Markt&Technik

Heinrich Lenhardt
Boris Schneider

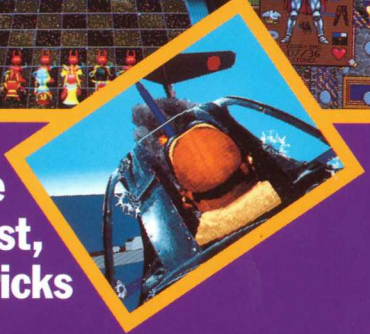
PC-SPIELE '93







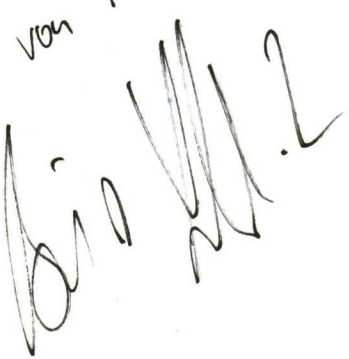




100 aktuelle Spiele im Test, mit Tips und Tricks

Auf 1,4-Mbyte Begleitdiskette:
spielbare Demo-Versionen neuer Spiele
und Schummel-Spielstände für schwere Spiele.

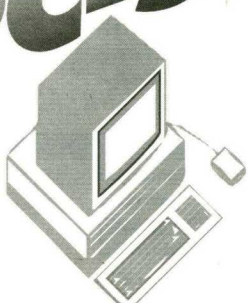
Liebe Grüße
an Kultmags.com
von Heini + Bobo





Heinrich Lenhardt
Boris Schneider

PC-SPIELE '93



**100
aktuelle Spiele
im Test,
mit Tips und Tricks**

Markt&Technik Verlag AG

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Lenhardt, Heinrich:
PC-Spiele '93 : 100 [Hundert] aktuelle Spiele im Test, mit Tips und Tricks / Heinrich Lenhardt ; Boris Schneider. – Haar bei München : Markt-und-Technik-Verl., 1992
ISBN 3-87791-371-7
NE: Schneider, Boris:

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.
Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.
Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.
Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.
Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.
Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.
Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

95 94 93 92

ISBN 3-87791-371-7

© 1992 by Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner
Lektorat: Wolfgang Harmert
Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt
Druck: Huber, Dießen
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
Vorwort	10
Genres und Fachbegriffe	12
Das Test-Schema	17
Hardware-Lexikon	19
Adressen	26
Action-Spiele	**27**
Bug Bomber	28
Cadaver	30
Conan the Cimmarian	32
D/Generation	34
Epic	36
Gods	38
Magic Pockets	40
Mantis	42
Nova 9	44
Rolling Ronny	46
Super Space Invaders	48
The Terminator	50
Terminator II	52
The Immortal	54
Wing Commander II	56
Adventures	**59**
Cruise for a Corpse	60
The Dagger of Amon Ra	62
Darkseed	64

Eco Quest I 66
Eternam 68
Indiana Jones and the Fate of Atlantis 70
Leisure Suit Larry V 72
Legend of Kyrandia 74
Les Manley: Lost in L.A. 76
Lost Treasures of Infocom 78
Lure of the Temptress 80
Martian Memorandum 82
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge 84
Police Quest III 86
Conquest of the Longbow 88
Lost Files of Sherlock Holmes 90
Spellcasting 201 92
Star Trek: 25th Anniversary 94
Willy Beamish 96

Rollenspiele **99**

Bard's Tale Construction Set 100
Eye of the Beholder II: Legend of Darkmoon 102
Buck Rogers II: Matrix Cubed 104
Darklands 106
Dark Queen of Krynn 108
Dungeon Master 110
Elvira II: The Claws of Cerberus 112
HeroQuest 114
Ishar 116
Might & Magic III 118
Pools of Darkness 120
Prophecy of the Shadow 122
Die Schicksalsklinge 124
The Summoning 126
The Two Towers 128
Treasures of the Savage Frontier 130
Ultima VII: The Black Gate 132
Ultima Underworld 134

Simulationen **137**

Aces of the Pacific 138
A320 Airbus 140
B-17 Fighting Fortress 142

Birds of Prey 144
Falcon 3.0 146
Heroes of the 357th 148
Mig 29M Superfulcrum 150
Shuttle 152
SimAnt 154

Sportspiele **157**

Bundesliga Manager Professional 158
The Games Espagna '92 160
European Championship '92 162
Grand Prix Unlimited 164
International Sports Challenge 166
Jack Nicklaus Signature Edition 168
Links 386 Pro 170
Mike Ditka Ultimate Football 172
PGA Tour Golf für Windows 174
Race Drivin' 176
World Tennis Championships 178
Wayne Gretzky Hockey 2 180
Winter Challenge 182
WWF Wrestlemania 184

Strategiespiele **187**

1869 188
A-Train 190
Battle Isle 192
Crisis in the Kremlin 194
Chessmaster 3000 196
Civilization 198
Dune 200
Global Conquest 202
Go-Simulator 204
Mad TV 206
Oh No, More Lemmings! 208
Der Patrizier 210
Powermonger 212
Theatre of War 214
Uncharted Waters 216

Denkspiele 219

Castle of Dr. Brain 220
Gobliiins 222
Hong Kong Mahjong Pro 224
Locomotion 226
Push-Over 228
Rampart 230
Super Tetris 232
Th!nk Cross 234
Windows Entertainment Pack 2 236
Windows Entertainment Pack 3 238

Spielelösungen 241

Zoff in Darkmoon: Tips zu Beholder II 242
Push-Over bis zum letzten Level 246
LeChuck satt: Denkanstöße zu Monkey Island II 248
Gruseltrip: Der Weg durch Elvira II 251
Kirk an Brücke: Star-Trek-Tips eingetroffen! 255
Indiana Jones besucht Atlantis 258

Die Diskette 271

Einleitung

Aller guten Schmöker sind drei: Nachdem sich unsere PC-Jahrbücher »100 aktuelle PC-Spiele« und »PC-Spiele '92« einer ausreichenden Beliebtheit erfreuten, um den Arbeitsplatz unseres Lektors zu sichern, konnten wir uns einen weiteren Band nicht verkneifen. In bewährter Manier bieten wir Ihnen einen Rückblick auf die letzten zwölf Monate in der kurzlebigen Welt der professionellen PC-Spiele.

100 messerscharfe Tests sollen Ihnen als Leitfaden bei der Kaufberatung dienen. Da binnen eines Jahres mehr als doppelt so viele PC-Spiele erscheinen, haben wir bei der Vorauswahl die meisten Nieten gleich außen vor gelassen und uns auf die interessanteren Programme konzentriert. Wir beschreiben jeden einzelnen Kandidaten erst einmal genau, um Sie objektiv über den Spielinhalt zu informieren. Fein säuberlich getrennt von dieser Bestandsaufnahme werden dann die Messer gewetzt: Bei der subjektiven Bewertung geben wir unser Urteil ab und begründen genau, warum wir ein Spiel für genial oder gräßlich halten.

Neben dem umfangreichen Testteil werden Sie auf einige Lösungen zu den beliebtesten Spielen stoßen, Grundlagen-Informationen zu PCs und Spiele-Software im allgemeinen erspähen sowie unweigerlich an der Disketten-Anleitung anlangen. In einem Anfall verschwenderischer Großzügigkeit spendierte uns der Verlag eine schicke High-Density-Diskette, auf der wir über 1 Mbyte Funware für Sie untergebracht haben. Bei zwei Schnupperversionen aktueller Sportspiele können Sie Ihr Geschick beim 3-D-Tennis oder Fußball beweisen. Als liebgewonnene »Füller« packten wir außerdem ein paar Bonus-Files auf die Diskette – wie wär's z. B. mit einem »Civilization«-Spielstand, der Ihnen die leidigen Geldsorgen bei diesem Programm vertreibt?

MS-DOS-PCs sind zum Arbeiten eigentlich viel zu schade; dank VGA, Soundblaster & Co mutierten die drögen Bürorechner zu schillernden Unterhaltungskisten. Kaufen Sie gezielt die Programme, die Sie wirklich interessieren (nur gut, daß Sie dieses herrliche Buch erwarben, das Ihnen die Vorauswahl erleichtert), und haben Sie viel Spaß und Entspannung bei Ihren Entertainment-Sessions am Computer.

Eine allzeit gutgefüllte Festplatte wünschen

Heinrich Lenhardt & Boris Schneider

Vorwort

Willkommen auf der Seite mit den kryptischen Gags für Eingeweihte. Die private Gruß-Liste der Autoren hält auch diesmal wieder die Fachwelt in Atem: Viele fühlen sich berufen, aber nur wenige sind auserwählt, um an dieser Stelle huldvoll erwähnt zu werden. Wenn Sie zu den Lesestoff-Auslutschern gehören, die bei jeder CD-Hülle nicht vor dem Studium der kleingedruckten Special-Thanks-Liste zurückschrecken, werden Sie sich auf dieser Seite garantiert heimisch fühlen.

In Personalunion gedenken die Autoren folgender unermüdlicher Mitstreiter und ihrer glorreichen Zusammenarbeit:

A.J. »German Passport« Redmer, Arno »Seedy ROM« Schmidt (Alles Gute in Remscheid), Bernd »Cetera« Janssen (Erstaunlich, er läuft noch!), Bill »7 Billion Dollar Man« Gates (Wo bleibt Entertainment Pack 4?), Bruno, Willi und die anderen Good Guys von United Software, Electronic Arts rund um den Globus (Simon, Fiona und natürlich Trip), Erich »Quark 3.1« Schulze, Gabi Börger und den Rest der DOS-Gang, Jürgen Goeldner (Unser Mann für Buy-Outs), Julian »Ich fang' jetzt wirklich mit dem Studium an« Eggebrecht samt aller Factor-5-Kollegen, Kristin »Diese blauen Augen machen mich völlig fertig« Dodt plus Softgold komplett, Lothar, Thomas und alle anderen Blue Bytes, Macinteut »Ich kann Ihnen da ein sehr günstiges Angebot machen« Weidemann, Manfi Kohlen stellvertretend für Gesamt-Ziff, Michael »Scharfi« Scharfenberger, Michael »Die Kugel im Revolverlauf« Stephenson, Michael »Schreib' endlich mal einen Artikel für uns« Thomas, Michael »Zyxel« Voltz (2 Prozent auf'n EK), Peter »Disk Doctor« Norton (Danke für's wiederholte Retten unserer Daten), Phil »Disabled Ratio« Thrust, Rolf Boyke (großes Gruß auch an Trantor!), Rüdiger »Der Stoff, aus dem die Gatten sind« Limbach und die ganze GAMERS-Gang (Nr. 1 und dabei bleibt's), Susanne »Ich spiel's durch!« Diek und Christiane als Rushware-Delegation, Tarik Ahmia (Wir wollen das fetzige Brillengestell wieder!), Thomas »Snapshot« Engel, Thomas »CWM« Must (Wieviele Module fehlen noch?), Toni »Just in time« Schwaiger (Aller guten Dinge sind 40), Uli Hofner (Diesmal ohne Roll-over-Portfolio-Witze), Winnie »Wo ist mein Sega?« Derlien und Torsten »Oppi« Oppermann von der Außenstelle Hamburg, Wolfram von Eichborn (stellvertretend für das gesamte Selling-Points-Firmenimperium... wo bleiben

die Jungaktien?) und die netten Lektorat-Leute bei M&T, insbesondere Wolfgang Harmert, die uns bei Termindruck unter die Arme griffen.

Heinrich Lenhardt gedenkt Babsi, Tobias und Adrian (...möge er richtig ausgesprochen werden); Susanne (Wieviele Zimmer braucht eine funktionierende Beziehung?), Wolfgang »The Hitman« (Kein Drummer spielt Final Fantasy schneller durch), die Terrier-Farm München-Ost unter Leitung seiner bißfesten Eltern und der Geschäftsstelle von Eintracht Frankfurt.

Boris Schneider grüßt privat die Leute vom Pizza-Hut-Kurier in der Friedrichstraße, B.K. fürs wieder auf die Erde holen, den »Deutsches Rotes Kreuz Landesverband Nordrhein e.V.« für den netten Zivildienst, Tobias »ST« Schneider (kauf Dir 'nen PC, Bruder!) und all das, was man gemeinhin als Verwandtschaft bezeichnet.

Genres und Fachbegriffe

Bei den Hunderten von lieferbaren PC-Spielen die Übersicht zu behalten, fällt nicht gerade leicht. Ähnlich wie es verschiedene Musik-Richtungen gibt (z. B. Blues, Rock, Soul), kann man Computerspiele in Genres einteilen. Für dieses Buch haben wir jedes Programm einer von sieben Spiele-Familien zugeordnet. Im einzelnen sind dies:

Actionspiele

Adventures (Abenteuerspiele)

Rollenspiele

Simulationen

Sportspiele

Strategiespiele

Denkspiele

Nachfolgend erklären wir die besonderen Kennzeichen jedes Spielegenres und gehen auf ein paar Fachbegriffe ein. Mit dieser Lektüre gestärkt sollten auch Einsteiger keine Schwierigkeiten haben, alle Beschreibungen und Ausführungen in unseren Tests zu verstehen.

Actionspiele

Das älteste, klassischste und unverwüstlichste Computerspiel-Genre beschert PC-Besitzern klappernde Tastaturen und qualmende Joysticks. Wenn Horden von Alien-Raumschiffen über den Bildschirm zischen, gibt es für Sie nur noch eine Devise: feste ballern und ab durch die Mitte. Actionspiele haben eines gemeinsam: In erster Linie sind gute Reaktionen, fixe Reflexe und tadelloses Timing gefragt, um weit voranzukommen. Die Spielinhalte variieren sehr. Die eben angesprochenen klassischen Weltraum-Ballereien sind nach wie vor »in« und bieten zum Teil erstaunlich viele Details. Besonders erfolgsträchtig ist momentan die Mischung aus Simulation und Actionspiel, wie sie der internationale Bestseller »Wing Commander II«

vorführt. Daß die Kombination Action plus Tüftelspiel ebenfalls fruchten kann, beweisen z. B. »D/Generation« oder »Gods«.

Zwei typische Fachbegriffe sind mit diesem Genre verbunden: Ein *Level* ist eine Spielstufe (eine Art Etappenziel auf dem Weg zur Lösung eines Spiels. Von Level zu Level wird das Programm schwerer). Mit *High Score* bezeichnet man die höchste Punktzahl, die man bisher bei einem Spiel erreicht hat. Wenn Ihnen ein Kollege krachend auf die Schulter klopft und strahlend verkündet, er habe gerade an seinem Büro-PC einen neuen High Score bei »Magic Pockets« geschafft, meint er damit, daß er einen neuen Punkterekord bei diesem Spiel aufgestellt hat. Gratulieren Sie ihm grimmig, und spielen Sie ein bißchen öfter, um mit einem neuen High Score zu kontern. Diese punktehaltigen Hochgefühle gibt es nicht nur bei Actionspielen. High Scores werden auch bei vielen Denkspielen und Simulationen erzielt. Zur Abrundung gibt es noch die *High-Score-Liste*: Das ist eine Tabelle, welche die besten Punktzahlen zusammen mit den Namen der Spieler anzeigt. Bei vielen Spielen wird die High-Score-Liste gespeichert.

Adventures (Abenteuerspiele)

Bei Adventures bekommen Sie zu Spielbeginn eine Aufgabe gestellt, deren Lösung man sich Schritt für Schritt nähern muß. Doch der Weg dahin ist weit. Durch das Bewältigen von verschiedenen kleinen Problemen kommen Sie der Lösung allmählich näher.

Wie spielt man ein Adventure? Sie steuern eine Spielfigur durch die Eingabe von Befehlen. In älteren Adventures geschieht dies durch das Eintippen englischer Befehle. Wenn Sie z. B. in einem Märchenland auf einen Frosch treffen und ihn küssen wollen, tippen Sie den Befehl »Kiss frog«. Da die deutsche Grammatik komplizierter als die englische ist, gibt es von dieser Adventure-Art meist nur englische Versionen. Solide Sprachkenntnisse sind deshalb notwendig, um ein solches Spiel zu lösen. Es gibt aber eine zweite Adventure-Gattung, bei der man keine Kommandos tippen muß. Vielmehr baut man sich die Befehlssätze aus Menüs zusammen. Diese Spiele sind einfacher zu bedienen und oft auch in komplett deutschen Versionen erhältlich. Diese »Grafik-Adventures« verkaufen sich auch entsprechend gut und haben die oben erwähnten, etwas altertümlichen »Text-Adventures« fast gänzlich verdrängt.

Bei beiden Adventure-Typen kommt es darauf an, jeden Gegenstand und jede Person, die man im Spielverlauf trifft, genau zu untersuchen. Die Beschreibungen, die das Programm ausspuckt, enthalten oft wichtige Hinweise. Außerdem sollten Sie jeden Gegenstand, der mitgenommen werden kann, einsacken. Mit Sicherheit können Sie ihn an einer anderen Stelle im Spiel gut gebrauchen, um ein Puzzle zu lösen. *Puzzle* ist der Abenteurer-Ausdruck für ein Problem, ein Rätsel. Ein weiterer Adventure-Fachbegriff heißt *Parser*. Ein Parser ist der Programmteil, der die Eingaben des Spielers für den Computer »übersetzt«. Je besser ein Parser ist, desto mehr Texteingaben versteht das Spiel. Grafik-Adventures kommen ohne Parser aus; hier klicken Sie statt dessen *Icons* (Bildsymbole) an, um Befehle einzugeben.

Rollenspiele

Rollenspiele sind entfernte Verwandte der Adventures. Auch hier geht es meistens darum, sich Schritt für Schritt der Lösung einer gewaltigen Aufgabe zu nähern. Ihre Spielfigur heißt bei einem Rollenspiel *Charakter*. Bei nahezu allen neueren Vertretern dieses Genres steuert man nicht nur einen, sondern vier bis acht solcher Charaktere. Diese Gruppe hat den Fachbegriff *Party*. Im Spielverlauf ändern sich die Fähigkeiten und Eigenschaften Ihrer Charaktere. Durch das Benutzen bestimmter Gegenstände und das Sammeln von Erfahrung werden sie allmählich stärker.

Die meisten Rollenspiele sind mit Fantasy-Szenarios gesegnet, in denen Magie und Kämpfe mit Monstern auf der Tagesordnung stehen. In der Regel besteht eine Rollenspiel-Party aus mehreren Spezialisten: Kämpfer, die groß und stark, aber ein bißchen dumm sind, ergänzen sich gut mit zarten, schwachen, aber schlauen Zauberern. Der Ausgang der Kämpfe hängt von der Erfahrung und den Waffen Ihrer Kämpfer ab. Einige Magier beherrschen außerdem Zaubersprüche, mit denen man den Gegnern Schaden beifügen kann. Durch das Gewinnen von Kämpfen sammeln alle Charaktere Erfahrungspunkte (*Experience Points*). Hat man genug solcher Punkte beisammen, wird ein Charakter »befördert«. Das bedeutet, daß sich seine Eigenschaften verbessern. Kämpfer können dann z. B. fester zuhauen und werden robuster; Magier können neue Zaubersprüche lernen. Die sich ständig wandelnden Spielfiguren, die immer wieder was dazulernen und allmählich mit anspruchsvolleren Problemen fertig werden, sorgen für eine starke Motivation.

Trotz der Monsterprügeleien kommt es bei Rollenspielen nicht auf Geschicklichkeit an. Bei guten Spielen dieses Genres ist bei den Kämpfen die Taktik entscheidend. Außerdem müssen auch hier diverse Puzzles gelöst werden, auch wenn dieses Spielelement hier nicht so dominierend ist wie bei den Adventures. Mittlerweile gibt es ganze Rollenspiel-Serien (z. B. »AD&D« von SSI), bei denen man seine Charaktere von einem Programm zum anderen übernehmen kann.

Simulationen

Wollen Sie sich an Bord eines modernen Jets begeben, steuern Sie lieber einen Hubschrauber oder möchten Sie einen Sportwagen beherrschen? Simulationen legen sich mächtig ins Zeug, um ein technisch anspruchsvolles Gerät möglichst genau auf dem Computer nachzuempfinden. Wenn Sie bei »Aces of the Pacific« eine Runde fliegen wollen, ist weniger Ihr Geschick, sondern vielmehr Ihr Grips gefragt. Schließlich müssen Sie alle Anzeigen des Flugzeugs auf dem Computerbildschirm im Auge behalten. Die Faszination von Simulations-Programmen besteht darin, die Bedienung eines solchen komplizierten Geräts zu erlernen und allmählich zu beherrschen. Zu den Verkaufsschlagern dieses Genres gehören Simulationen von militärischen Jets. Kein Wunder, denn wer hat schon die Gelegenheit, einen solchen Düsenflitzer in Wirklichkeit zu fliegen?

