt. Nachdem ich unten angekommen bin, marschiere ich nach rechts. Drei Fässer und ein Todesengel fallen mir zum Opfer, bevor ich auch diesen Gang über eine Stiege nach unten verlasse. Unten wende ich mich zunächst nach links. Von hinten stürmen erneut Fässer und Äxte auf mich ein. Dabei übersehe ich die Kreatur, die mir an der Decke entgegenhängt und mir weiteren Schaden zufügt. Doch ich werde reichlich belohnt. In der Truhe am Ende des Gangs finde ich eine Waffe, die einem Gewehr ähnelt. Jetzt haben die auf meinem Rückweg von vorne angreifenden Gegner, drei Killerbienen, keine Chance. Schnell dringe ich zu einer mechanischen Sperre vor. Auf dem Boden steht eine Maschine, die Blitze nach oben schickt und so mein Vordringen verhindert.



Im Inneren des Tempels

Ich knie mich deshalb vor die Maschine und stecke das kleine Metallstück, das ich hinter dem Bogenschützen erbeutet habe, hinein. Und siehe da: Kurzschluß, die Blitze verschwinden. Ich steige die Leiter hinter der Apparatur hoch. Von dem Vorsprung, auf dem ich ankomme, lasse ich mich nach links fallen. Nachdem ich ein Faß abgeschossen habe, klettere ich die von hier aus nach oben führende Stiege hoch. Meine Überraschung ist groß, als ich merke, wo ich mich befinde: ein kleines Stück westlich des Eingangs! Also laufe ich weiter nach rechts. Von links fliegen einige unförmige Vögel auf mich zu, und von oben nehmen mich zwei Selbstschußanlagen unter Feuer. Auf diese Weise geht mir erneut ein wenig Energie flöten. Schnell steige ich die Leiter am Gangende hinunter, bevor ein springender Ball weiteren Schaden anrichtet. Auf dem Weg nach links kommen mir zweimal vier Raketen entgegen. Ich bücke mich schnell und schieße die unterste Rakete ab, während die anderen über mich hinwegzischen. Nachdem ich die Leiter links hinabgestiegen bin, stehe ich endlich vor dem Endmonster dieses Abschnitts: Vor mir erscheint ein dreiköpfiger Drachen. Die drei Köpfe sehen aus wie Geierköpfe. Abwechselnd spucken sie Feuerkugeln. Ich stehe zufällig so, daß mir nur die Kugeln des untersten Kopfs gefährlich werden können. Ich schieße also so viel ich kann, während ich gleichzeitig über die Feuerkugeln des untersten Kopfs springe. Nach einem relativ kurzen Kampf habe ich auch diese Kreatur ausgeschaltet. Durch eine Tür, die sich nur mit dem aus der Baumhöhle mitgenommenen Schlüssel öffnen läßt, gelange ich ins Freie. Leider verliere ich meine Waffe wieder, als ich den Tempel verlasse.

Der Weg zum Beast

Draußen herrscht eine so unmenschliche Hitze, daß das Atmen zur Qual wird. Ein unheilvoller Schatten verdunkelt diese Gegend. Ich spüre, daß ich das Land befreien muß. Leider verfüge ich nur noch über gut die Hälfte meiner Lebensenergie. Vorsichtig dringe ich weiter vor. Der erste Wächter ist ein Engel, der von hinten angreift und den ich gerade noch so erwische. Die nächsten beiden Gegner, ein Vogel und ein unförmiger Flieger, greifen mich frontal an und sind daher einfacher zu besiegen. Plötzlich taucht hinter mir ein Riesenfrosch auf. Ruckartig drehe ich mich um und kann ihn gerade noch abwehren. Die folgenden langustenartigen Flieger und die Vögel, die aus allen Richtungen auf mich einstürmen, verletzen mich dann aber ziemlich schwer. Hinter einem Grabstein, den ich allerdings vorher zertrümmern mußte, finde ich einen Energie +2-Trank.

Also, erstmal einen heben! Hinter dem nächsten Kreuz befindet sich wieder ein Trank – denke ich! In ihm steckt ein kleines Kreuz, das bei Berührung absolut tödlich wirkt! Also noch mal von vorne ... Die nächsten Gegner sind drei Skelette, die aber schnell wieder in sich zusammenfallen ... Doch die beiden Flieger, die zwischen den Gerippen angreifen, kosten mich wieder etwas Energie. Dann sehe ich vor mir ein weiteres Kreuz. Doch es ist nur eine Falle, denn als ich es zerstöre, erscheint statt des erhofften Tranks ein Todesengel, der aber meinen Schlägen weichen muß. Im nächsten Kreuz finde ich dann aber doch noch einen Heiltrank. Auf meinem Weg begegnet mir noch ein größerer Flugdrachen, der mich aber nicht aufhalten kann. Auch der Engel, der dem nächsten Kreuz entsteigt, ist schnell überwunden. Dann ist es endlich soweit: Ich stehe vor dem Beast!

Das Beast

Der Schatten des Beasts hat das Land lange verdunkelt. Eine ungeheuer große Macht steht mir gegenüber. Mit Respekt, aber ohne Furcht trete ich dem Ungeheuer, das ja meine Entführung veranlaßt hat, gegenüber. Es ist so riesig, daß ich nur seinen Fuß erkennen kann. Ich selbst bin gerade so groß wie eine seiner Zehen! Ich stelle mich vor seinen großen Zeh und schlage mit aller Kraft auf seinen Fußnagel. Nach kurzer Zeit schnellt ein Haken nach vorn, der mir einen Energiepunkt abzieht und dann wieder verschwindet. Ich kann immer dreimal auf den Zehennagel schlagen, dann muß ich mich aus der Reichweite des Hakens begeben. Nachdem der Haken sich wieder zurückgezogen hat, bearbeite ich wieder den Fußnagel des Ungeheuers. Nach einiger Zeit ist es dann soweit: Ich habe das Beast besiegt! Das Programm verabschiedet sich mit einem hübschen Bildchen und der Mitteilung, daß ich mich selbst vom „Shadow of the Beast“ befreit habe.

Nach diesem Schluß erlaube ich mir ein kurzes Fazit: „Shadow of the Beast“ ist ein hervorragendes Actiongame mit toller Grafik und spitzenmäßigem Sound. Doch vor allem den Schluß hätte ich mir schöner vorgestellt als nur ein Endbild.

(Longplay aus dem 64'er-Sonderheft „Top-Spiele 5“; Autor: Volker Siebert)