Wer sich nichts aus den militärisch angehauchten Jet-, Panzer- und Hubschrauber-Simulationen macht, muß nicht verzagen. Immer wieder erscheinen auch ungewöhnliche, gänzlich friedliche Simulationen. Bei »Sim Ant« steuern Sie z. B. die Geschicke einer Ameisenkolonie.

Eines haben alle Simulationen gemeinsam: Von heute auf morgen meistert man sie bestimmt nicht. Den komplexen Vertretern dieses Genres liegen nicht umsonst oft mehr als 100 Seiten dicke Handbücher bei. Dafür bieten Simulations-Programme auf Dauer gesehen viel Spielspaß fürs Geld, weil sie oft komplexer und abwechslungsreicher sind als Vertreter anderer Spiele-Gattungen.

Sportspiele

Um Eishockey zu spielen, benötigen Sie mindestens elf Mitspieler, eine Eisfläche, Schiedsrichter und jede Menge teure Sportausrüstung. Wenn Sie mal schnell eine Runde Golf spielen wollen, addieren sich Trainerstunden, Platzgebühr und Schlägerkosten zu horrenden Summen, von der Fahrt zum nächsten Platz mal abgesehen. Wenn Sie Ihren PC einschalten und eine Diskette einlegen, können Sie alle populären Sportarten auf bequemste Weise nachspielen. Sportspiele tun nicht sonderlich viel für Ihre körperliche Fitneß, bringen aber oft ähnlich viel Spaß wie ihre Vorbilder.

Egal ob Fußball, Eishockey, Autorennen, Leichtathletik oder Boxen – die Auswahl an Sportspielen ist riesig; Monat für Monat kommen neue Programme dazu. Sportspiele erfordern Timing und Geschick, aber auch die richtige Strategie. Momentan besonders hoch im Kurs: Golf (mal unter Windows, mal mit fotorealistischer Grafik), Rennspiele und natürlich Fußball (»Euro Championship 1992« gibt sich actionlastig, während »Bundesliga Manager Professional« eine Art Fußball-Strategiespiel ist).

So unterschiedlich Sportspiele sein können, eins haben sie in der Regel gemeinsam: Obwohl man auch gegen den Computer spielen kann, machen sie zu zweit am meisten Spaß. Wenn zwei Spieler aus Fleisch und Blut bei einer Mannschaftssport-Simulation gegeneinander antreten, kommt garantiert Stimmung auf.

Strategiespiele

In diesem Genre tummeln sich die unterschiedlichsten, abwechslungsreichsten Programme. Ihre Gemeinsamkeit: Um bei ihnen zu gewinnen, müssen Sie strategisch planen und gut tüfteln können.

»Chessmaster 3000« bietet sich als elektronischer Schachpartner und -lehrer an, während Sie bei »Civilization« die Geschicke eines Volks mehrere Jahrtausende lang bestimmen. Bei Titeln wie »Global Conquest« oder »Powermonger« steht gut geplantes Erobern im Mittelpunkt. Das Strategiegenre bietet aber auch immer wieder ungewöhnliche Spielinhalte an: Bei »Mad TV« ringen Sie als Boß eines TV-Senders um gute Einschaltquoten und Werbeeinnahmen, während »Patrizier« aus Ihnen einen gestandenen Hanse-Kaufmann macht.

Denkspiele

Bei Denkspielen stehen kleine Knobeleien im Mittelpunkt. Ähnlich wie bei Puzzlespielen sind die Regeln einfach und schnell erlernt; deren Anwendung in immer verzwickteren Levels sorgt hingegen für wohliges Kopfzerbrechen. Ein Paradebeispiel für diese Definition ist der Denkspielklassiker »Tetris«, der jede bessere PC-Festplatte ziert. In diesem Buch stellen wir seine jüngste Variante namens »Super Tetris« vor. Aber wir besprechen von »Push-Over« bis »Locomotion« auch eine Reihe weiterer Denkspiel-Luder der neuen Generation, die programmiert wurden, um Ihnen Schlaf und Nerven zu rauben.

Das Test-Schema

In diesem Buch testen wir 100 aktuelle Profispiele für MS-DOS-PCs. Um die Programme möglichst fair und aussagekräftig zu bewerten, ist jeder Test nach einem festen Schema aufgebaut. Die objektive Beschreibung und die subjektive Bewertung des Spiels sind voneinander getrennt. Sie werden also zuerst über Spielinhalte und Abläufe informiert, erst danach beurteilen wir die Qualität. Informationen pur gibt es am Ende jedes Tests. Hier wird auf technische Besonderheiten wie die Hardware-Anforderungen eingegangen.

Im Absatz mit der Überschrift **Auf einen Blick** machen wir folgende Angaben:

Name: So heißt das Programm.

Hersteller: Name der Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Distributor: Name der Firma, die sich um den Vertrieb des Programms in Deutschland kümmert.

Ca.-Preis: Unverbindliche Preisempfehlung in Deutschland laut Distributor. Von Händler zu Händler können die Preise schwanken; Preisvergleiche lohnen sich oft.

Sprache: Wird auch eine deutsche Anleitung angeboten oder ist die Dokumentation nur in Englisch? Bei vielen Spielen ist sogar die Software übersetzt und alle Texte auf dem Bildschirm erscheinen in Deutsch.

Der nächste Absatz mit der Überschrift **Hardware** geht auf die technischen Details ein:

Empfohlener PC-Typ: Die meisten Programme setzen eine gewisse Rechenpower voraus, um optimal zu laufen. Wir sagen Ihnen, welchen PC-Typ Sie mindestens haben sollten (PC, AT oder 386er). In Klammern geben wir außerdem an, welche Taktfrequenz der Prozessor Ihres Computers haben sollte (z. B. 16 MHz).

Da die meisten Spiele mindestens 640 Kbyte RAM Arbeitsspeicher benötigen und alle neueren PCs ausreichend mit RAM bestückt sind, haben wir auf Kbyte-Angaben bei den einzelnen Spielen verzichtet. Benötigt ein Programm mehr als 640 Kbyte RAM, um überhaupt zu laufen, wird dies natürlich erwähnt. Außerdem setzen wir voraus, daß Ihr PC-System mit einer

Festplatte gesegnet ist. Jedes der in diesem Buch getesteten Spiele läßt sich auf Festplatte installieren und viele lassen sich ohne Festplatte gar nicht spielen. Eine Festplatte setzen wir deshalb ebenso voraus wie mindestens 640 Kbyte RAM.

Grafikkarten: Alle Grafikkarten, die von einem Programm unterstützt werden, sind hier aufgelistet. Viele neue Spiele unterstützen nur VGA; CGA- und EGA-Grafiken werden immer mehr vernachlässigt. Wir empfehlen deshalb pauschal eine VGA-Karte, die sich mittlerweile als Grafikstandard für PC-Spiele etabliert hat. Außerdem kann eine VGA-Karte auch EGA- und CGA-Grafiken darstellen.

Soundkarten: Die Unterstützung der AdLib-, Soundblaster- und Roland-Soundkarten wird hier registriert.

Gesamtwertung: Diese abschließende subjektive Wertung sagt aus, wieviel Spaß das vorgestellte Programm macht. Wir bewerten auf einer Skala von 1 (»ganz schlecht«) über 5 (»durchschnittlich«) bis 10 (»absolute Spitzenklasse«).

Ein Wort noch zu den Anleitungen: Wird ein Programm mit deutscher Anleitung angeboten, geben wir dies am Ende eines Tests an. Es kann Ihnen aber trotzdem passieren, daß Sie hierzulande ein solches Spiel kaufen und nur eine englische Anleitung in der Packung finden. Das kann der Fall sein, wenn Ihr Händler das Programm direkt aus den USA oder England importiert hat und die deutsche Dokumentation nur den Packungen beiliegt, die »offiziell« vom deutschen Distributor vertrieben werden. Wenn Sie also Wert auf eine deutsche Anleitung legen, sollten Sie vor jedem Kauf Ihren Händler sicherheitshalber fragen, ob diese auch wirklich der Packung beiliegt.

Hardware-Lexikon

Wer einmal durch dieses Buch blättert, kommt aus dem Staunen nicht mehr raus: für den erfolgreichsten Bürocomputer aller Zeiten gibt es Spiele ohne Ende. Und dies sind nicht irgendwelche Spiele; MS-DOS-PCs sind auch die Maschinen, für die zur Zeit die innovativsten Programme entwickelt werden. Auch die neuesten Techniken, wie zum Beispiel CD-ROM, gab es als erstes für IBM-kompatible Rechner. Als nächstes Ziel ist »Multimedia« angepeilt, das Programm, Bild, Film, Ton, Sprache, Musik und vieles anderes mehr zur Super-Unterhaltung verbindet. Nicht schlecht für einen Computer, der eigentlich nur für Geschäftsbriefe und Gehaltsabrechnungen entwickelt wurde.

Aber ganz so rosig ist die Lage doch nicht. Denn »den« PC gibt es nicht. Hunderte von Herstellern bauen Hunderte von Computern, auf denen zwar ein und dieselben Programme laufen, aber eben unterschiedlich gut. So gibt es kleine PCs mit dem 8088-Prozessor und große MS-DOS-Boliden mit dem neuen 80486-Chip. Diese beiden Bausteine sind wie ein VW-Käfer und ein Porsche: Beide laufen mit dem selben Sprit (derselben Software), aber eben unterschiedlich schnell. Im besten Fall kann der 80486 bis zu hundertmal schneller sein Handwerk verrichten. Prinzipiell gilt, je »größer» die Zahl, desto leistungsstärker der **Chip,** ein 80386 ist also schneller als ein 80286. Aber der Chip alleine reicht nicht. Als zweite Zahl ist die **Taktfrequenz** entscheidend. Mit ihr wird festgelegt, wieviele Befehle der Chip in einer Sekunde bearbeiten kann. Ein langsamer Chip läuft mit weniger als 16 MHz, ein schneller Chip läuft mit bis zu 66 MHz.

Das Minimum für die heutigen Computerspiele ist ein 80286-Chip mit 12 MHz Taktfrequenz. Die Programmierer gehen davon aus, daß Sie mindestens eine solche Kiste haben. Alles darunter macht die Spiele deswegen recht langsam und könnte Ihnen den Spaß an so manchem Programm verderben. **Gesundes Mittelmaß** erreicht man schon mit 80386SX-Computern, die mit 16 MHz laufen. Haben diese Computer einen sogenannten NEAT-Chipsatz, dann laufen sie durch einen technischen Trick so schnell, als ob ihr Chip-Herz mit 20 MHz schlagen würde. Das ist eine sehr stattliche Geschwindigkeit, die auch bei komplexen Simulationen für Spielspaß sorgt.

Wer sich oft als Computer-Pilot betätigen will, oder aber gern mal angibt, sollte sich für einen **80386** entscheiden. Wichtig ist dabei, daß es sich um einen 80386DX handelt. Die 386er der SX-Serie sind in vielen Fällen nicht schneller als die 286er und haben nur für einige Business-Programme Vorteile (Wenn Spiele für Sie hingegen nur eine Nebenbeschäftigung sind, kann sich ein 386SX gegenüber einem 286 schon lohnen). Wird ein Computer hauptsächlich für Spiele gekauft, lieber einen hochgezüchteten 80286 (preiswerter als 80386SX) oder einen gleich einen 386DX. Wenn wir in diesem Buch von 386er reden, meinen wir einen Computer mit 80386DX-Chip.

386er gibt es meistens als 25-MHz- oder 33-MHz-Rechner, diese jeweils dann noch mit oder ohne **Cache** (sprich: Käsch). Der Cache ist eine Art Nachbrenner für den Prozessor, der dafür sorgt, daß die einzelnen Bausteine im Computer schneller miteinander zusammenarbeiten können. Ein 33-MHz-Rechner mit Cache ist etwa doppelt so schnell wie ein 25-MHz-Rechner ohne.

Dann gibt es noch die **486er**. Die Preise für diese Rechner fallen rapide und sind auf dem Stand, den vor einem Jahr noch die 386er innehatten. Hier wird die Verwirrung perfekt, denn es gibt inzwischen 486er als DX, DX/2, SX, Overdrive und 487-Chips. Was ist was?

Ein **486SX** ist ein normaler 486 ohne Mathematik-Coprozessor. Auf den können Sie meistens auch verzichten, denn nur eine Simulation (Falcon 3.0) nutzt diesen Wunderchip aus. Alle anderen Programme laufen mit oder ohne Mathe-Chip gleich schnell. Den 486SX gibt es aber nur mit Taktfrequenzen bis 25 MHz zu kaufen. So ein 25-MHz-486SX ist übrigens etwa doppelt so schnell wie der schnellste 386!

Ein **486DX** ist der »Standard«-486 mit dem Mathe-Chip.

Ein **486DX/2** ist ein Turbo-486. Intern läuft er doppelt so schnell wie extern. Anders gesagt: Auf einen billigen 25-MHz-Rechner können Sie einen 50-MHz-Chip stecken. Im Endeffekt sind sie nicht doppelt, sondern nur anderthalb mal so schnell, aber wesentlich preiswerter, als ein 486 mit echten 50 MHz.

Ein **Overdrive-Chip** ist ein 486 DX/2 mit anderem Namen. Er ist quasi ein Ersatz für einen 486SX – bei den meisten Computern mit diesem Chip können Sie einen Overdrive nachkaufen und so Ihren Rechner fast doppelt so schnell machen.

Unsere Empfehlung: Ein 16-MHz-80386SX ist noch relativ preiswert zu haben und hat genug Power für alle hier vorgestellten Programme. Wer mit einem 386DX liebäugelt, sollte gleich ein paar Mark mehr ausgeben und zumindest einen Rechner mit Cache, wenn nicht gleich mit 33 MHz kaufen. Es gibt neuerdings auch Rechner, die man nachträglich aufrüsten kann, doch meistens ist ein auf einen 386er nachgerüsteter 286er teurer, als wenn man gleich einen 386er gekauft hätte. Für nur zwei, drei Hunderter mehr können Sie auch ein 486SX-System kaufen, das Sie später per Overdrive noch mal doppelt so schnell kriegen. Und die Preise für superschnelle 486 sind, bei kompletter Ausstattung, unter die 5000-Mark-Grenze gerutscht. Wenn Sie das Geld haben, dann greifen Sie zu!

Achten Sie beim Kauf drauf, daß man Ihnen die echte MHz-Zahl des Computers sagt. Manche Hersteller werben mit einem Landmark-Wert, der sagt, wie schnell der Computer »aussieht«.

Ein 16-MHz-NEAT-Rechner hat einen **Landmark-Wert** von 20, ein 12-MHz-Rechner mit NEAT einen Landmark-Wert von 16. Manche Händler schreiben dann: »16-MHz-Rechner (nach Landmark)«, wenn es in Wirklichkeit nur ein 12-MHz-Gerät ist. Meiden Sie solche Händler, oder lassen Sie sich schriftlich die echten technischen Daten vor dem Kauf geben. Ein 386er mit 33 MHz und Cache erreicht einen Landmarkwert von über 50, 486–33-Rechner durchbrechen die 100er-Marke und kommen teilweise auf Werte von bis zu 125!

Wenn Sie jetzt Ihren alten PC ausmustern wollen, um ihn durch ein zeitgemäßes Gerät zu ersetzen, gibt es zwei Möglichkeiten. Sie können sich einen neuen Computer kaufen oder nur die Hauptplatine (das **Mainboard**) austauschen.

Zum Tausch einer Platine ist folgendes zu sagen: Machen Sie das nur, wenn Sie keine zwei linken Hände haben und auf den Rechner nicht angewiesen sind. So manches Büro stand schon mehrere Tage still, weil jemand dachte, ein solcher Umbau sei die einfachste Sache der Welt – sie ist es nicht! Um ausnahmsweise mal persönlich zu werden: Die Autoren arbeiten teilweise seit zehn Jahren mit Computern, seit über sechs Jahren mit MS-DOS-Systemen, und haben selber schon PCs erweitert und kleinere Reparaturen durchgeführt. Einer von uns tauschte seinen alten 286er in einen schnellen 386er und dann in einen 486DX/2 um. Auch er war sich sicher, daß der Austausch problemlos vor sich gehen müßte. Es hat jedesmal mehrere Tage gedauert, bis sein neuer Lieblingsrechner lief. Da gab es Probleme mit dem RAM, das zu langsam war, der Harddisk, die sich auf einmal nicht mehr mit der VGA-Karte vertrug, einem BIOS, das die Tastatur nicht mochte, und einer fehlenden Schraube. Dann war wieder die Platine zu groß für das Gehäuse, die VGA-Karte kriegte »zuwenig Luft« und lief heiß, das CD-ROM war nicht mehr ansprechbar und der Prozessor mußte extra gekühlt werden.

Wenn Sie sich einen kompletten neuen Rechner kaufen, geben Sie ein paar Hunderter mehr aus, sparen aber einiges an Nerven. Und wenn Sie Ihren alten Computer gebraucht verkaufen, kommen Sie am Ende vielleicht billiger weg, als jemand, der sich seine alte 8086-Platine an die Wand hängen kann. Der Wiederverkaufswert einer langsamen Platine ist nämlich sehr gering.

Viel einfacher und oft sinnvoller als ein Austausch der Hauptplatine ist das Auswechseln von **Steckkarten.** Auf der Hauptplatine sitzt zwar das »Gehirn« des Computers, aber um Grafik und Ton müssen sich die besagten Steckkarten kümmern. Am allerwichtigsten ist dabei in jedem Fall die Grafikkarte.

Wer sich heute einen PC oder eine **Grafikkarte** kauft, für den gibt es keine Alternative zu VGA. Fast alle Spiele, die heute auf den Markt kommen, unterstützen die 256 Farben der VGA-Karte. Viele Programme laufen schon gar nicht mehr ohne VGA-Karte, oder werden nur noch halbherzig auf die kleineren Grafikstandards (CGA, EGA) umgesetzt. Mit einer VGA-Karte kann man aber ohne weiteres Programme laufen lassen, die nur EGA oder gar CGA nutzen, denn VGA ist »abwärts-kompatibel«.

In Anzeigen werden schon drei weitere Grafikkarten-Typen angeboten: TIGA-, XGA- und 8514-Karten. Für diese heißt es jedoch: Finger weg. Denn meistens sind diese Karten nicht VGA-kompatibel, das heißt, die meisten Spiele laufen damit gar nicht. Spiele, die die

superhohen Auflösungen dieser Karten nutzen, gibt es nicht. Und außerdem kosten diese Karten vierstellige Beträge.

Aber VGA ist nicht gleich VGA – so gibt es auch hier gewaltige Geschwindigkeits-Unterschiede. Gerade bei einem schnellen Rechner kann eine langsame VGA-Karte die Investition zunichte machen. Eine **16-Bit-VGA-Karte** ist oftmals (aber nicht immer) schneller als eine 8-Bit-Karte. Da es nahezu hundert verschiedene VGA-Karten gibt, denen man von außen die Geschwindigkeit nicht ansehen kann, fällt der Kauf nicht einfach. Hier eine subjektive Empfehlung der Autoren: Karten mit Chips von der Firma Tseng haben sich sehr bewährt; etwas teurer, aber in vielen Fällen einen Hauch schneller, sind Karten der Firma ATI. Ob eine VGA-Karte 256, 512 oder 1024 Kbyte hat, ist für Computerspiele völlig egal. 512 Kbyte sind inzwischen der Standard, die Karten mit 1 Mbyte Speicher sind nützlich, wenn man sehr viel mit Windows oder CAD-Programmen arbeitet und einen teuren Multisynch-Monitor hat.

Wenn Sie fast nur Spiele spielen: Finger weg von Windows-Beschleuniger-Karten! Die machen zwar Windows schneller, sind aber unter DOS und grafikintensiven Spielen langsamer als normale VGA-Karten. Wie sehr sich das auswirken kann sieht man an Spielen wie Wing Commander: Auf der schnellen Tseng 4000-Karte läuft es auf dem gleichen Rechner fast doppelt so schnell, wie mit einer S3-Windows-Beschleuniger-Karte.

Vorsicht ist geboten bei Computern, die keine Extra-Grafikkarte haben, sondern bei denen die Grafik-Chips auf der Hauptplatine integriert sind. Das ist insbesondere bei **Laptops** der Fall, aber auch bei älteren Geräten der Firmen Commodore, Schneider und Atari und einiger anderer Hersteller. Hier kann es Ihnen passieren, daß nach dem Einbau überhaupt nichts mehr funktioniert, weil sich jetzt EGA und VGA um den Platz im Computer streiten. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr Computer eine neue Grafikkarte verträgt, fragen Sie zuerst einmal Ihren Fachhändler oder Hersteller.

Unsere Empfehlung: Fragen Sie Ihren Händler nach einer schnellen VGA-Karte mit Tseng-4000-Chip (gibt es von mehreren Herstellern); die kostet meist unter 300 Mark und sollte Sie nicht enttäuschen.

Zum guten Bild gehört ein guter Ton. Hier befindet sich der PC allerdings auf geradezu prähistorischem Niveau. Ein einziger Ton- oder besser Krachkanal bringt Geräusche aus dem PC, die einen zum Lautstärkeregler greifen lassen – den allerdings fast kein PC hat. Abhilfe schaffen **Soundkarten**, die die Klangqualität Ihres PCs vervielfachen.

Als Quasi-Standard hat sich die **AdLib**-Karte herausgebildet. Die AdLib-Karte hat etwa dieselbe Soundqualität wie ein modernes Videospiel. 9 Soundkanäle mit immer noch recht elektronischem Klang sorgen in vielen Spielen für schwungvolle Musik. Bei Soundeffekten ist die AdLib-Karte aber etwas schwach. Am besten bedient ist man mit einer **Soundblaster**-Karte: Die kann alles, was eine AdLib-Karte kann (sie ist »AdLib-kompatibel«), kann dazu aber noch Sprache und Soundeffekte digitalisieren. Bei einigen Spielen wird dies schon ausgenutzt; man hört dann beispielsweise die Stimmen der Figuren in einem Adventure. Zudem hat die Soundblaster-Karte noch ein MIDI-Interface, mit dem man einen Synthesizer an seinen PC anschließen kann, sowie einen Joystick-Port (dazu aber später mehr). Für hundert

Mark mehr gibt es die **Soundblaster Pro**, eine Stereo-Version mit Anschluß für CD-ROM-Laufwerke. Zwar gibt es kaum Spiele, die die Stereo-Effekte unterstützen, doch in puncto Zukunftssicherheit ist diese Karte wesentlich sinnvoller.

Für echte Musikfans gibt es Soundkarten von **Roland**, die zuallererst einmal durch ihren hohen Preis auffallen. Dafür befindet sich auf einer Karte wie der Roland LAPC-1 ein kompletter Synthesizer, der mit einem Studio-Gerät mithalten kann. Allerdings bremsen die Roland-Karten aufgrund ihrer Bauweise den PC etwas. Auch Soundeffekte bereiten auf einer Roland technische Probleme; die meisten Spiele bieten mit dieser Karte nur Musik. Zu guter Letzt wird die Roland-Karte nur von einem Teil der erhältlichen Software unterstützt, während die AdLib-Karte praktisch bei jedem neu erscheinenden Spiel eingesetzt wird. Wer allerdings einmal Spiele wie »Wing Commander II« auf einer Roland gehört hat, überlegt zweimal, ob das Geld vielleicht nicht für eine Adlib/Soundblaster- und eine Roland-Karte reicht. Die beiden können gemeinsam eingebaut werden und vertragen sich gut; allerdings gibt es kein Spiel, bei dem AdLib- und Roland gleichzeitig ertönen. Sie müssen bei der Installation der Karte immer wählen, welchen Sound Sie wollen.

Aber die tollste Grafik und der schönste Sound machen keinen Spaß, wenn man seinen Flugsimulator mit der Tastatur bedienen muß oder den Cursor umständlich durch Tastengekloppe von links-oben nach rechts-unten bewegt. Zu einem vernünftigen Spiele-PC gehört eine **Maus** (die viele Anwender sowieso schon besitzen) und ein **Joystick**.

Als Maus ist fast jede preiswerte Maus zu empfehlen, die **Microsoft**-kompatibel ist. Dieser Maustyp wird von jeder Software unterstützt, die per Maus bedienbar ist. Wichtig: Fast alle Spiele unterstützen die Maus nur, wenn Sie vorher den Maustreiber geladen haben. Wie das geht, lesen Sie in der Anleitung zu Ihrer Maus nach. Beim Mauskauf sollten Sie darauf achten, ob die Maus gut in Ihrer Hand liegt, ob Sie eine Disk mit dem Maustreiber erhalten und ob das Ganze Microsoft-kompatibel ist. Unser persönlicher Favorit ist immer noch die Original-Microsoft-Maus: Liegt gut in der Hand, ist sehr präzise, hat zwei exzellente Tasten mit feinem Klick und ist relativ einfach zu reinigen.

Für Simulationen aller Art, egal ob Flugzeug, Auto oder U-Boot, rentiert sich ein **Joystick**. Auf PCs finden sogenannte analoge Joysticks Verwendung. Anders als bei Joysticks an Videospielen kann man bei einem analogen Joystick verschieden stark in eine Richtung lenken, ähnlich wie bei einem Lenkrad im Auto. Für einen solchen Joystick ist noch eine **Zusatzkarte** erforderlich; Joystick und Karte werden oft im Paket angeboten. Achtung, wenn Sie einen schnellen Rechner (ab 80286/16 MHz aufwärts) haben, sollten Sie vor dem Kauf fragen, ob die Karte auch in Ihrem Rechner läuft. Einige billige Karten funktionieren auf den schnellen Rechnern nicht. Für den Joystick selbst gilt: Im Laden angucken kann nicht schaden. Es gibt keinen »perfekten« Joystick für PCs, auch die Autoren verwenden mehrere Typen. Das eindeutig beste (aber auch teuerste) Modell ist der Joystick der Firma Gravis. Simulationen lassen sich damit exakt steuern. Für Action-Spiele gibt es das neue **Gravis Gamepad**, eine Steuereinheit, die aussieht wie die eines Videospiels. Für Simulationen kann man das Ding nicht gebrauchen, aber klassische Action-Spiele lassen sich damit perfekt steuern.

Was **Diskettenlaufwerke** angeht, kann man nicht viel falsch machen. Die meisten Spiele sollten sowieso auf einer Festplatte installiert werden. Allerdings werden immer mehr Spiele auf **HD-Disketten** ausgeliefert. Wenn Sie noch kein HD-Laufwerk haben sollten (ein Laufwerk mit 1,2 bzw. 1,4 Mbyte Speicherkapazität), dann wäre es keine schlechte Idee, sich baldmöglichst eins zu besorgen. Da praktisch alle Spiele sowohl auf 5,25- wie auf 3,5-Zoll-Disketten lieferbar sind, ist es egal, welchen HD-Laufwerkstyp Sie besitzen. Um Probleme zu vermeiden, sollten Sie Software immer nur in dem Format kaufen, das Ihr Laufwerk »A« hat. Einige dumme Installations-Programme für Spiele laufen nicht von Laufwerk »B«. Die werden zwar immer seltener, aber besser, Sie kaufen das passende Format, als daß Sie zurück zum Händler müssen, um umzutauschen.

Für die **Festplatte** kann man eigentlich nur einen Tip geben: Sie kann nie groß genug sein. 40 Mbyte sind eigentlich das absolute Minimum, 80 Mbyte sollten es schon sein. Das ist nicht übertrieben, wenn man sieht, daß Spiele wie »Sherlock Holmes« oder »Ultima VII« 15 bis 30 Mbyte auf der Platte belegen können. Da Sie den PC sicher noch für etwas anderes einsetzen möchten, legen Sie lieber noch ein paar Byte Festplattenplatz dazu. Die Geschwindigkeit der Festplatte ist für Spiele weitestgehend egal, außer es kommt Ihnen bei Adventures auf jede Sekunde Ladezeit zwischen zwei Bildern an.

Wenn es ums **RAM** geht, sollten Sie Ihren Rechner schon auf die vollen 640 Kbyte DOS-Speicher aufgerüstet haben. Wieviel Speicher Sie haben, sehen Sie, wenn Sie das Programm »CHKDSK« (ist beim DOS dabei) starten: Der gesamte Speicher ist die Größe Ihres DOS-RAMs und sollte in der Gegend von 650.000 Byte liegen.

Hat Ihr Computer laut Verkäufer mehr Speicher, dann ist dieses in einer Ecke des Computers »versteckt«. Dieses Phänomen stammt noch aus den frühen 80er Jahren, wo man dachte, daß 64 Kbyte unerhört viel Speicher und 256 Kbyte unbezahlbarer Luxus wären.

Der zusätzliche, versteckte Speicher, wird **Expanded Memory** oder **Extended Memory** (je nach »Versteck«) genannt. Um an den Speicher ranzukommen, brauchen Sie wiederum einen sogenannten Treiber, der Ihrem Computer beiliegen sollte. Fragen Sie im Notfall Ihren Fachhändler. Zusatzspeicher wird von immer mehr Spielen genutzt: »Links Pro« und »Wing Commander 2« sind zwei solche Titel. Beide Programme laufen schon gar nicht mehr ohne diesen Speicher. Wer einen 386er hat, sollte einen **Memory Manager** kaufen, das sind Programme, die den Speicher intelligent verwalten. Tip der Redaktion: »QEMM« der Firma Quarterdeck macht aus Ihrem Speicher Extended und Expanded Memory gleichzeitig! Damit sind sie für die Zukunft bestens gerüstet.

Heutzutage werden PCs fast immer mit mindestens einem Mbyte Speicher (640 Kbyte normal, 384 Kbyte »versteckt«) ausgeliefert. Sollte Ihr PC nur 512 Kbyte Speicher haben, dann sollten Sie ihn schnellstmöglich auf ein Mbyte aufrüsten lassen. Das ist aufgrund der unterschiedlichen Bauweise aller PCs keine einfache Sache und sollte einem Fachhändler überlassen werden. Wenn Sie hingegen das technische Handbuch Ihres Computers besitzen und dort eine Anleitung zur RAM-Aufrüstung finden, die Sie komplett verstehen, dann dürfen Sie sich auch selber an dieses Wagnis begeben.

Wenn Sie einen 386er oder besser haben und zukunftssicher bleiben wollen, sollten Sie schon mal auf 4 Mbyte aufrüsten; 8 Mbyte hält Sie auch für komplexeste Programme fit.

In den letzten Monaten kündigte sich eine neue Spiele-Technologie in Form des **CD-ROM** an. Ein CD-ROM ist nichts anderes als eine CD, auf der statt Musik Computer-Daten gespeichert sind. Dank der ungeheuren Datendichte kann man ohne weiteres 500 Mbyte, mit Tricks bis zu 680 Mbyte, auf eine CD quetschen. Das entspricht einem Stapel von eintausendfünfhundert 5,25-Zoll-Disketten – eine geradezu unvorstellbare Menge.

Aber durch CD-ROM liegt der gute Ton nicht brach: Ein Teil der CD kann für Computer-Daten, ein anderer für CD-Sound genutzt werden. So kann man beispielsweise CD-Spiele mit echter Orchester-Musik ausstatten. Skurrilerweise braucht dann die Musik mehr Speicherplatz als das Programm. Auf heute erhältlichen CD-ROM-Spielen werden mehr als 90 Prozent der CD für Sound benutzt, die Programme sind »nur« mehrere Mbyte groß und nutzen die CD bei weitem nicht aus.

Um CD-ROMs lesen zu können, brauchen Sie ein CD-ROM-Drive (Laufwerk). Ein Beschreiben der CDs wie bei einer Diskette ist damit nicht möglich. Wenn Sie ein CD-ROM-Laufwerk kaufen, achten Sie auf die Aussage »MPC-kompatibel«. Wenn Ihr Wunschlaufwerk nicht diese Anforderung erfüllt, ist es schlicht und einfach zu langsam. Spiele, die CD-ROM richtig ausnutzen, laufen dann nur stockend und mit langen Pausen zwischendurch.

Das Angebot von Spielen auf CD wächst. Neben Spielesammlungen, die CD nur als Ersatz für einige Disketten verwenden (Wing Commander inklusive Special Missions, Simulationen von Microprose), kommen die ersten Programme auf den Markt, die ohne CD nicht realisierbar wären. Wenn Sie sich über die Technologie informieren wollen, sehen Sie sich bei Ihrem Händler mal Programme wie »Sherlock Holmes«, »Loom« oder »Battlechess MPC« an.

Es gibt eine Reihe von Lexika, Nachschlagewerken und Bildersammlungen auf CD, die aber alle zwei Nachteile haben: Exorbitante Preise (ein Lexikon auf CD kann über 1000 Mark kosten) und die englische Sprache. Deutsche CD-ROMs gibt es nur wenig. Auch wenn 1992 vermehrt Spiele für CD-ROM erscheinen werden, muß man für die neue Spiele-Generation gute Englisch-Kenntnisse mitbringen, denn gerade amerikanische gesprochene Dialoge sind schwerer zu verstehen als geschriebener Text. Deutsche Spiele-CDs werden am Anfang der CD-Revolution noch sehr rar sein.

Das schöne bei einem MS-DOS-Computer ist, daß Sie nicht gleich alles auf einmal kaufen müssen. Sound-Karten und CD-ROM können ja noch warten, während Sie sich mit dem Piepser begnügen. Und wenn neue Standards kommen, läßt sich ein PC schnell aufrüsten – solange man einen einigermaßen flotten PC hat. Bevor Sie also tolle Grafikkarten für Ihren vier Jahre alten PC kaufen, sollten Sie vielleicht erst auf einen neuen Computer sparen.

Da PCs nicht in erster Linie Spiele- sondern immer noch Büro-Computer sind, können Sie sicherlich einiges von der Steuer absetzen. Reden Sie mit Ihrem Steuerberater oder dem Finanzamt über solche Möglichkeiten; mit dem gesparten Geld können Sie vielleicht eine größere Rechnerklasse kaufen, als Sie sich vorher leisten wollten.

Adressen

Hier finden Sie die Adressen und Telefonnummern von Distributoren, welche die in diesem Buch getesteten Produkte vertreiben. Wenn Sie z. B. detaillierte Fragen haben oder nicht genau wissen, ob es in Ihrer Nähe ein Geschäft gibt, das die gewünschten Spiele auf Lager hat, dann wenden Sie sich bitte an den jeweiligen Distributor.

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Telefon (0 61 07) 7 60 60

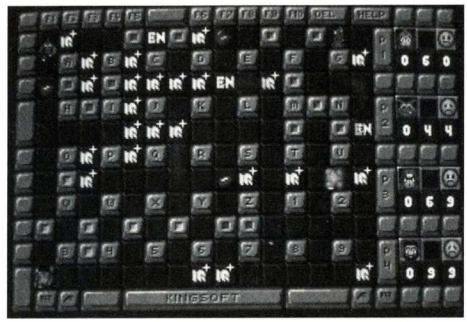
Kingsoft
Grüner Weg 29
5100 Aachen
Telefon (0241) 15 20 51

Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Telefon (0 21 31) 60 70

United Software
Hauptstr. 70
4835 Rietberg 1
Telefon (0 52 44) 40 80

Actionspiele





Bug Bomber

Beschreibung

Ein Computerbenutzer mag noch so tierlieb sein – wenn ein »Bug« (wörtlich: »Käfer«) in seinem Programm auftaucht, ist das Wehklagen groß. Aus dem Computerslang-Ausdruck resultierte auch das schöne neudeutsche Hauptwort »Debugging«, mit dem das Ausmerzen der bösen, bösen Programmfehler gemeint ist. Greift man normalerweise zu Assembler und viel Coffein, um ein solches Vorhaben anzugehen, hat Kingsoft in seinem neuen Spiel andere Methoden anzubieten. Die Bugs sind herumwuselnde Roboter, der labyrinthartige Schauplatz des Geschehens ein Rechenzentrum, und Sie steuern einen putzigen kleinen Debugger, der den Störenfrieden mit Flammenwerfern und Bomben an den Kragen geht.

»Bug Bomber« ist eigentlich voll auf Multi-Spieler-Erlebnisse im Freundeskreis zugeschnitten. Bis zu vier Personen können per Adapter gleichzeitig an die Joysticks (zwei an den Joysticks, zwei an der Tastatur) und sich in einem speziellen Dezimierungs-Modus gegenseitig das Leben schwer machen. Durch Feuerknopfdruck und Joystick-Bewegung in eine bestimmte Richtung kann jede Spielfigur Bomben legen (um Labyrinthblöcke und vielleicht auch einen Mitspieler wegzusprengen), neue Blockaden setzen (zwecks Einmauern des Gegners), Minen ablegen (explodieren erst bei Feindberührung) oder eine Flamme losschicken (rast auf den nächstgelegenen Gegner zu). Zusätzlich darf man Eier in der Landschaft verstreuen, die nach einiger Zeit aufbrechen und kleine Helfershelfer freigeben. Je nach gewähltem Ei-Typ stürzt sich der Sprößling blitzewerfend auf den stärksten Gegner, spezialisiert sich aufs Vernichten von Blöcken oder verwandelt listigerweise die Eier anderer Spieler in Ihre Farben um. Durchs Aufsammeln von IQ-Symbolen läßt sich außerdem die »künstliche Intelligenz« der Mitstreiter steigern. Da jede Aktion mehr oder weniger viel Lebensenergie kostet, müssen Sie sich jederzeit überlegen, ob z. B. die Produktion dreier weiterer Exemplare der effektiven Killer-Dronen sinnvoll ist. Rutscht der eigene Energie-Level rapide ab, wird Ihre Spielfigur langsamer und ein leichtes Opfer der Gegner.

Im »Gegeneinander-Modus« gewinnt derjenige eine Runde, der als letzter menschlicher Spieler übrigbleibt und auch die Figuren des Computers besiegt. Wie viele Siege zu einem Turniergewinn nötig sind, können Sie eingangs im Hauptmenü einstellen. Tritt man alleine an,

empfiehlt sich die Variante, bei der man gegen den Computer in 50 Levels antritt. Alternativ können Sie auch hier mit ein paar Freunden spielen; diesmal allerdings im Team und nicht gegeneinander. Nach jeder zehnten Stufe erscheint ein Paßwort, damit Sie bei späteren Versuchen die Anfangslevels überspringen können. Die Intelligenz der stets mitmischenden violetten Computer-Spielfiguren läßt sich von 0 (»selten so gelacht«) bis 7 (»Himmel hilf!«) einstellen.

Bewertung
Eine halbe Stunde Überwindung ist angesagt, bis bei Bug Bomber der Funke überspringt. Daß hier von Liebe auf den ersten Blick kaum eine Rede sein kann, liegt an der Krümelgrafik, der vermeintlich schlichten Spielidee und der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung (die bei Joysticks den zweiten Feuerknopf nicht ausnutzt – Pfui!). Wenn Sie jedoch die einzelnen Bomben, Blocker, Minen und Blitze aus dem Handgelenk aufs Spielfeld schütteln können, offenbart sich bei all der fröhlichen Action-Gaudi eine solide Dosis Taktik. Die »Bombe-legen-rette-sich-wer-kann«-Methoden hat man schnell satt und sinniert unter Berücksichtigung der gegnerischen Armada über die idealen Helfershelfer. Das Heranzüchten selbständig agierender Mitstreiter macht das auf den ersten Blick etwas unübersichtliche Labyrinth-Getümmel auch längerfristig reizvoll.

Obwohl sich die Programmierer viel Mühe gegeben haben, auch Solisten einiges zu bieten, entfaltet Bug Bomber seinen vollen Unterhaltungswert erst im trauten Kreis. Egal, ob im Turnier gegeneinander oder durch Teamwork vereint gegen den Computer – die Mischung aus Schadenfreude, Strategie, Siegesgelüsten und schierer Zerstörungswut hat einen speziellen Charme.

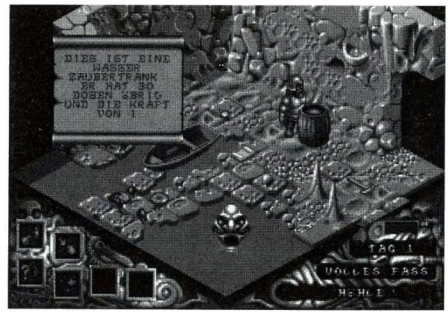
Auf einen Blick

Name:	Bug Bomber
Hersteller:	Kingsoft
Distributor:	Kingsoft
Ca.-Preis:	90 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Cadaver

Beschreibung

Man nehme: Einen bösen Burgherrn, einen umherstreifenden Abenteurer und ein Schloß mit mehreren hundert Räumen – fertig ist die ideale Mischung für ein Computerspiel. Gemischt wurden bei »Cadaver« aber auch die Spielarten. Zum Teil Adventure, zum Teil Action-Spiel, haben wir es in den Actionteil eingeordnet, weil diese Elemente den Charakter des Spiels prägen.

Sie steuern den Abenteurer Karadoc durch die dreidimensional dargestellten Kammern des Schlosses. Sie sehen die Zimmer aus der Vogelperspektive von schräg oben. Jeder Raum paßt genau auf den Bildschirm; wenn Sie durch eine Tür gehen, wird in das nächste Zimmer umgeblendet. Natürlich sind die Räume nicht leer: Neben der Inneneinrichtung liegen Gegenstände herum und pirschen Monster durch die Gänge. Die Gegenstände sind zum Einsammeln, die Monster zum Verdreschen da. Wenn die Spielfigur direkt vor einem Gegenstand steht, erscheint in der linken unteren Ecke ein kleines Menü mit Bildsymbolen. Ein Druck auf den Feuerknopf, und aus dem Menü darf ein Befehl ausgesucht werden. Gegenstände lassen sich nicht nur anschauen und mitnehmen; für jeden Gegenstand gibt es spezielle Befehle wie »Trinken« oder »Aufschließen«, die natürlich nur dann erscheinen, wenn sie sinnvoll sind.

Die Monster, die allesamt ein recht aktives Eigenleben führen und gerne angreifen, wenn sie sich stark genug fühlen, sollten aus der Ferne angegriffen werden. Fast jeder Gegenstand läßt sich als Wurfgeschoß benutzen. Ein mit Wucht geschleudertes Stück Papier ist aber sicher nicht besonders furchterregend. Später im Spiel finden Sie auch vernünftige Waffen. Fast jeder Raum birgt ein Geheimnis in Form eines Rätsels; da müssen nicht nur die passenden Schlüssel gesucht und Schalter umgelegt werden, um Türen zu öffnen. Es gibt auch richtige Logikpuzzles, zu knackende Codes, versteckte Geheimgänge und Spielereien mit der Physik. Da sich jeder Gegenstand verschieben oder werfen läßt, ist so manches Puzzle nur zu lösen, indem alle Möglichkeiten des Programms genutzt werden. Da muß man schon mal Felsen zu einer Leiter zusammenschieben oder zwischen einem Stapel Säcke suchen, um einen wichtigen Gegenstand zu finden.

Papier und Bleistift sollten für Notizen immer bereit liegen, das Kartenzeichnen darf man zumindest in groben Zügen dem Computer überlassen. Bei Druck auf »F1« erscheint eine Übersicht der schon besuchten Räume, mit »F5« und »F6« können sogar neun Spielstände geladen und wieder gespeichert werden.

Bewertung
Eins muß man Cadaver lassen: Hier wurden keine halben Sachen in Punkto »Größe« gemacht. Das Schloß ist riesig, Puzzles gibt es viele und der Spielspaß wäre so auf Wochen gesichert. Nicht einzusehen sind allerdings zwei Macken, die Cadaver eine Menge Vertrauenspunkte kosten: Da wäre zum einen die völlig verkorkste deutsche Übersetzung, die das Spiel unlösbar macht. Wenn Sie ernsthaft spielen wollen, müssen Sie zur englischen Variante greifen, denn die deutschen Texte haben richtiggehende Fehler und zudem nur das »ö« als Umlaut – »ä« und »ü« erscheinen ebenfalls als »ö«.

Zum zweiten ist da die Steuerung, die den Spieler zum Wahnsinn treiben kann. Wieso beim Joystick nicht der zweite Knopf genutzt werden kann, sondern stattdessen auf die Tastatur gehämmert werden muß, ist schon nicht zu begreifen. Die stets wechselnde Menüstruktur (das Anschauen- und Benutzen-Symbol sind bei unterschiedlichen Gegenständen an unterschiedlichen Positionen) läßt einen oft Sachen machen, die man gar nicht wollte. Die ungenaue Steuerung der Spielfigur im 3-D-Labyrinth ist da aber noch verheerender. Manchmal glaubt man, vor unsichtbaren Wänden zu stehen; dabei hält einen nur ein kleines Hindernis auf, das sich immer noch auf die Spielfigur auswirkt. Geht man noch ein Stück zur Seite, darf man auch wieder nach vorne. Genauso verschiebt man Fässer und Säcke, wenn ganz klar zu sehen ist, daß man eigentlich an ihnen vorbei läuft.

Wenn Sie aber mit englischen Texten leben können und nichts gegen eine etwas trickreiche Steuerung haben, erhalten Sie ein massives Spiel, das Sie lange in Atem halten wird.

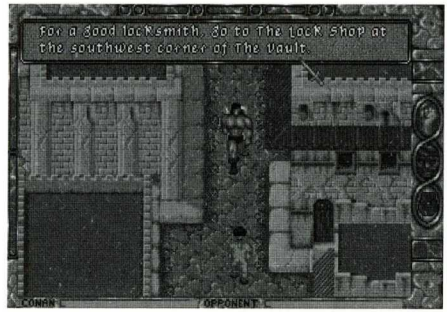
Auf einen Blick

Name:	Cadaver
Hersteller:	Renegade
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	90 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch (unbrauchbar) und Englisch (umschaltbar)

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Conan the Cimmarian

Beschreibung

Wer kennt ihn nicht, den barbarischen Muskelprotz Conan, der erst durch die Bücher von Edgar Rice Burroghs und dann durch Österreichs Export-Artikel Arnold Schwarzenegger als Filmfigur unsterblich gemacht wurde. Im offiziellen Spiel zur Conan-Buchreihe übernehmen Sie die Rolle des Bizeps-Barbaren.

Der gute Conan war eigentlich ein netter Bauer von nebenan, bis eines Tages ein böser Unhold sein Dorf besucht, fast alle Einwohner niedermetzelt und wieder von dannen zieht. Conan schwört Rache für den Tod seiner Familie, trainiert sich ein paar Muskeln sowie etwas Schwerttechnik an und geht auf die Suche nach dem brutalen Despoten. Dabei landet er in der Stadt Shadizar, die der Ausgangspunkt für zahlreiche Abenteuer ist. Sie sehen diese Stadt von schräg oben und steuern Conan von Gebäude zu Gebäude. In den jeweiligen Häusern wird auf eine Seitenansicht umgeschaltet. Je nachdem, was sich in den Zimmern tut, kann Conan Schwätzchen führen, nach Gegenständen und weiteren Türen suchen oder gar einen Kampf wagen. Über kurz oder lang stößt Conan dabei auf Leute (oder besser, Wesen) die ihm diverse Aufträge anvertrauen. Jeder dieser Aufträge bringt nicht nur Erfahrungspunkte (wie in einem Rollenspiel) sondern auch wichtige Informationen, um spätere Puzzles zu lösen (wie in einem Adventure).

Eines der wichtigsten Spielelemente für unseren digitalen Barbaren sind allerdings die Schwertkämpfe. Kann er sich zu Beginn nur mit einer einzigen Schlagart mehr schlecht als recht gegen die anderen Kämpfer durchsetzen, kommen durch viel Training später zwei weitere Schlagarten hinzu. Dann läßt sich schon recht strategisch gegen die einzelnen Monster vorgehen. Später im Spiel führt es Conan sogar in den Untergrund der Stadt; hier wartet ein regelrechtes Hüpf- und Springspiel auf Sie, bei dem natürlich auch gekämpft werden muß. Ebenfalls unerläßlich sind die zahlreichen Gegenstände, die Conan entweder direkt anwenden kann, oder die sich durch Feilschen bei den diversen Händlern zu (möglichst viel) Geld machen lassen. Geld wiederum kann man gut für neue Waffen und Ausrüstung gebrauchen; mancher Schlüssel oder manche Karte hilft so bei späteren Problemen weiter.

Nach und nach klärt sich auch das Geheimnis um den Unhold aus dem Anfang des Spiels, hinter dem Conan her ist – wenn unser Held nicht vorher stirbt, und sie vergessen haben, einen Spielstand zu speichern, mit dem Sie Conan wieder auferstehen lassen, um einen weiteren Versuch zu unternehmen.

Bewertung
Das Konzept der einzelnen, ineinander verwobenen Missionen geht voll auf. Eine Mission läßt sich spätestens nach ein paar Stunden lösen – sofern nicht ein wichtiger Hinweis aus einer anderen, noch zu lösenden Mission fehlt. Die Motivation, noch ein paar Minuten weiterzuspielen, ist durch die vielen kleinen erreichbaren Ziele wunderbar gegeben. Trotzdem ist das Spiel dadurch nicht klein geworden, sondern kann es in Sachen Spieltiefe locker mit anderen Adventures aufnehmen. Die Kampfszenen sind eher simpel und zu Beginn auch noch recht einfach; das stört aber nicht weiter, da sie nur Teil des Spiels sind. Im Verlauf des Spiels werden die Actionszenen auch immer komplexer, insbesondere später im Untergrund der Stadt. Für Einsteiger gibt es auch fast immer Flucht- oder Umweg-Möglichkeiten, um dem einen oder anderen unangenehmen Kampf auszuweichen.

Die Grafik ist im großen und ganzen schön gezeichnet; allerdings brauchen die Grafiker dringend Nachhilfeunterricht zum Thema »Perspektive«. Was uns in der Vogelperspektive der Stadt geboten wird, sieht wie auf die Seite gefallene Häuser aus und beleidigt jedermann mit etwas Orientierungssinn. Eine Warnung für Eltern: Bei diesem Programm spritzt schon mal etwas Blut und rollt manchmal ein Kopf; wer sich oder seine Kinder vor brutalen Darstellungen schützen will, sollte zu einem anderen Spiel greifen. Einen Punktabzug bei unserer Wertung gibt's deswegen aber nicht, weil das Thema Conan als Kinderzimmer-Variante kaum Spaß machen würde.

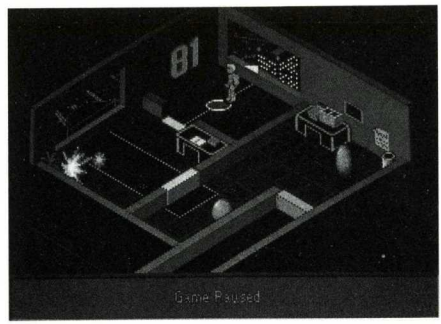
Auf einen Blick

Name:	Conan the Cimmarian
Hersteller:	Virgin Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



D/Generation

Beschreibung
In den »Genoq-Biomedical«-Labors werden keine Brezeln gebacken oder Fahrradspeichen hergestellt. Versierte Gen-Bastler brüten hier am Züchten neuer Lebensformen, doch leider birgt diese Tätigkeit einige kleine Risiken. Als eines schönen Tages ein Kurier das Gebäude betritt, registriert dieser Chaos und Verwirrung. In Gesprächen mit einzelnen Mitarbeitern, die verängstigt in Ecken kauern, stellt sich schnell heraus, daß die jüngste Kreation des Hauses aus dem Reagenzglas entwichen ist.

Die Zellkultur mit dem Codenamen »D/Generation« sorgt bald dafür, daß niedlich aussehende, aber gefährliche Glibberwesen über die Korridore hopsen. Zu allem Überfluß sind die Verteidigungssysteme aktiviert und schießen scharf auf jeden Eindringling. Ihnen könnte das Theater eigentlich relativ schnuppe sein, aber als gewissenhafter Kurier wollen Sie allen Gefahren trotzend ein Päckchen an Professor Derrida sicher zustellen (der Autor des Spiels hat anscheinend noch keine Erfahrungen mit der Deutschen Bundespost gesammelt). Von soviel Tatendrang könnte die gesamte Menschheit profitieren, denn die Sendung enthält den einzigen Gegenstand, mit dem Derrida die Mutantenplage stoppen kann.

Sie müssen dazu etwa 120 Räume durchqueren, Schlüssel suchen, mit Lasersalven die feindlichen Kunstwesen auf Distanz halten, Menschen retten und vor allem viele Puzzles lösen. Neben Timing und Geschick ist auch Kombinationsgabe gefragt, um Türen zu öffnen oder Wachroboter auszuschalten. Vier verschiedene Extras können Sie aufsammeln und im Waffenmenü, das durch Druck auf die Taste »U« aufgerufen wird, auswählen. Bomben haben – logisch – die Angewohnheit, schwungvoll zu detonieren. Mit einer Uhr verlangsamen Sie die Zeit für Wachsysteme und Mutanten, können aber selber mit gewohnter Geschwindigkeit weiterlaufen. Das Schild schützt vorübergehend vor allen Angreifern, während die Plasmakanone einen für Mensch und Monster gefährlichen Strahl verschießt. Diese Salve kann an Wänden in bestimmten Winkeln abprallen – eine Eigenheit, die für die Lösung einiger Puzzles genutzt werden muß.

Ein Raum gilt erst dann als »befriedet«, wenn Sie alle herumhüpfenden Mutanten zerstört und alle Lüftungsöffnungen abgedichtet haben. Letzteres geschieht, indem man einfach über diese

Bodenplatten läuft. Sie sollten Ihr Männchen idealerweise mit dem Joystick durch die Räume steuern, die durch einen isometrischen 3-D-Anstrich übersichtlich und perspektivisch wirken. Es gibt eine Funktion zum Speichern und Laden des Spielstands.

Bewertung

D/Generation ist ein putziges, originelles Action-Adventure ohne großen Technik-Schnick-schnack, das durch ein solides Spieldesign besticht. Bei vielen Räumen muß man regelrechte Routen planen, um sich durch geschicktes Aktivieren von Schaltern und Feldern einen Fluchtweg zu bahnen. Der Titel hat einen altmodischen Charme: Es ist kein Festplattenplatz-Fresser mit üppigen VGA-Mätzchen, sondern konzentriert sich auf ein nicht zu kompliziertes, gut durchdachtes Spielprinzip. Geschick und Gehirn werden gleichermaßen gefordert; der Schwierigkeitsgrad steigt im Spielverlauf maßvoll an, und alle paar Räume wird man mit einem neuen spielerischen Detail konfrontiert.

Durch die Komplexität ist man eine ganze Weile beschäftigt und das Programm ist viel spaßiger, als so manches aufgetakelte 20-Mbyte-Spektakel. Der hohe Preis (120 Mark) ist für ein solches kleines, feines Spiel allerdings überzogen – braucht der Geschäftsführer von Mindscape etwa einen neuen Mercedes?

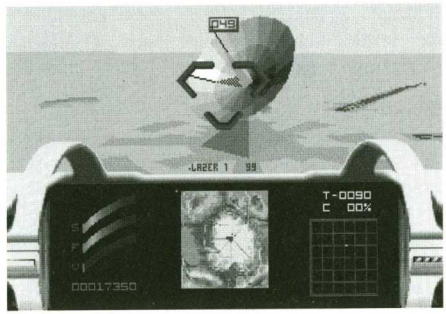
Auf einen Blick

Name:	D/Generation
Hersteller:	Mindscape
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Epic

Beschreibung
Die großen grünen Männchen vom Rexxon-Imperium sind unfreundliche Nachbarn. Hochgerüstet lauern die Burschen nur auf den erstbesten fadenscheinigen Grund, um einen interstellaren Krieg zu beginnen. Alle Versuche der guten, braven Menschen von der Föderation, Frieden zu schließen, wurden unwirsch beantwortet: Rexxons verputzen Diplomaten zum Frühstück und verbieten sich jede Anbiederung. Nun könnte man die unwirschen Tröpfe einfach ignorieren, doch dummerweise muß eine gigantische Flotte Rexxon-Gebiet durchfliegen. Dieser Raumkorridor ist der einzige Fluchtweg für die Föderation, die sich wegen einer Supernova sputen muß. Einen solchen guten Grund würden die Rexxons nur als faule Ausrede interpretieren und ob der Verletzung ihrer Hoheitsgebiete einen Krieg vom Zaune brechen – doch wer schützt die Föderations-Flotte?

Wenn bei den Hintergrundstorys zu Computerspielen solche Fragen gestellt werden, ist die Antwort recht naheliegend: Sie werden's schon richten, gelle? Als Pilot einer Epic-Kampfschiffs gilt es acht recht umfangreiche Missionen zu bestehen. Wurde ein Auftrag komplett abgewickelt, bekommt man ein Paßwort verraten, um später die bereits geschafften Missionen überspringen zu können.

»Epic« riecht sehr stark nach »Wing Commander«: Eine inflationäre Menge von ansehnlichen animierten Zwischenbildern illustrieren den Handlungsverlauf, während die eigentlichen Einsätze in Turbo-3-D-Grafik gezeigt werden. Auf einem 386er ist die Darstellung sehr schnell und die Maussteuerung fast schon übersensibel; immerhin kann man im Gegensatz zu Wing Commander auch auf flotten ATs fließende Grafik erleben. Solange man sich im Weltraum aufhält, sieht Epic nicht allzu berühmt aus, doch bei einigen Aufträgen müssen Sie auch über Planetenoberflächen düsen, wo das Programm optisch wieder etwas Boden gut macht. Ohne die schnittige Grafik würde der etwas beschränkte spielerische Tiefgang (Rumsausen, Gegner ausfindig machen, Waffe sprechen lassen) womöglich unangenehm auffallen. Serienmäßig gibt's verschiedene Blickwinkel, um das 3-D-Szenario genüßlich zu betrachten. Der Epic-Flieger ist zudem mit einer ganzen Palette von Lasern, Photonenböllern und anderen Spezialitäten bestückt, mit denen jeder ehrbare Perry-Rhodan-Leser blind vertraut ist.

Ein Hauptproblem besteht bei einigen Missionen darin, erst einmal herauszufinden, was man genau machen muß. Das sensationell unübersichtliche und informationsarme Handbuch läßt den armen Raumpiloten anfangs arg im Meteoritenschauer stehen. So heißt es gleich beim ersten Teil des ersten Auftrags lapidar, Ihr Ziel sei das »Bahnen eines Weges durch den Zinoischen Minengürtel«. Der DOS-Tester vom Dienst war ganz schlau, unterflog besagte Minenansammlung einfach und strebte gleich dem Zielplaneten entgegen. Der wurde aber nie erreicht; eine Meldung, daß man doch mit seiner Mission fortfahren möge, erwies sich als wenig hilfreich. Was ist also zu tun? Sie müssen solange wahllos Objekte abschießen, bis auf einer speziellen Anzeige 100 Prozent erreicht sind. Erst dann darf man Richtung Planet fliegen (was unter logischen Gesichtspunkten schwer nachvollziehbar ist, denn Sie zerstören nur ein paar Minen; der Rest schwebt weiter vor sich hin).

Bewertung

Simulations-Ansätze muß man mit der Lupe suchen; Epic hat eher einen Hang zum mitunter etwas unübersichtlichen und hektischen Geballer. Gäbe es die beiden Wing-Commander-Spiele nicht, würde ich allen Fans von 3-D-Actionspielen noch zum Kauf von Epic raten. Trotz einiger Macken ist das Programm schnell und bietet eine ganz ansehnliche Portion Unterhaltung. Doch dummerweise gibt es nun mal Wing Commander I & II, gegen die Epic nicht so recht ankommt.

Lediglich in einer Kategorie überzeugt der europäische Rivale: Die Grafik ist auch auf relativ langsamen PC-Systemen bemerkenswert flott. Dafür sieht sie allerdings nicht so schön aus wie bei Wing Commander, es gibt weniger Missionen, die Rahmenhandlung ist schwächer, der Sound dünner, das Handbuch dürftiger... alles klar? Fazit: Ein netter Versuch, aber eine Nummer zu klein, um bei Origin schlaflose Nächte zu verursachen.

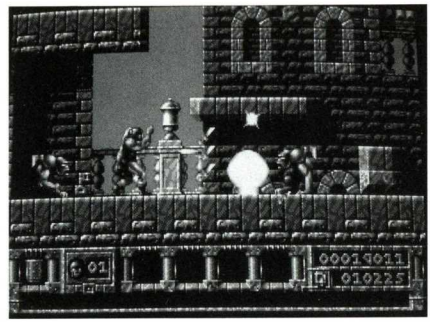
Auf einen Blick

Name:	Epic
Hersteller:	Ocean
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Gods

Beschreibung

Der PC-Spielekäufer hat eine gewaltige Auswahl, wenn er sich eine neue Simulation, ein Adventure oder ein Rollenspiel zulegen will. Doch wenn's um ein gemeines Actionspiel geht, sieht es oft düster aus. Viele Softwarefirmen trauen sich nicht so recht, den angeblich so elitären Geschmack der PC-Spieler mit einem Actiontitel zu belästigen. Wenn man sich anschaut, welcher Murks dann manchmal den Weg in die Regale der Fachgeschäfte nimmt, will man dieser Einstellung fast schon zustimmen.

Mit dem Action-Adventure »Gods« des bekannten englischen Programmierteams Bitmap Brothers gibt es nun endlich eine Neuerscheinung, die den allgemeinen Notstand in diesem Genre lindert. Ihr Alter Ego auf dem Bildschirm ist ein ebenso starker wie selbstbewußter Krieger, der partout Unsterblichkeit erlangen will. Die leicht erheiterten Götter gewähren dem Frechling eine Chance: Wenn er es schafft, die vier Wächter einer geheimnisvollen Stadt zu finden und zu besiegen, wird ihm diese Bitte gewährt. Das Spiel besteht naheliegenderweise aus vier Levels, an deren Ende je ein Wächter postiert ist. Jeder Level ist wiederum in je drei Abschnitte unterteilt. Ein Paßwort-System erlaubt das direkte Anwählen einer Stufe, doch Sie erhalten ein Paßwort erst dann, wenn ein kompletter Level absolviert wurde.

Neben den üblichen Zutaten des Genres (Monster mit Waffen bewerfen, Leitern erklimmen und auf Plattformen springen) birgt Gods ein paar hübsche Puzzle-Elemente. Bestimmte Gegenstände können mitgenommen und an anderer Stelle eingesetzt werden, für einige Türen benötigt man spezielle Schlüssel und durch das Experimentieren mit Schaltern entdeckt man neue Wege, eliminiert Fallen oder wird mit einem Bonus beschenkt. Selbst die Gegner lassen sich zur Lösung eines Problems einspannen; ein Dieb kann z. B. einen Gegenstand erbeuten, an den Sie nicht herankommen. Sobald er das begehrte Stück an einen erreichbaren Ort mitgeschleppt hat, beschießen Sie ihn kurzerhand und nehmen ihm dann den Gegenstand ab. An einigen Stellen erscheinen kurze, nützliche Hinweise am unteren Bildrand, doch diese wichtigen Lösungshilfen werden leider nur in Englisch angeboten.

Das Angebot an verschiedenen Extras ist reichhaltig. Es gibt vier Waffentypen, deren Durchschlagskraft Sie in mehreren Stufen steigern können. Dazu kommen Energie-Auffrischer,

Schutzschilde und wertvolle Dinge, die in einem Laden gegen weitere Bonusgegenstände eingetauscht werden.

Bewertung
Ein paar Unfreundlichkeiten am Rande dämpfen die Freude an dem Spiel. Fangen wir mit der Anleitung an: Im Prinzip ist sie ganz gut aufgebaut; an die obligatorischen Rechtschreibfehler hat man sich auch schon gewöhnt, aber an einigen Stellen tauchen plötzlich ein paar Absätze mit französischem Text auf. Nichts gegen einen gutgemeinten Beitrag zur Völkerverständigung, aber hilfreich sind diese negativen Auswirkungen der ersten DTP-Versuche des Handbuchschreibers nicht. Eine typisch englische Unsitte, der Disketten-Kopierschutz mittels Key Disk, stimmt auch nicht gerade fröhlich. Die Tastatur-Steuerung ist dafür relativ gut und die Ausnutzung speziell von Soundblaster-Karten erfreulich; eine flotte Titelmusik und spärliche, aber gute Effekte während des Spiels sorgen für die Pluspunkte auf der akustischen Seite. Die Tatsache, daß der 256-Farben-Modus unter VGA nicht voll ausgenutzt wird, kann man verzeihen, denn die Grafik sieht trotz des Einsatzes von lediglich 16 Farben sehr gut aus.

Gods ist nicht gerade das Programm, das ich einem absoluten Einsteiger ruhigen Gewissens empfehlen würde, aber für ambitionierte PC-Spieler hat es seinen Reiz. Ein Action-Adventure diesen Kalibers suchte man in der MS-DOS-Welt bislang vergeblich. Die oben erwähnten technischen Macken und der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad wären natürlich vermeidbar gewesen, aber das gute Spielprinzip (zwei Drittel Action, ein Drittel Puzzles) sorgt unterm Strich noch für eine freundliche Wertung. Wenn Sie sich nicht gerade zu den Action-Experten zählen, sind Sie beim weniger frustrierenden »Magic Pockets« vom selben Programmierteam besser aufgehoben.

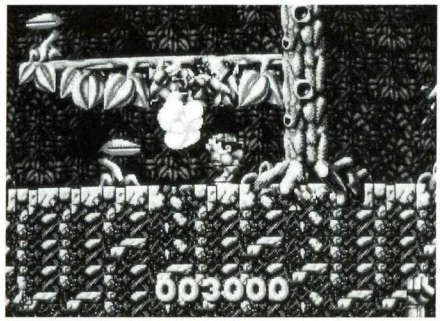
Auf einen Blick

Name:	Gods
Hersteller:	Renegade
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Magic Pockets

Beschreibung
Actionspiele sind doof und dumpf? Wer's glaubt, ist selber schuld. Selbst wenn Joystick-Artistik gefragt ist, kann man bei sorgfältigem Spieldesign Komplexität und eine Prise Anspruch beifügen, ohne daß die Angelegenheit wiederum kompliziert wird. Englands prominentestes Programmierteam, die Bitmap Brothers, lieferten mit »Gods« einen respektablen PC-Einstand ab. Das grafisch erlesene Programm litt allerdings unter einem hohen Schwierigkeitsgrad und einigen reichlich abstrusen Puzzles, auf deren Lösung vielleicht Spielegötter, aber keinesfalls Normalsterbliche kommen. Der Lernfähigkeit sei Dank bietet das jüngste Bitmap-Projekt »Magic Pockets« in dieser Hinsicht eine echte Milderung.

In diesem mit hübscher Comic-Grafik vollgeladenen Programm dreht sich alles um einen coolen Knaben mit Sonnenbrille, der vier bizarre Welten durchstreift, um entwendete Spielzeuge wieder einzusammeln. Sie steuern jenen Burschen namens Bitmap Kid durch die unterschiedlichen Levels, die in insgesamt 26 Abschnitte unterteilt sind. Nach Absolvierung jeder Etappe bekommt man ein vierstelliges Paßwort zur Direktanwahl verraten, damit Sie sich nicht immer wieder durch die ersten Stufen kämpfen müssen.

Das Programm sieht auf den ersten Blick wie ein ordinäres Jump-and-Run-Spiel aus: Bitmap Kid läuft und springt durch unterirdische Gefilde und legt die herumkreuchenden Gegner mit Wirbelwind-Geschossen lahm. Sie können durch langes Feuerknopfdrücken einen Riesenwirbel aussetzen, der einen Gegner schluckt und dann durch Berührung ein paar Extras ausspuckt. Betritt Kid einen Wirbel, in dem kein Gegner steckt, wird unser Held hochgeschleudert und kann in dieser Purzelbaum-Phase alle Monster durch Berührung ausknocken. Dutzend von Boni, um Punktekonto und Stärke des kleinen Helden aufzustocken, gibt's zu Genüge. Der Coffein-Schub, den das Aufsammeln einer Kaffeetasse bewirkt, sorgt z. B. für eine höhere Wirbel-Schußfrequenz. Für weitere spielerische Abwechslung sorgen witzige Zwischenspiele wie z. B. ein Radrennen oder ein Boxkampf gegen einen schlagkräftigen Affen.

In vielen Stufen führen verschiedene Wege zum Ziel; kleine Pfeile zeigen grob an, in welcher Richtung sich der Ausgang befindet. An Terminals kann man sich eine Karte der näheren Umgebung zeigen lassen, die leider keinen großen praktischen Nutzen hat: ihr Maßstab ist

eine Nummer zu klein. Der Wirbelsprung muß gezielt an einigen Stellen eingesetzt werden, um ansonsten unerreichbare Plattformen zu erklimmen. Versteckte Bonusräume, in denen Kid weitere Extras einsammeln kann, dürfen natürlich auch nicht fehlen.

Zur Not läßt sich Magic Pockets auch mit der Tastatur passabel steuern, aber bei dieser Art von Spiel ist ein Joystick natürlich ideal. Aus unerklärlichen Gründen wird allerdings der zweite Feuerknopf nicht unterstützt: Knopf 1 dient zum Schießen; um zu springen, müssen Sie den Steuerknüppel diagonal bewegen – wer bringt den Programmierern schonend bei, daß bei PC-Joysticks zwei Feuerknöpfe Standard sind?

Bewertung
Grafisch fällt nur das etwas rucklige Scrolling ziemlich unangenehm auf, das selbst auf einem schnellen 386er nicht völlig fließend ist. Dafür entschädigen die liebevoll gezeichneten Gegner. Obwohl der 256-Farben-Modus nicht voll ausgenutzt wird, hat Magic Pockets einen eigenständigen optischen Stil.

Beim Anspielen dominiert zunächst Verwirrung, die allmählich einer wohlwollenden Zufriedenheit weicht. Bei jedem Spiel kommt man ein Stückchen weiter, weil die besten Wege und die Standorte wichtiger Extras allmählich lokalisiert werden. Solche Fortschritte sind Balsam für die Spielmotivation und dank des Paßwort-Systems wird das Programm zudem nie übertrieben frustig. Gegenüber der Originalversion für den Amiga wurde Magic Pockets in punkto Schwierigkeitsgrad etwas entschärft, was auch bitter nötig war. Ideal wäre freilich ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad gewesen.

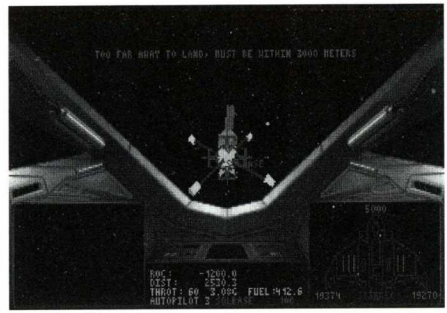
Auf einen Blick

Name:	Magic Pockets
Hersteller:	Renegade
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Mantis

Beschreibung
Sie kamen vom Sirius: Insektenartige Außerirdische, die eine Vorliebe für die Bewohner des Planeten Erde haben. Die Menschen eignen sich nämlich ganz vorzüglich als Brutstätten für den Alien-Nachwuchs. Einmal infiziert, nährt sich das Krabbeltier vom Wirtskörper – äußerst unappetitlich. Die Erdlinge reagieren deshalb ein wenig ungehalten auf die Invasions-Versuche der Küchenschaben aus einem fernen Sonnensystem. Eine Raumstation wird zwischen Erde und Mond plaziert, in der tollkühne Piloten auf Einsätze mit ihren »Mantis«-Raumjägern warten. Patrouillenflüge im Sonnensystem und 3-D-Kämpfe gegen die Aliens stehen auch bald auf Ihrem Flugplan. Als hoffnungsvoller Nachwuchsheld müssen Sie Dutzende von Missionen bestehen, um die Erde zu retten.

Weltraum-Action mit 3-D-Grafik – das klingt ja verdächtig nach einem Ableger der erfolgreichen »Wing Commander«-Spiele von Origin. Parallelen bei Spielaufbau und Story sind bei Paragons »Mantis« unübersehbar; auch der Festplatten-Appetit des Programms orientiert sich am Vorbild. Um den Eindruck grafischer Extravaganzen und zügelloser Komplexität vorzutäuschen, macht sich Mantis mit knapp 20 Mbyte breit. Davon lassen sich immerhin 3 Mbyte wieder reinholen, da eine segensreiche Option das Löschen der Intro-Bilder erledigt, nachdem man sich den Vorspann einmal angesehen hat. Bis zu acht verschiedene Pilotenkarrieren können gehegt und gepflegt werden. Der Spielstand wird nach jeder absolvierten Mission automatisch gespeichert. Nach einem Einsatz können Sie das Geschehen nochmals in einer Art Videorecorder-Modus begutachten. Für statistisch versierte Erdenretter werden Karrieredaten wie Anzahl der Einsätze und Einschüsse festgehalten.

Zwischen den einzelnen Aufträgen gibt es oft eine Dialog-Sequenz zu betrachten, bei der ein bißchen Rahmenhandlung mit zwischenmenschlichen Nuancen unters Volk gebracht wird. Im Gegensatz zum Vorbild Wing Commander wurden diese Szenen nicht von Hand gezeichnet. Paragon filmte Schauspieler und digitalisierte dann diese Video-Sequenzen. Das klingt recht verlockend, sieht aber ziemlich grausam aus. Die Bilder wirken zu grob, bieten schauerliche Farbverhauer wie dunkelgrüne Gesichter und man fragt sich entgeistert, wozu einem mit so etwas die Festplatte vollgemüllt wird.

Bewertung

Vom spielerischen Drumherum vorfreudig erregt (Viele Missionen, Automatisches Speichern, diverse Piloten-Statistiken, Orden und Beförderungen) wird man von der ziemlich unmöglichen Steuerung jäh getroffen. Nachdem Sie einmal Gas gegeben haben, fliegt das Raumschiff konstant in die selbe Richtung weiter. Um die Flugrichtung (die mit der Blickrichtung nicht identisch sein muß) zu wechseln, muß man die Kiste mühsam bremsen, wenden und wieder beschleunigen. Im Handbuch redet man sich damit heraus, daß diese Steuerungstechnik streng physikalisch gesehen realistischer ist als das muntere Herumgedröhne Marke Wing Commander. Das mag ja auch stimmen, aber durch das umständliche Gefummel werden Spielspaß und Motivation hoffnungslos eingestampft. Auch diverse Autopiloten, die das »Wo bin ich«-Spielchen erleichtern sollen, können da nicht viel rausreißen. Immerhin erleichtern sie das schnelle Anvisieren des nächstgelegenen Ziels in der grafisch wenig erbauenden Weltraum-Ödnis.

Die Missionen sind sehr kurz und einfallslos aufgebaut. Die Standard-Masche »Hyperraum-Sprung, Autopilot einschalten, ein paar Raketen abfeuern und zurück in die Heimatbasis« wird reichlich oft bemüht. Angesichts eines solchen Geduldsfaden-Zerrers weiß man die Qualität und Originalität, die Origin in beide Wing-Commander-Spiele gesteckt hat, erst wieder richtig zu schätzen. Preisverdächtig (im höchst ironischen Sinne) wird Mantis durch einen Tastaturbelegungs-Lapsus, der hervorragend zum verkorksten Gesamteindruck paßt: Mit »CTRL-Q« aktiviert man einen Hyperraum-Sprung; mit »ALT-Q« hingegen wird das Programm abgebrochen, und Sie landen prompt auf der DOS-Ebene – das lädt ja förmlich zum folgenschweren Verwechseln ein.

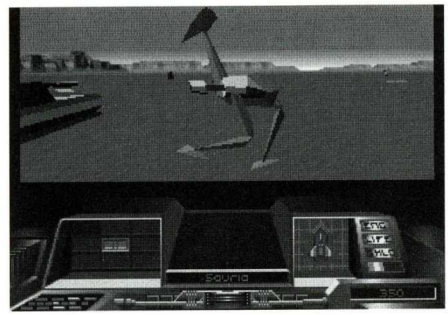
Auf einen Blick

Name:	Mantis
Hersteller:	Paragon/Microplay
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	150 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (25 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 3



Nova 9

Beschreibung
Vor zwei Jahren fegte die Armee des bösen intergalaktischen Diktators Gir Draxon durch sieben Sternensysteme, um sich einen Weg zur Erde zu bahnen. Doch ein einzelner Pilot, bewaffnet mit dem Superpanzer »Raven«, konnte Draxons Basis erreichen und vernichten. Draxon selbst blieb verschollen. Jetzt werden seltsame Geschehnisse aus dem »Nova-9«-System gemeldet. Die Bewohner senden einen Hilferuf, nur um diesen Sekunden später zu widerrufen und zu sagen: »Es ist alles in Ordnung«. Klare Sache, diesen Ereignissen muß man auf den Grund gehen. So setzt sich Captain John Alex mit dem neuesten Panzermodell, dem »Raven II«, in Marsch.

Das Nova-9-System besteht aus neun Planeten, die John Stück für Stück nach Hinweisen absuchen muß. Dazu läßt er sich mitsamt dem Panzer aus seinem Raumschiff auf den Planeten »herunterbeamen«. Doch auf jedem der Planeten wird er sofort von den hiesigen Truppen und Monstern angegriffen. Und einfach wieder zurückbeamen kann John nicht; ein spezielles Teleport-Feld muß gefunden werden, das erst den Rücktransport ermöglicht. Dummerweise kommt John an dieses Feld meistens erst heran, wenn er den Obergegner eines Planeten besiegt hat. Dieser Obergegner erscheint erst nach Dezimierung der normalen gegnerischen Fahrzeuge und Monster.

Viele Gegner hinterlassen nach ihrer Zerstrahlung ein Power-Modul, das John durch einfaches Rammen aufnehmen kann. Bis zu acht solcher Module können im Raven II gespeichert werden. Was die Module bedeuten, muß der Spieler im Laufe des Spiels gemeinsam mit dem Bordcomputer »Sarah« herausfinden. Einige Module wirken sofort und verstärken die Feuerkraft oder die Wendigkeit des Panzers. Andere Module, wie beispielsweise spezielle Waffen, müssen erst aktiviert werden. Um ein Modul zu aktivieren, hält man den zweiten Feuerknopf an Joystick, Maus oder Tastatur fest. Dann kann man eines der Extras auswählen und durch Loslassen des Feuerknopfes schließlich aktivieren.

Während der Hatz von Planet zu Planet gibt es auch ein wenig Handlung in Form von Animationssequenzen zu bewundern. An Bord des eigenen Schiffes erfährt man nicht nur, was Computer Sarah neues über die Angreifer und ihre Schwachstellen herausbekommen hat,

sondern sieht auch, wie sich Gir Draxon über die neuesten Verluste aufregt und neue Pläne schmiedet. Außerdem repariert der Roboter Sparky den Raven und baut manchmal noch das eine oder andere Extra ein, mit dem Sie erfolgreicher operieren können. Um die einzelnen Bereiche des Raumschiffs zu betreten, verwendet man übrigens das grafisch eindrucksvolle Eingabesystem, das Dynamix auch in seinen Adventures (»Rise of the Dragon«, »Heart of China«) benutzt. Dabei werden die Räume bildschirmfüllend und ohne Menüs angezeigt, denn Ihr Mauszeiger verwandelt sich in Kommandos, wenn er über benutzbaren Gegenständen schwebt.

Bewertung
Nova 9 ist technisch sehr ausgefeilt und bietet durchweg gute 256-Farben-Bilder. Die 3-D-Grafik ist sehr detailliert und deswegen nur auf 386er-Rechnern richtig schnell, nimmt man Details weg (im Options-Menü per Schieberegler fast stufenlos möglich), ist das Spiel aber auch auf 286ern gut spielbar. Der Sound ist exquisit: Neben fetzigen Kompositionen, die die jeweiligen Soundkarten gut ausnutzen, sind auch die Effekte von bester Qualität. Insbesondere die Stereo-Effekte auf einer Rolandkarte vermitteln ein einmaliges Spielgefühl.

Noch mehr Lob als die Technik können die Programmierer aber für ihren Einfallsreichtum einheimsen. Waren sich beim Vorgängerspiel »Stellar 7« die sieben Planeten noch recht ähnlich, so bieten die neun Welten von Nova 9 immer neue Überraschungen. So gibt es eine Welt mit Sauriern, denen Laserkanonen auf den Rücken geschnallt wurden, Sumpf- und Eis-Planeten und mit »Matricon« sogar eine Welt mit einem verzwickten Labrinth, bei der das Knobeln die Vorderhand über das Ballern gewinnt. Auch das Handbuch ist ein optischer Genuß. Es bietet viel Hintergrundmaterial zu den Planeten, mit »Photos« wunderbar dekoriert. Über das Spiel selbst wird absichtlich nur das Notwendigste erzählt, denn Erforschen und Entdecken sind ein wesentliches Spielelement – deswegen soll auch hier nicht zu viel verraten werden.

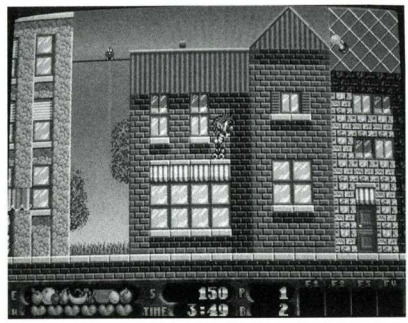
Auf einen Blick

Name:	Nova 9
Hersteller:	Dynamix
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (25 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 8



Rolling Ronny

Beschreibung
Ronny ist ein Clown auf Rollschuhen, der den schusseligen Staatsdienern vom Scotland Yard etwas behilflich sein darf. In neun langen Levels sind Schatzkästchen verstreut, von denen eine bestimmte Mindestanzahl aufgesammelt werden muß, um am Ende der Stufe weiterzukommen. Außerdem muß der Clown aufs Kleingeld achten, denn nur mit 110 Pence in der Tasche kann er sich die Busfahrt leisten, die in den nächsten Level führt. Zum Sammeltrieb kommt etwas Hektik hinzu, denn die Tour muß innerhalb eines Zeitlimits beendet sein.

»Rolling Ronny« gehört einem Genre an, das auf PCs bislang vergleichsweise kurz gekommen ist: Das Geschicklichkeits-Spiel (für Experten: »Jump-and-Run«) mit niedlicher Grafik und gewaltfreiem Spielablauf, dem man auch ruhigen Gewissens seinen Nachwuchs ausliefern kann. Das Grundgerüst (hin und her laufen sowie wohldosierte Hüpfer hinlegen) wurde durch ein paar spielerische Kniffe und manierliche VGA-Grafik soweit aufgebohrt, daß auch der reife PC-Besitzer seinen Spaß an der Sache haben kann.

Das liebe Geld spielt eine wichtige Rolle. Ronny mehrt seinen Reichtum durch das Aufsammeln von Münzen und das Absolvieren von Aufträgen. Er muß bestimmte Gegenstände an einer bestimmten Stelle abliefern, um eine Belohnung zu erhalten. Die Texte auf dem Bildschirm sind bei diesen Transaktionen in Englisch, was bei einem Produkt einer deutschen Softwarefirma ansatzweise dämlich ist. Vom Fahrgeld-Obolus abgesehen kann man ein paar Münzen auch in den Läden wieder loswerden. Hier kaufen Sie Extras, um z.B. höher zu springen, unverwundbar zu werden oder alle sichtbaren Bonus-Gegenstände magnetisch anzuziehen. Einige dieser Erleichterungen liegen auch kostenlos in den Levels herum und müssen nur noch aufgesammelt werden. Sobald ein Level geschafft wurde, wird der Spielstand automatisch gespeichert. Mit dem Menüpunkt »Continue« können Sie dann beliebig oft im zuletzt erreichten Level weiterspielen.

Bewertung
Außer der monotonen Dudelmusik gibt es nichts Wesentliches zu beanstanden. Rolling Ronny ist nicht gerade der Stoff, der Sie monatelang in seinem Bann halten wird, aber ein hübsches

Plattformspiel; nicht mehr und nicht weniger. Die Tastatursteuerung ist erfreulich gut und tröstet ein wenig darüber hinweg, daß die Clownerei gut 5 Mbyte auf der Festplatte belegt.

Durch einige gute Designideen (Das Speichern des Spielstands ist bei Actionspielen keine Selbstverständlichkeit) verschmerzt man die etwas sehr in die Länge gezogenen Levels. Durch kürzere, übersichtlichere und dafür mehr Stufen hätte so mancher Durchhänger vermieden werden können. Jede Runde bietet neue Gegner und Hintergrundgrafiken, so daß Sie sich nicht so schnell an dem Programm sattsehen werden.

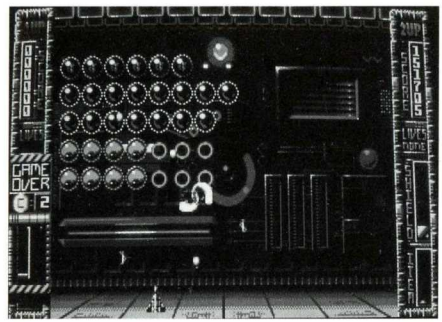
Auf einen Blick

Name:	Rolling Ronny
Hersteller:	Starbyte
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	90 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Super Space Invaders

Beschreibung

Der erste Videospiele-Boom zum Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre wurde durch drei Spiele verursacht: Vorreiter »Pong«, den gelben Mampfer »Pac Man« und das erste Spiel mit Aliens aus dem Weltall: »Space Invaders«. In der heutigen Ära von Super VGA und 32stimmigem Roland-Sound erinnert man sich gern an die goldenen Tage des Videospiels zurück und so mancher Hersteller will dann durch die Wiederbelebung eines alten Themas neue Kunden gewinnen. So auch Domark, die in Zusammenarbeit mit Automatenhersteller Taito eine aufgebohrte Version namens »Super Space Invaders« programmieren liessen.

Auf den ersten Blick ist alles beim alten geblieben: Aliens kommen in einem rechteckigen Pulk auf den Bildschirm, wandern nach links und rechts bis an den Bildschirmanschlag und rutschen eine Zeile tiefer, wenn sie am äußersten Rand angekommen sind. Ein kleines Raumschiff am unteren Rand wird von Ihnen gesteuert und kann sich nur nach links und rechts bewegen – und natürlich schießen. So dezimieren Sie die Zahl der Aliens, die dabei immer schneller und schneller werden. Irgendwann ist (hoffentlich) das letzte, inzwischen wieselflinke Wesen verschwunden, und Sie atmen auf – etwa 1,7 Sekunden lang, bis der nächste Pulk von Aliens sich meldet. Wenn Sie diese Beschreibung nicht vom Hocker reißt: Das hat zumindest 1979 so viel Spaß gemacht, daß es in Japan eine Münzen-Krise gab, weil alles Kleingeld in die Space-Invaders-Automaten wanderte.

Natürlich hat das Prädikat »Super« etwas zu bedeuten. Zum einen steht es für buntere Grafik und schöneren Sound als anno dazumal. Zum zweiten steht es für neue Levels: Die bekannte rechteckige Formation gibt es nur am Anfang, später kommen ziemlich verrückt gestaltete Pulks von Aliens auf Sie zu, fliegen Einzel-Kamikaze-Attacken und kreisen Sie von allen Seiten gleichzeitig ein. Außerdem taucht immer wieder mal ein großes Mutter-Alien auf, das über die Vorkommnisse gar nicht erbaut ist. Zum Glück ist da das kleine Ufo, das immer wieder über den oberen Rand des Bildschirms zischt. Wenn Sie es treffen (nicht einfach) fällt ein Extra zu Boden, mit dem Sie dann mehr Feuerkraft auf die umherschwirrenden Aliens ausüben können.

Ganz absurd wird es in einer Bonus-Runde, in der Sie sich als Space Cowboy betätigen: Friedlich grasende Weltraum-Rinder müssen beschützt werden, während UFO um UFO angeflogen kommt, um eben diese saftigen Steak-Spender zu stehlen. Wer auf Risiko spielt und die Ufos erst im letzten Augenblick abschießt, macht auch mehr Punkte.

Bewertung

Daß das Prinzip von Space Invaders schon ein paar Falten angesetzt hat, ist auch mit VGA-Grafik und AdLib-Sound nicht zu übertünchen. Wir leben nun mal im Zeitalter der Wing Commanders. Aber wenn es um schnelle, kurzweilige Action geht, um mal für ein paar Minuten Dampf abzulassen, dann her mit dieser Diskette. Denn eines muß man den Programmierern lassen: Irgendwie macht das dumpfe Geballere Spaß. Die Extras sind relativ ausgewogen, die neuen Formationen witzig ausgedacht. Vergleicht man das Ganze mit dem einem oder anderen Public-Domain-Space-Invaders-Clone, dann hat das offizielle Super Space Invaders in Sachen Spielbarkeit die Nase vorn. Auch Grafik und Sound sind bei diesem Profi-Produkt gut durchdacht, allerdings sind in einigen Leveln die Invader-Aliens doch etwas klein geraten und vor besonders farbenfrohen Hintergründen deswegen nur schwer zu erkennen.

Schade nur, daß die im Verkauf befindliche Originalversion auf einigen PCs nicht so will, wie sie soll – ein geheimnisvoller Kopierschutz hat einige unserer Testrechner überlistet. Bei Interesse lohnt es sich also, dem Händler dieses Buch unter die Nase zu halten und ihn zu bitten, das Spiel auf dem eigenen Rechner ausprobieren zu dürfen. Wenn es nicht läuft, beim Rechner des Händlers aber schon, dann gibt es normalerweise keine Umtausch-Möglichkeit.

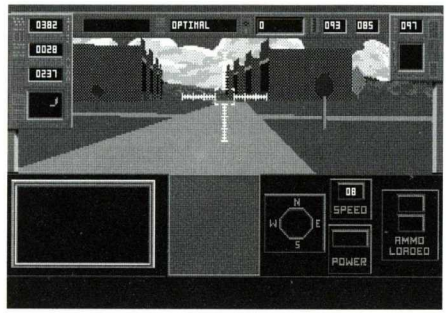
Auf einen Blick

Name:	Super Space Invaders
Hersteller:	Domark
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



The Terminator

Beschreibung

Haben Sie auch manchmal das Gefühl, Ihr PC mag Sie nicht und quält Sie mit Fehlermeldungen und Programmabstürzen? Dann sollten Sie mal Skynet kennenlernen, den Super-Verteidigungs-Computer, der einen ganzen Atomkrieg anzettelt, nur um die blöde Menschheit loszuwerden. Skynet wird allerdings von einigen Rebellen gepiesackt, deren Anführer John Connor eine echte Bedrohung ist. Aber wofür gibt es Zeitmaschinen? Auftritt Arnold Schwarzenegger, der als »Terminator«, sprich Killer-Roboter, ins Jahr 1984 zurückgeschickt wird, um Johns Mutter Sarah zu ermorden. Mit diesem Zeitparadox löst sich die Bedrohung John dann schon in Wohlgefallen auf. Wenn da nicht die Rebellen wären, die ebenfalls Zugriff auf eine Zeitmaschine haben und einen der ihren zur Verteidigung von Sarah in das Jahr 1984 beamen können.

Der 1984 entstandene Film »The Terminator« wurde im Publicity-Zuge des zweiten Terminator-Films acht Jahre später in ein Computerspiel verwandelt. Die amerikanische Firma Bethseda hat dabei ungewöhnliche Mittel angewandt, um im Spiel das Gefühl des Films herüberzubringen. Sie steigen in die Rolle des Rebellen Kyle Reese oder in die des Terminators. Nackt und ohne Ausrüstung landen Sie 1984 in Los Angeles und müssen schnellstmöglich ihre Aufgabe durchführen: sich gut ausrüsten, Sarah Connor finden und dann verteidigen bzw. töten (je nach Rolle).

L.A. wird dabei in leicht vereinfachter Form als 3-D-Grafik dargestellt. Sie sehen das Geschehen also aus der Perspektive des Terminators oder der von Kyle Reese. Sie können durch die Stadt gehen, oder eines der geparkten Autos kurzschließen und damit fahren (geht wesentlich schneller). Zahlreiche Gebäude können betreten werden, um Ausrüstung oder Geld zu besorgen. Was Sie im einzelnen alles machen können, bleibt ganz Ihnen überlassen; es gibt keine klaren Vorgaben im Programm oder im Handbuch. Obwohl Sie also in 3-D-Sequenzen durch die Stadt laufen (und schießen), gibt es doch zahlreiche Adventure-Elemente, denn Sie müssen möglichst geschickte Methoden finden, ihr Ziel zu erreichen.

Drei Spielmodi sind vorgegeben: Einen langen, in dem Sie wirklich bei Null anfangen, einen kurzen, in dem Sie schon diverse Waffen bei sich haben, und einen witzigen Zwei-Spieler-

Modus, für den Sie zwei Rechner und ein Null-Modem-Kabel benötigen. Dann können Sie gegen einen Freund spielen und müssen sich nur einigen, wer der Rebell und wer der Terminator ist.

Bewertung
Hmm, das Spiel zum ersten Film ist wesentlich besser, als das zum zweiten (siehe auch die nächsten Seiten). Die Idee, das ganze Los Angeles als 3-D-Welt zu verwalten, ist mal was anderes und deutet darauf hin, daß die Programmierer sich Zeit gelassen hatten und nicht auf Teufel komm raus ein Spiel zum Film programmieren mußten. In der Ausführung gibt es aber ein paar Kritikpunkte, die uns sauer aufstoßen. Obwohl das ganze Drumherum des Programms in toller VGA-Grafik gestaltet ist, sind alle 3-D-Teile nur in EGA-Qualität spielbar. Die grellen Farben machen dabei keine gute Figur; ebenso sind die Animationen der durch die Stadt laufenden Strichmännchen ziemlich lächerlich. Die 3-D-Grafik ist auf 286-Systemen erschreckend langsam. Ein 386er sollte es schon sein, wenn Sie dieses Spiel genießen wollen. Ein seltsamer Nebeneffekt: Immer wieder »ruckt« die Grafik und hält für eine halbe Sekunde an; wahrscheinlich schaufelt das Programm dann 3-D-Daten in der Stadt um. Gerade beim Autofahren ist dieser Effekt aber sehr lästig.

Wenn Sie nicht auf Ausprobieren und Entdecken stehen, ist dieses Spiel nicht im Geringsten für Sie geeignet. In der Anleitung sind lediglich die Tastatur-Funktionen erklärt. Wie Sie zur Sache gehen sollen, am schnellsten Sarah finden und den Terminator (oder den Rebellen) besiegen, müssen Sie hingegen selbst ausknobeln.

Auf einen Blick

Name:	The Terminator
Hersteller:	Bethesda/U.S. Gold
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (25 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 5



Terminator II

Beschreibung
Wie auf den letzten beiden Seiten zu lesen war, hatte der Computer Skynet 1984 wenig Erfolg, die Mutter von Rebellenführer John Connor umzubringen. 1994 folgt Versuch Nummer zwei. Diesmal soll John selbst dran glauben. Der Killer ist ein verbesserter Terminator aus flüssigem Metall, der seine Form frei verändern kann. John kriegt auch diesmal einen Schutzengel aus der Zukunft geschickt: diesmal aber keinen Menschen, sondern einen weiteren Terminator.

Oceans Spiel zum zweiten Terminator-Film hält sich in acht Sequenzen einigermaßen an den Film. Begonnen wird mit einer Prügelszene zwischen den beiden Robotern. Sie steuern natürlich den Guten. Wer als erster eine bestimmte Zahl von Schlägen einstecken muß, hat verloren. Level 2 folgt sofort: Auf einem Motorrad rasen John und sein Terminator-Freund durch einen Abwasser-Kanal, verfolgt von einem großen Lastwagen (wer da wohl am Steuer sitzt?). Hindernissen muß ausgewichen werden, sonst verliert der Terminator Energie; kommt der Lastwagen zu nahe, kostet das John das Leben. Level 3 ist ein Puzzle-Spielchen, bei dem Quadrate so lange hin- und hergeschoben werden, bis ein Bild (in diesem Fall der Arm des Terminators), wieder hergestellt ist. Bei Level 4 wird erneut geprügelt, in Level 5 wieder gepuzzlet.

Level 6 bietet dann etwas Neues: Der (gute) Terminator muß sich durch eine Reihe von Soldaten und Spezialeinheiten ballern, um Sarah und John einen Ausweg zu bahnen. Level 7 ähnelt Level 2, diesmal allerdings mit einem Lieferwagen anstelle eines Motorrads. Zu guter Letzt wird in Level 8 noch mal geprügelt – bleibt hier der gute Terminator siegreich, ist das Spiel gelöst! Wie bei jedem Action-Spiel gibt es auch hier eine High-Score-Liste, hinterlegt mit einem Bild aus dem Kinofilm. Außerdem gibt es zwischen den einzelnen Leveln ganz kurze (weniger als eine Sekunde lang) Ausschnitte aus dem Film zu sehen.

Bewertung
Au, au, au… jetzt sind auch die Besitzer von MS-DOS-Computern nicht mehr vor diesen Spielen sicher, bei denen eine Firma einen teuren Film für viel Geld lizensiert und dann keine Kohle mehr für die Programmierer und das Spieldesign übrig hat. Bei Terminator II stimmt zwar die Technik, spielerisch jagt aber eine Katastrophe die andere. Die Prügeleien empfehlen

wir beispielsweise mit einem Joystick mit Dauerfeuer zu spielen. Da weder Strategie, noch Taktik entscheidend ist, sondern lediglich wildes Gekloppe auf den Knopf, ist mit einem solchen getunten Stick innerhalb von drei Sekunden der erste Prügellevel zu schaffen.

Eine spielerische Frechheit ist hingegen Level Nummer 2, das Motorrad-Rennen. Um dem Laster zu entkommen, muß man möglichst schnell fahren. Je schneller man fährt, desto höher rutscht das Motorrad aber auf dem Bildschirm, der von oben nach unten scrollt. Die Folge: Bei mittleren bis hohen Geschwindigkeiten ist den Hindernissen einfach nicht mehr auszuweichen, weil man sie erst sieht, wenn man schon in ihnen klebt.

Um ehrlich zu sein: weiter gespielt haben wir dieses Trübsals-Programm dann auch nicht. Nach einem guten Dutzend erfolgloser Versuche in Level 2 gaben wir auf, denn Lust, den Level auswendig zu lernen oder auf hellseherische Fähigkeiten zu vertrauen, hatten wir nicht. Die Puzzle- und weiteren Prügellevel kennen wir allerdings von Demonstrationen des Herstellers. Wie sich ein Programmierer erlauben kann, ein derart unausgegorenes und offensichtlich unspielbares Produkt abzuliefern, ist uns unverständlich. Eine regelrechte Frechheit ist dann, daß die Software-Firma das ganz in Ordnung findet, und auch noch auf den Markt wirft. Da kann auch das T-Shirt in der Packung, das der Hersteller offensichtlich zur Versöhnung beigepackt hat, nicht mehr trösten.

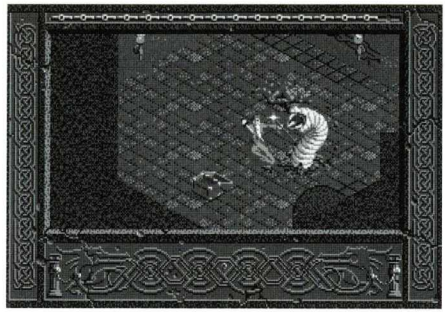
Auf einen Blick

Name:	Terminator II
Hersteller:	Ocean
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 2



The Immortal

Beschreibung

Rollenspiele sind manchen Leuten schon immer etwas suspekt gewesen. Da läuft man durch Labyrinthe, trifft auf Monster und drückt dann immer wieder die Taste »F« für Fight, während im Computer die Statistik und ein Zufallsgenerator ausrechnen, wer gewinnt. Electronic Arts zeigt mit »The Immortal«, wie man so was ganz anders anpacken kann. Das Szenario entspricht so manchem Fantasy-Klassiker: Ein Zauberer kämpft sich durch ein mehrere Stockwerke tiefes unterirdisches Labyrinth, trifft auf allerhand Fabelwesen, kämpft, zaubert, sackt Schätze ein und löst diverse Rätsel. Aber anders als bei klassischen Rollenspielen wird der Zauberer hier per Joystick durch das aus einer Schrägperspektive gezeigte Labyrinth gesteuert. Treffen Sie auf einen Gegner, müssen nicht Charakterwerte, sondern Joystick-Hiebe entscheiden. In einer herangezoomten Kampf-Sequenz suchen Sie Schwächen in der Deckung des Gegners und versuchen selber, so wenig wie möglich einzustecken. Und zu guter Letzt: Wenn etwas schröckliches passiert, kriegt man das nicht mit einem läppischen Text (»You are eaten by three slime monsters...«) mitgeteilt, sondern sieht es in hervorragend gezeichneter Animation auf dem Bildschirm. So läßt man dann den Zauberer ab und zu absichtlich sterben, weil es einfach zu »schön« aussieht, wie er sich in einer Säurepfütze auflöst, von einem Riesenwurm verspeist wird oder in eine Fallgrube tappt.

Die Bedienung per Joystick oder Tastatur (Maus geht leider nicht) ist nicht ganz durchsichtig. Dem haben die Programmierer abgeholfen, indem sie die Komplett-Lösung für den leichtesten Level Schritt-für-Schritt im Handbuch beschrieben haben. Hat man sich mit dem Handbuch in der Hand durch diesen Level gekämpft, kennt man die Bedienung und ist den meisten Gefahren gewappnet. Leider ist der begleitende Bildschirmtext in Englisch – wer also kein Englisch kann, wird einige der Hinweise, die zur Lösung des Spiels benötigt werden, nicht verstehen.

Der Todesarten gibt es viele – aber der Spieler möchte ja nicht jedesmal von vorne beginnen. Deswegen gibt es nach Beendigung eines Levels ein »Certificate«, ein Paßwort, mit dem man das Spiel immer wieder, an dieser Stelle erneut beginnen kann. So müssen insgesamt sieben Level durchwandert werden, bis am Ende das Gute siegt und das Leben wieder lebenswert ist.

Bewertung

Die Grafiker von Electronic Arts haben einen seltsamen schwarzen Humor: Die Todesarten von Immortal gehören keinesfalls auf den Bildschirm im Kinderzimmer, wer aber nicht total gewaltfrei gepolt ist, wird ein Schmunzeln nicht unterdrücken können. Das macht dieses Spiel so schwer durchzuspielen: Man will den Zauberer geradezu sterben sehen. Auch die diversen Kampf-Animationen machen jedem Horror-Schocker Konkurrenz. Da platzen oder rollen Köpfe, und Gnome verbrennen bei lebendigem Leib. Das Programm ist in seiner Spieltiefe dabei gar nicht so bemerkenswert. Im direkten Vergleich mit »Cadaver« (ebenfalls in diesem Buch getestet) halten sich die Puzzles doch sehr in Grenzen. Dafür gibt es eine relativ packende Story mit ein paar unerwarteten Wendungen: Wer der Bösewicht ist, kommt erst ganz am Ende raus.

Die etwas nachlässige Steuerung ist immerhin per Joystick und Tastatur ganz brauchbar, die VGA-Grafik trotz Ausnutzung von nur 16 Farben gut. Verblüffend, daß sich diese Grafikvielfalt, insbesondere bei den Animationen, mit ein paar hundert Kbyte Platz auf der Festplatte zufrieden gibt. Mit etwas mehr Tiefe und einem richtigen Spielstand-Speicher-System (die Paßwörter sind sehr unbefriedigend) wäre »The Immortal« eine Empfehlung wert; wenn da nicht die zugegeben recht brutale Grafik wäre, die wirklich nicht jedermanns Sache ist.

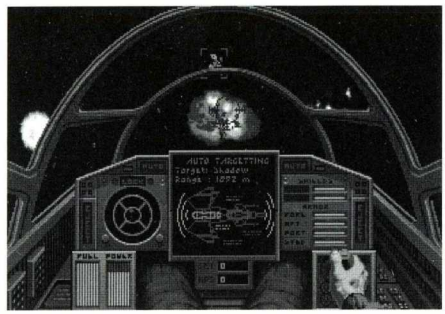
Auf einen Blick

Name:	The Immortal
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	90 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Wing Commander II

Beschreibung
Ende 1990 durften 386er endlich zeigen, was in ihnen steckt. Origin veröffentlichte »Wing Commander«, ein als »Weltraum-Simulation« bezeichnetes Action-Spektakel erster Güte. Der große Erfolg zieht Nachfolger an: Nach zwei »Mission-Disks« mit neuer Grafik und weiteren Missionen erschien »Wing Commander 2«, die offizielle Fortsetzung.

Wer den ersten Teil nicht kennt, hier die Handlung im Schnelldurchgang: Die Menschheit breitet sich ein paar hundert Jahre im Weltraum aus, da trifft man die »Kilrathi«, ein Raubkatzen-ähnliches Volk. Es kommt zu einem kosmischen Krieg. Der Spieler übernimmt die Rolle eines jungen Piloten, der sich im Laufe der Zeit zum Shooting Star der Erdenflotte hochkämpft und die Katzen das Fürchten lehrt. Doch die bauen einen »Stealth Fighter«, der unsichtbar das Trägerschiff des Helden angreift und vernichtet.

Wing Commander 2 fügt sich nahtlos an: Unser Held steht vor einem Kriegsgericht, da ihm niemand die Geschichte mit den unsichtbaren Kilrathi-Jägern glaubt. Andererseits kann man ihm auch nichts nachweisen und strafversetzt ihn einfach in eine ungemütliche Wachstation. Doch schon kurze Zeit später wird der Spieler wieder in den Krieg hineingezogen, trifft alte Freunde, fliegt wieder in einer Staffel und zeigt (hoffentlich) den Katzen, wer der Herr im All ist. Das Ganze wird begleitet von einer packenden SF-Story, mit allem, was dazugehört: Liebe, Spionage, Freundschaft und Verrat.

Technisch zeigt Wing Commander 2, was so alles in einem 386er steckt. Die Weltraum-Flugszenen werden in 3-D-Grafik dargestellt. Anders, als bei Flugsimulationen, die sogenannte »Polygon-Grafik« verwenden, werden hier gezeichnete Objekte auf dem Bildschirm gedreht und vergrößert, um einen 3-D-Eindruck zu geben. Das ist nicht nur sehr schnell, sondern sieht auch unter VGA ganz hervorragend aus. Zu Anfang sind die Missionen, die der Spieler fliegen muß, noch sehr einfach. Auf Patrouillenflügen gilt es lediglich, ein paar feindliche Raumschiffe aufzumischen. Doch später müssen wichtige Transporte eskortiert, Angriffe auf Einrichtungen des Gegners geflogen oder verschwundene Kameraden geborgen werden. Spätestens zu diesem Zeitpunkt wünscht man sich einen Joystick, denn mit Maus oder Tastatur steuert sich das Geschehen nur unzureichend.

Zwischen den einzelnen Missionen gibt es immer etwas »Film« zum Ausruhen; gleichzeitig bestimmt der Ausgang der Missionen, wie die Handlung weiterverläuft. Verliert man beispielsweise eine wichtige Schlacht, muß man sich zurückziehen und es wird wesentlich schwerer, das Ziel des Spieles zu erreichen.

Die überragende Grafik und die Handlung haben aber auch ihren Preis: Mindestens 10 Mbyte, eher sogar 15, verschlingt Wing Commander 2 auf der Festplatte. Die Installation dauert, je nach Rechner, zwischen 30 Minuten und mehreren Stunden. Tip der Autoren: Für das Installieren einen Disk-Cache einschalten. Weitere Hindernisse auf dem Weg zum Herrn des Weltraums: Sie brauchen MS-DOS 5.0 (mit DR-DOS gibt es kleine Kompatibilitäts-Probleme, da kommt das Spiel ab und zu ins Rucken), eine Soundkarte (aus dem PC-Lautsprecher bleibt es stumm) und 2 Mbyte RAM im EMS-Format (sonst bleibt auch Ihre Soundkarte stumm). Zur Versöhnung hat der Hersteller auf Kopierschutz jeder Art verzichtet.

Bewertung
Was soll man da groß sagen: Wenn Sie die richtige Hardware haben, um Wing Commander 2 zu genießen, dann sollten Sie sich dieses Spiel kaufen. Tolle Grafik, brillantes Fluggefühl und eine wunderbare Sound-Untermalung – was will man mehr?

Wenn Sie alle Missionen durchgespielt haben, gibt es sogar zwei Zusatzdisks mit neuer Handlung und neuen Aufträgen. Nur vor einem sollten Sie Abstand wahren: Das extra angebotene »Speech Accessory Pack«, das Ihre Festplatte um weitere 7 Mbyte erleichtert, ihnen aber sprachlich nicht viel bringt: Nur in ein paar weiteren Szenen wird gesprochen (und das auch in Englisch). Eine angekündigte CD-ROM-Version soll dieses Manko beheben; diese entlastet dann nicht nur die Festplatte, sondern unterlegt nach Herstellerangabe auch alle Dialoge mit Sprache.

Auf einen Blick

Name:	Wing Commander II
Hersteller:	Origin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	130 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (25 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 9


Adventures
MAP
hn



Cruise for a Corpse

Beschreibung
Die Zutaten, mit denen man einen klassischen Krimi-Handlungsrahmen inszeniert, lassen sich jedem besseren Agatha-Christie-Roman entnehmen. Idealerweise wählt man ein abgeschlossenes Szenario (z. B. ein Schiff auf hoher See) und bevölkere es mit schillernden Figuren aus den verschiedensten gesellschaftlichen Schichten. Jetzt benötigt man nur noch eine Leiche und einen Meisterdetektiv, der zufälligerweise anwesend ist und kraft seiner scharfen Kombinationsgabe das Rätsel aus Motiven, Intrigen und Indizien entwirrt, um letztendlich den Mörder zu präsentieren.

Beim französischen Softwarehaus Delphine hat man anscheinend viel einschlägige Literatur geschmökert, denn das neue Adventure »Cruise for a Corpse« ist ein Software-Krimi, wie er im Buche steht. Eine schillernde Gesellschaft wurde vom schwerreichen Niklos Karaboudjan zu einer Kreuzfahrt eingeladen. Vom zwielichtigen Geschäftemacher (Julio) über die kühle Dame mit Alkoholproblem (Suzanne) bis zum Pfarrer mit dem Doppelleben (Fabiani) bevölkert etwa ein Dutzend interessanter Personen das Spiel. Kleine Geheimnisse und große Feinde hat jeder, doch nur einer hat Gastgeber Niklos unfreundlicherweise umgebracht. Der Butler entdeckt die Leiche und alarmiert Raoul Dusentier, den obligatorischen Detektiv, der sich ob einer Fügung des Schicksals gerade an Bord befindet. Dank Ihrer Hilfe kann Raoul dem Täter auf die Schliche kommen.

Mit den früheren Delphine-Adventures »Future Wars« und »Operation Stealth« hat dieser Krimi zum Mitspielen nicht mehr viel zu tun. Das Eingabesystem wurde komplett überarbeitet und dabei extrem vereinfacht. Jedesmal, wenn Sie auf einen Gegenstand klicken, werden gleich alle Verben gezeigt, die Sie aktivieren können. Das mag den Einsteiger freuen, schränkt den Freiraum bei der Gestaltung der Puzzles zugleich sehr ein. Ihre Aufgabe besteht deshalb im wesentlichen darin, alle Räume wiederholt nach Gegenständen abzusuchen, diese anderen Passagieren zu zeigen und in Gesprächen wichtige Informationen zu sammeln. Jedesmal, wenn Sie der Lösung einen kleinen Schritt näher gekommen sind, sieht man auf einer Uhr die Zeiger vorrücken. Dies ist zugleich ein Zeichen dafür, daß andere Personen den Raum gewechselt haben können oder neue Gegenstände aufgetaucht sind – es darf gesucht werden. Um halbwegs

flott den Schauplatz zu wechseln, kann man eine Karte aufrufen und direkt auf den Raum klicken, den man als nächstes betreten möchte.

Bewertung
Auf der Suche nach dem optimalen Eingabesystem für Abenteuerspiele hat Delphine sein jüngstes Werk zu-Tode-vereinfacht: Das idiotensichere »Ich zeig' dir alles an«-Anklicksystem von Cruise for a Corpse ist zwar sehr komfortabel, erlaubt aber nur schwachbrüstige Pseudo-Puzzles. Und damit ja keiner das Programm in zwei Stunden durchspielt, griff man auf ein paar Schikanen zurück. Das Absuchen aller Räumlichkeiten nach manchmal nur pixelgroßen Gegenständen ist auf Dauer recht ermüdend. Ähnlich frustfördernd ist das ständige Abgrasen des gleiche Spielfelds, sobald man ein Stückchen weiter gekommen ist. Dabei geht es nicht immer logisch zu: Zugang zu einer verschlossenen Kabine findet man z. B. erst, wenn vorher mit einer Person über ein bestimmtes Thema geredet wurde.

Der »Monkey Island«-verwöhnte Adventure-Feinschmecker wird sich angesichts solcher Ungereimtheiten stöhnend das Haupthaar raufen. Schade um die spielerischen Schnitzer, denn sowohl Grafik (bei der VGA-Version) als auch Story (nicht nur für Krimi-Fans ein Hort steigender Spannung) sind gelungen. Wer Geduld und Nachsicht im Umgang mit den Mängeln des Programms zeigt wird halbwegs belohnt; Fortschritte in der Handlung sorgen für ein wohlig-befriedigendes Gefühl. Unterm Strich kein Spitzen-Adventure für höchste Ansprüche, aber ein annehmbares Programm mit guten Ansätzen.

Auf einen Blick

Name:	Cruise for a Corpse
Hersteller:	Delphine
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA (werden als einzelne Versionen getrennt verkauft)
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



The Dagger of Amon Ra

Beschreibung

Vor ein paar Jahren, als Sierra-Adventures noch EGA-Grafik hatten und Befehlseingaben per Tastatur verlangten, gab Laura Bow ihr Debüt. »King's Quest«-Erfinderin Roberta Williams inszenierte das Abenteuerspiel »The Colonel's Bequest« wie ein Krimi-Kammerspiel. Die Studentin Laura besuchte eine Freundin während eines Familientreffens, bei dem im Lauf der Nacht ein Verwandter nach dem anderen originell aus dem Leben schied. Da unsere Heldin erfreulicherweise überlebte, kann Sie jetzt mit »The Dagger of Amon Ra« ihr zweites Abenteuer bestehen.

Gegenüber Laura Bows erstem Auftritt sind einige Jahre vergangen. Die jugendliche Heldin hat ihren Uni-Abschluß in der Tasche und erhält als Nachwuchs-Journalistin einen Job bei der angesehenen New York Tribune. Ihr erster Reporterauftrag führt prompt in einen neuen verzwickten Mordfall. Laura soll einen Abendempfang im Leyendecker-Museum besuchen, wo kürzlich eingebrochen wurde. Der Dieb entwendete lediglich den Dolch eines alten Pharaonen und löst damit eine erkleckliche Mordserie aus. Im ersten Teil des Spiels muß Laura per Taxi zwischen verschiedenen Orten in New York pendeln. Indem man bestimmte Personen zu einzelnen Punkten befragt, die man in einem Notizbuch anklickt, erhält man neue Informationen. Weitere wichtige Hilfsmittel sind die Lupe (die Sie sich unbedingt vor Betreten des Museums »ertauschen« müssen) sowie ein Wasserglas, mit dem man an Türen lauschen kann.

Sobald Laura über Umwege ein Abendkleid aufgetrieben hat, kann Sie die festliche Veranstaltung im Museum besuchen. Nachdem man auch hier viel gefragt und einige Dialoge belauscht hat, folgt die erste Leiche zum Dessert. Die Polizei läßt alle Ausgänge des Museums versiegeln, damit der Mörder nicht entkommen kann – aber wer ist der Täter und was sind seine Motive? Im Lauf der Nacht beweist er jedenfalls viel Phantasie und serviert einige weitere Charaktere auf recht schwarzhumorige Art und Weise ab. Laura sollte den Mörder schleunigst entlarven, denn sie steht auch schon auf seinem Leichen-Wunschzettel.

Nicht nur Laura ist seit den Colonel's-Bequest-Tagen gereift; Sierra hat in der Zwischenzeit seine Spiele mit mehr Komfort ausgestattet. Mit dem rechten Mausknopf schalten Sie zwischen mehreren Cursor-Typen um, die bestimmte Aktionen wie Befragen, Untersuchen

oder Benutzen repräsentieren. Klickt man mit dem linken Knopf auf einen Gegenstand oder eine Person, wird die entsprechende Aktion ausgeführt. Sowohl die Dokumentation als auch die Texte auf dem Bildschirm sind ins Deutsche übersetzt worden.

Bewertung

Schönes Konzept und eine interessante Krimi-Story – auf dieses Abenteuerspiel hatte ich mich richtig gefreut. Nachdem Sierra zuletzt ein paar sehr manierliche Titel mit »Robin Hood« und »Eco Quest« vorgelegt hatte, bedeutet The Dagger of Amon Ra einen Schritt zurück in Richtung spielerische Schlichtheit. Sie müssen im wesentlichen jede Person zu jedem Punkt aus dem Notizbuch befragen und an den unmöglichsten Orten nach wichtigen Gegenständen suchen. Die Logik schlägt dabei keine Kapriolen: Wer z. B. in einem schmuddeligen Taxi vergißt, den Müll zu durchforsten, findet nie den Abholzettel für das so wichtige Abendkleid. Die erste Phase des Spiels ist besonders lieblos gestaltet; im Museum wird dann zumindest grafisch und atmosphärisch mehr Qualität geboten.

Ein gewisser Spielanreiz entsteht durch die originelle Story, aber die Fülle an kleinen Widrigkeiten stutzt die Motivation arg zurecht. So ist z. B. jede Taxifahrt mit einer halbminütigen Zwangspause verbunden. Während die meisten Personen in diesem Spiel recht schillernde Typen sind, hat Laura Bow selbst das Charisma einer Dose Ölsardinen. Die gelegentlichen Ironie-Ansätze im Spiel kommen bei der teilweise etwas ungeschickten deutschen Übersetzung nicht immer voll rüber.

Auf einen Blick

Name:	The Dagger of Amon Ra
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Darkseed

Beschreibung
Daß Aliens nicht nur kleine grüne Männchen, sondern auch Wesen abstoßendster Häßlichkeit sein können, bewies vor ein paar Jahren der Schweizer Künstler H.R. Giger, der am Design des Films »Alien« mitarbeitete. Seinen Stil hat man in einigen Actionspielen kopiert, doch »Darkseed« ist das erste Programm, das sich offiziell mit Giger-Grafiken schmücken darf.

Die Handlung des Adventure-Spiels fängt mit Kopfweh an: Sie nennen sich Mike Dawson und wachen nach der ersten Nacht im neuen Haus mit gewaltigem Schädelbrummen auf. Kein Wunder, hat man Ihnen während des tiefen Schlummers doch ein kleines Alien in den Kopf gesetzt, das in drei Tagen ausschlüpfen und häßliche Flecken auf der Tapete hinterlassen wird. Dummerweise wissen Sie das eigentlich noch nicht und stolpern nun auf der Suche nach den Kopfschmerz-Ursachen durch die verschlafene Kleinstadt. Mit etwas Adventure-Geschick vervollständigen Sie irgendwann mal einen Spiegel, durch den Sie hindurchgehen können und in einer Parallelwelt landen – ebenfalls eine verschlafene Kleinstadt, allerdings von den unmenschlichen Aliens gebaut und im Giger-Stil ausstaffiert.

Darkseed gehört zur Gruppe der Grafik-Adventures, die sich mittels einer Symbolleiste am oberen Bildschirmrand bedienen lassen. Mit gängigen Kommandos wie »Schau an«, »Nimm«, »Gib« oder »Benutze« sammeln und verwenden Sie Gegenstände, um die entsprechenden Puzzles zu lösen. Das Spiel wurde komplett ins Deutsche übersetzt; haben Sie eine Soundblaster-Karte, können Sie sogar an manchen Stellen deutsche Sprachausgaben anhören.

Bewertung
Ist es möglich, daß dem Programmierer dieser Bildschirmschande tatsächlich ein Alien ins Hirn gepflanzt wurde? Programmierer Mike Dawson hat sich nicht nur mit seinem Namen, sondern auch mit seinem digitalisierten Gesicht in der Hauptfigur dieses Spiels verewigt. Ist das vielleicht die Folge eines unkontrollierbaren Ego-Ausbruchs, weil die Marketing-Abteilung immer nur vom Giger-Spiel sprach?

In jedem Fall setzt »Darkseed« einige Tiefpunkte in Sachen Spieltiefe und Puzzle-Logik. Die Aliens sind noch die verständlichen Figuren in diesem seltsamen Spiel; das Verhalten der

»normalen« Kleinstadt-Bewohner löst jedenfalls großes Befremden aus. Oder was halten Sie von einem Nachbarn, der beim groß angekündigten ersten Treffen im Garten lediglich eine Flasche Scotch auf Ex leert, danach völlig nüchtern nur »Schön, daß du da bist« sagt und dann wieder das Geschehen verläßt? Solche »Szenen« dienen den Programmierern nur dazu, möglichst unlogisch einen neuen Gegenstand ins Spiel zu bringen, der dann an anderer Stelle wieder eine recht unlogische Reaktion auslöst. Außerdem dürfen Sie mit dem Cursor jedes Bild Stückchen für Stückchen nach winzig kleinen, in der Grafik kaum erkennbaren Gegenständen absuchen und sich auch sonst mit praktisch allen Fehlern herumschlagen, die man beim Spieldesign nur machen kann. Auch die an manchen Stellen unfreiwillig komische Übersetzung kassiert mehrere Rüffel, insbesondere wenn die digitalisierte deutsche Sprachausgabe etwas anderes sagt, als auf dem Bildschirm zu lesen ist.

Die groß angekündigte Giger-Grafik wird dann im Handbuch etwas abgedämpft: Der Schweizer schwang nicht etwa selbst die Maus, sondern ließ die Programmierer lediglich für viel Geld ein paar ältere Bilder digitalisieren. Alles das, was neu gezeichnet wurde (darunter alle Alptraum-Sequenzen) erscheint zwar in den typischen Giger-Farben und Pinselstrichen, ist aber weder furchteinflößend, noch sonst irgendwie aufregend.

Darkseed ist ganz klar eines der am meisten überschätzten Spiele der letzten Jahre. Spielerisch eine Katastrophe, grafisch manchmal gut, manchmal nur Durchschnitt. Immerhin stimmt der Packungsaufdruck: »Ein Abenteuer, welches Sie niemals vergessen werden!«. Auch wir werden uns in zehn Jahren noch an diesen Adventure-Alptraum erinnern.

Auf einen Blick

Name:	Darkseed
Hersteller:	Cyberdreams
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 3



Eco Quest I

Beschreibung
Schau an, die Computerspiele-Industrie wird wirklich langsam seriös. In den frühen 80er Jahren konnte man wahllos einen Titel aus dem Regal im Software-Shop ziehen und die Anpreisung der wichtigsten Features auf der Rückseite lesen; mit hoher Wahrscheinlichkeit war hier von außerirdischen Schleimmonstern die Rede, die der Spieler doch bitte in kleine Partikel zerblasen möchte. Da fühlt man sich doch richtig gut, wenn man auf einer Packung unter »Besonderheiten« einen Satz wie »Lustige, herausfordernde und erzieherisch wertvolle, ökologische Rätsel« liest. Die rührigen Adventure-Bastler von Sierra, die schon immer den Leitspruch »Wir machen Familienspiele« vor sich hertrugen, haben ein Öko-Abenteuerspiel für Kids ab 10 Jahren vollendet.

Bei »Eco Quest« steuern Sie den putzigen Dreikäsehoch Adam, dessen Papi als Meeresbiologe im Dienste eines Umweltinstituts über den halben Erdball flitzt. Junior darf mitkommen, hilft Vatern auch mal bei seiner Aufgabe und bekommt den ganzen Tag lang viel Wissenswertes über Umweltschäden und Gegenmaßnahmen erzählt. Außerdem brütet der kluge Erziehungsberechtigte an einem neuen Wundermittel, mit dem man Ölteppiche auf dem Wasser in kürzester Zeit auflösen kann. Die schöne Spielidee ist in das übliche Sierra-Icon-System eingebettet. Alle Kommandos werden durch Anklicken mit der Maus ausgeführt. Gelungene Aktionen (wie z. B. das richtige Säubern eines Vogels, dessen Gefieder durch Öl verklebt wurde) werden mit Punkten belohnt.

Ein Delphin, der aus einem Treibnetz gerettet wurde, wird zum besten Freund des jugendlichen Helden. Nachdem man den putzigen Meeresbewohner mit ein paar freundlichen Worten und delikaten Fischen aufgemuntert hat, fängt er zur allgemeinen Überraschung zu sprechen an. Der Delphin war auf der Suche nach »König Cetus«, einem ausgewachsenen Wal. Adam schnappt sich seine Taucherausrüstung, um bei dieser Aufgabe zu helfen. Dabei stößt er immer wieder auf neue Umweltsünden, wie z. B. einen Ozeanriesen, der Abfall in das Meerwasser leitet.

Ein zweites Umwelt-Adventure mit Adam soll in Kürze erscheinen; bei Eco Quest II steht der tropische Regenwald im Mittelpunkt des Geschehens.

Bewertung

In Sachen Putzigkeit haben sich die Grafiker schwer ins Zeug gelegt. Viele niedliche Grafiken und kleine Gags spornen immer wieder zum Weiterspielen an (man beachte den Steptanz, den der Goldhamster aufführt, nachdem man ihm frisches Wasser in den Käfig gereicht hat). Der im wahrsten Sinne des Wortes spritzige Soundtrack untermalt das feuchte Geschehen mit flotten Melodien; der glückliche Soundblaster-Besitzer wird zudem mit einigen hübsch digitalisierten Effekten bedacht.

In der uns vorliegenden englischen Form ist Eco Quest kaum als Lernspiel einsetzbar. Die Texte auf dem Bildschirm sowie wichtige Teile der Dokumentation sind in Englisch, doch Sierra hat eine deutsche Version angekündigt, die bei Erscheinen dieses Buchs erhältlich sein sollte. Mit dieser übersetzten Software ist Eco Quest ein löbliches Lernspiel, bei dem die Betonung auf »Spiel« liegt. Umweltwissen wird in unaufdringlichen Portionen serviert und die Adventure-Puzzles haben Priorität, wodurch der Nachwuchs nicht vorzeitig gelangweilt wird. Auch für den reifen Adventure-Spieler hat das Programm seinen Reiz, denn Grafik und Bedienung entsprechen dem traditionell hohen Sierra-Level. Eco Quest ist allerdings etwas leichter und weniger umfangreich als ein »Erwachsenen-Abenteuerspiel« und dadurch relativ flott gelöst.

Für Eltern, die die Computerspiele-Begeisterung ihres Nachwuchses in fruchtbare Bahnen lenken wollen, ist das Programm in seiner deutschsprachigen Version eine echte Erlösung. Da paßt es auch gut ins Bild, daß die Packung laut Angabe von Sierra auf einem Recycling-Karton gedruckt wurde (warum eigentlich nicht immer so?).

Auf einen Blick

Name:	Eco Quest I: Search for Cetus
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch und Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Eternam

Beschreibung
Lachsfang in Alaska, Lianenweben im Regenwald oder Autofahren in einer deutschen Großstadt – wem all diese Abenteuerurlaub-Arrangements nicht wild und verwegen genug sind, darf sich aufs nächste Jahrtausend freuen. Um den gern gesehenen devisenstarken Touristen anzulocken, der nach Abwechslung und Erlebnissen lechzt, baut man in der Zukunft immer größere Vergnügungsparks. »Eternam« ist ein ganzer Planet, dessen künstliche Anlagen ausschließlich zum Amüsement der Besucher geschaffen wurden – die Programmierer haben sich anscheinend den Film »Westworld« einmal angesehen. Sie haben einen Aufenthalt in dieser bizarren Welt gewonnen, der sich nicht aufs Sonnenbaden und Cocktail-Schlürfen beschränkt. Die Grenzen zwischen vorgetäuschter Wirklichkeit und Realität sind erschreckend fließend; wo hört auf Eternam der Spaß auf, und wo beginnt der Ernst des Lebens?

Eternam besteht aus mehreren in sich abgeschlossenen Welten, die Sie in diesem Abenteuerspiel allmählich erforschen. Drei grundverschiedene Grafiktypen sorgen für Abwechslung. Wenn Sie über das freie Land spazieren, wird das Szenario in schneller 3-D-Grafik gezeigt. Das Gelände bietet eine ganze Fülle von Details und ist zudem hügelig; der Gesamteindruck wird dadurch erfreulich realistisch. In dieser Phase des Spiels werden Sie vor allem rumspazieren, schießen und mit anderen Spielfiguren reden.

Sobald man ein Gebäude betritt, wird das Geschehen von der Seite gezeigt. Sie steuern Ihre Spielfigur nun mit den Cursortasten hin und her; einzelne Icons am unteren Bildrand repräsentieren verschiedene Tätigkeiten, die ausgeübt werden können. Gegenstände können aufgesammelt und benutzt werden; ferner gibt es je ein Icon um sich etwas genau anzusehen oder mit einer anderen Spielfigur zu reden. Der dritte Grafiktyp sind Zeichentrick-ähnliche Animationen, die hin und wieder für eine willkommene optische Auflockerung sorgen. Meistens werden sie bei Dialogen verwendet; manchmal tauchen sie bei witzigen Zwischensequenzen auf, die keinen sonderlichen Nährwert haben und deshalb auch abgekürzt werden dürfen.

Ihre erste Anlaufstation ist das Schloß eines Herzogs. Nachdem man sich eine Audienz verschafft hat, indem man die naschsüchtige Wache mit einem Bonbon besticht, meldet der Regent Interesse an Ihren Diensten als Held an. Das Vergnügungspark-Leitsystem ist zusam-

mengebrochen; um die Vorgänge auf den anderen Inseln ranken sich finstere Gerüchte. Durch das Absolvieren von drei Prüfungen müssen Sie sich zunächst für höhere Weihen qualifizieren. Durch den Einsatz von im Schloß herumliegenden Gegenständen werden diese Anfangspuzzles gelöst; anschließend geht es mit der Erforschung einer Nachbarinsel richtig los.

Bewertung
Hinter all dem optischen Aufwand verbirgt sich ein weniger aufregendes Adventure-Spielprinzip der Abteilung »Nach Gegenständen Ausschau halten und am richtigen Ort einsetzen«. Sonderlich geistreiche Puzzles sind eher Mangelware, aber mit dieser Masche ist Sierra in letzter Zeit ja auch nicht schlecht gefahren. Viel Zeit geht für das Erkunden der einzelnen Gebäude und die Gespräche mit anderen Charakteren drauf. Dank der spritzigen Texte und der skurrilen Typen, die hier in Scharen herumlaufen, kommt der Unterhaltungswert dabei nicht zu kurz. Neben der Grafik-Vielfalt fällt die sehr gute deutsche Übersetzung aller Texte angenehm auf, was in dieser Qualität immer noch keine Selbstverständlichkeit ist.

Eternam stellt die Adventure-Welt nicht gerade auf den Kopf, aber es ist eine der bemerkenswertesten Neuheiten außerhalb der Produktlinien aus den Häusern Sierra und Lucasfilm. Die humorvolle Handlung und die grafischen Besonderheiten machen das Programm zu einem anspielenswerten Alternativ-Tip, der auch für Einsteiger leicht zugänglich ist (wenn man vom etwas vagen Handbuch einmal absieht). Mit kleinen Schnitzern muß man leben: Unsere Testversion versagte trotz eines stinknormalen Microsoft-Treibers jegliche Mausunterstützung; die einzelnen Icons müssen über Tasteneingaben aufgerufen werden.

Auf einen Blick

Name:	Eternam
Hersteller:	Infogrames
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	130 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Beschreibung

Nach dem dritten Kinofilm wollte Harrison Ford nicht mehr in die Rolle des Abenteurers Indiana Jones schlüpfen. Ein trauriger Umstand, zudem im Filmstudio bereits die Story für einen vierten Indy-Streifen ausgearbeitet war. Doch wohl dem, der wie George Lucas eine hochkarätige Software-Tochtergesellschaft in seinem Medienimperium besitzt. Flugs wurde der Regisseur und Drehbuchautor Hal Barwood zur Games Division abgestellt, um Indiana Jones zumindest auf dem PC ein weiteres Mal auf Reisen zu schicken.

Die Entwicklung von »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« geriet zum Mammut-Projekt mit zahlreichen Verzögerungen. Lucasfilm Games wollte das Beste aus der Indy-Idee machen und sein bis dato umfangreichstes Abenteuerspiel programmieren. Das bedeutet unterm Strich über 200 Räume, drei Spielvarianten mit zum Teil unterschiedlichen Puzzles, aufwendige Animationen, erlesene 256-Farben-Grafiken und ein stimmiger Soundtrack.

Das Spiel beginnt mit einem der originellsten Vorspänne der Software-Geschichte. Ähnlich wie bei einigen Filmen gibt es eine einleitende Handlung, die immer wieder durch ein paar Textzeilen mit Autorenangaben unterbrochen wird. Das Indy-Intro ist interaktiv: Sie klicken den Mann mit dem Hut auf der Suche nach einem Schlüssel, der ein archäologisches Artefakt öffnen soll, durch ein altes Haus. Kaum ist dies geschehen, zückt der geheimnisvolle Auftraggeber eine Waffe und macht sich aus dem Staub. Immerhin erfährt man, daß es sich um einen Agenten der Nazis handelte. Wir befinden uns in den 30er Jahren und laut Hintergrundstory sind die Deutschen hinter dem Standort des sagenhaften Kontinents Atlantis her. Hier hofft man eine mystische Energiequelle zu finden, die den Bau einer Atombombe erlauben soll.

Um die Pläne der Nazis zu vereiteln, unternimmt Indy alles, um vor ihnen Atlantis zu entdecken. Seine erste Spur führt ihn zu seiner lieblichen Kollegin Sophia Hapgood, die als Atlantis-Koryphäe gilt. Nach ein paar schmissigen Dialogen erklärt sich die Forscherin bereit, zusammen mit Indiana Jones die Suche aufzunehmen. Sophia ist nicht nur ein schmückendes Anhängsel, sondern kann an einigen Stellen die Initiative übernehmen, indem Sie zwischen ihr und Indy als Hauptspielfigur wechseln.

Um dem neuen Programm einen hohen »Wiederspiel-Wert« zu verleihen, haben sich die Programmierer etwas besonderes einfallen lassen. Es gibt drei verschiedene Routen durch das Spiel, die einige Gemeinsamkeiten, aber bei diversen Puzzles auch verschiedene Lösungswege haben. Grob gesagt gibt es einen Labyrinth-Weg (logischerweise mit relativ vielen Labyrinth-Puzzles), eine Dialog-lastige Route (wo man sich seinen Weg oft durch geschicktes Fragen und Antworten bahnen muß) und die Action-Variante (Indy muß öfters einen Boxkampf bestreiten).

Die Bedienung wird über die neueste Version des Lucasfilm-Icon-System abgewickelt, das zuletzt bei »Monkey Island II« im Einsatz war. Befehle werden durch das Anklicken von Verben und Gegenständen zusammengebastelt. Bei Dialogen mit anderen Spielfiguren kann man im Multiple-Choice-Verfahren zwischen mehreren Antworten wählen, die dem Verlauf des Gesprächs eine andere Wende geben können.

Bewertung
Indiana Jones and the Fate of Atlantis wurde sorgfältig mit Puzzles vollgestopft, deren Schwierigkeitsgrad allmählich ansteigt. Nicht zuletzt durch den Anreiz, nach erfolgreichem Durchspielen auch die anderen Lösungsrouten auszuprobieren, bietet das Programm ein sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis.

Beim neuen Indy-Spiel gibt es einige schöne ironische Seitenhiebe, aber es ist insgesamt etwas »ernster« als Monkey Island II. Der brillante Spielwitz dieser Gag-Parade wird deshalb nicht ganz erreicht, doch die Puzzledichte und Komplexität läßt einen diesen Umstand gut verschmerzen. Lucasfilm hat einen dermaßen hohen Qualitäts-Standard bei seinen Grafik-Adventures erreicht, daß Quantensprünge von Programm zu Programm schwerlich noch möglich sind. Der neue Indiana-Jones-Titel erfüllt alle hohen Erwartungen, bietet langen Spielspaß, eine hohe Motivation und läßt die Konkurrenz weit zurück.

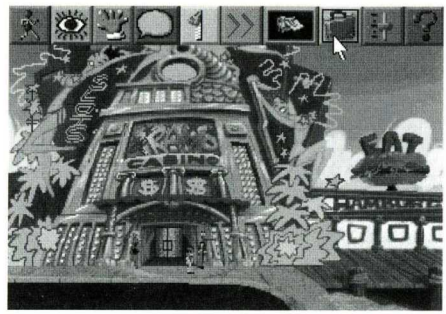
Auf einen Blick

Name:	Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Hersteller:	Lucasfilm Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 9



Leisure Suit Larry V

Beschreibung
Über Larry Laffer, einen der beliebtesten Computerspiele-Helden aller Zeiten, braucht man wirklich nicht viele Worte zu verlieren. Jeder halbwegs vergnügungssüchtige PC-Besitzer hat zumindest schon einmal auf des Kollegen Festplatte in ein Larry-Programm reingeschnuppert.

Unser Held, der eine Mischung aus fleischgewordener Midlife-Crisis und Slapstick-Tölpel verkörpert, erlebt in »Leisure Suit Larry 5« sein viertes Abenteuer... aber fehlt da nicht etwas? Ganz recht: Irgendwo ist »Larry 4: The Missing Disks« auf der Strecke geblieben, was allen Beteiligten viel Kopfzerbrechen verursacht. Larry selbst grübelt angesichts einer Amnesie auch gewaltig über sein Schicksal, denn zu Beginn von Folge 5 ist er bei »Porn Prod« angestellt, einem florierenden Kabelfernsehsender, der sich auf beliebte Schlüpfrigkeiten unwesentlich oberhalb des »Tutti Frutti«-Levels spezialisiert hat. Für die neue Show »America's Sexiest Home Videos« sucht man händeringend eine Moderatorin von gewaltigstem Sexbomben-Kaliber. Um unter den drei Kandidatinnen der Endausscheidung die Zauberfee vom Dienst auszumachen, wird Larry mit einer Videokamera ausgerüstet und auf Reisen geschickt. Er soll jede der Bewerberinnen inkognito filmen und so ihre Natürlichkeit dokumentieren.

Damit die Story nicht zu umkompliziert wird, schaltet das Programm zwischendurch auf einen zweiten Handlungsfaden um, in dem Sie Passionate Patti steuern, die Eingeweihten noch aus »Larry 3« bekannt sein dürfte. Patti wird vom FBI angeworben, um den subversiven Botschaften in Rap-Texten auf den Grund zu gehen. Larrys und Pattis Wege kreuzen sich gegen Ende natürlich wieder; zu allem Überfluß mischt die Mafia auch kräftig in dem herrlich chaotischen Plot mit.

Die Steuerung wird durch das etablierte Anklick-System von Sierra abgewickelt. Es gibt eine Handvoll von Icons, die Sie anwählen und auf bestimmten Gegenständen einsetzen können. Am wichtigsten ist dabei das »Grabsch«-Symbol, mit dem man alle möglichen Dinge öffnet, aktiviert oder anderweitig benutzt. Larry 5 erstrahlt in einem neuen Cartoon-Grafikstil, der seinesgleichen sucht. VGA wird natürlich weidlich im 256-Farben-Modus ausgenutzt. Alle

Spielfiguren wandeln in Comic-Manier über den Bildschirm, was herrlich anzusehen und für viele Lacher gut ist. Erstklassig auch die Soundkarten-Unterstützung: Neben witziger Musikuntermalung hat man sich viel Mühe bei einigen Effekten und Sprachfetzen gegeben. Einigen Ärger bereitet dem Spieler allerdings die Kopierschutzabfrage, bei der ziemlich schwer erkennbare Symbole eingetippt werden müssen. Der ehrliche Käufer fühlt sich angesichts solch übertrieben fummeliger Prozeduren zu Recht genervt.

Bewertung

Auf den ersten Blick wird Larry 5 den hohen Erwartungen gerecht: wunderbare Grafik, einfache Bedienung, schmissiger Sound, viele Witzchen – aber halt, hat da jemand das Spiel vergessen? Sierra-Adventures gelten ohnehin nicht gerade als Brutstätte intelligenter Adventure-Puzzles, doch mit diesem Programm steuert man zielstrebig einem neuen Tiefpunkt entgegen. Sie müssen nur darauf achten, ja alles genau anzusehen und möglichst jeden Gegenstand einzusacken. Die echten Puzzles, bei denen man ein bißchen kombinieren und Phantasie beweisen muß, können Sie an einer Hand abzählen. Der Durchschnittsspieler hat das Programm am zweiten Abend gelöst und darf seinen 140 Mark nachtrauern.

Larry 5 ist ein Programm für Leute, die gerne viel zu gucken haben wollen. Wenn Sie aber ein Spiel wirklich spielen möchten, dann bekommen Sie hier sehr, sehr wenig geboten. Ob man eine solche Zeichentrickfilm-Diskette nun lieber mag als eine Puzzle-Orgie von Legend oder Lucasfilm, ist wohl Geschmackssache. Allerdings redet man nicht umsonst von Computerspielen mit Betonung auf den beiden letzten Silben. Larry 5 sieht man sich lieber an als so manches Fernsehprogramm, aber viel zu spielen gibt's halt nicht. Hoffentlich hält dieser Trend zum grafisch aufgeblähten Schrumpf-Adventure mit Depperl-Puzzles bei Sierra nicht an; es wäre schade um die technischen Leistungen, die unbestritten erstklassig sind.

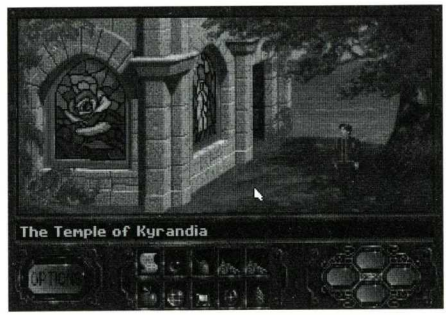
Auf einen Blick

Name:	Leisure Suit Larry V
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Legend of Kyrandia

Beschreibung

Kyrandia ist ein fernes Land, in dem Mensch und Natur seit Jahrhunderten im Einklang lebten. Grund dafür ist der Kyragem, ein Edelstein, der magische Kräfte besitzt. Der Kyragem ist Zeichen des Paktes zwischen Natur und Mensch und wird im königlichen Schloß aufbewahrt. All das wäre schön und gut, wenn vor etwa 15 Jahren nicht der Hofnarr Malcom völlig durchgedreht wäre. In einem Anfall von Wahn brachte er König William und Königin Thelia um und brachte den Kyragem unter seine Kontrolle. Die Zauberer des Landes konnten allerdings noch einen Schutzschild um das Schloß legen, so daß Malcom für einige Jahre darin gefangen war. Doch die Zauberer wurden immer schwächer und Malcom konnte schließlich ausbrechen und einen Verwüstungs-Feldzug beginnen. Nur einer kann ihn vielleicht aufhalten: Brandon, der Sohn des Königspaares, der in der Zwischenzeit beim Chef-Zauberer Kallak aufwuchs und nichts von seiner Herkunft weiß. Jetzt muß Brandon innerhalb kürzester Zeit die Geheimnisse der Natur und der Zauberei lernen, um Malcom das Handwerk zu legen.

»The Legend of Kyrandia« ist das erste Adventure-Spiel von Westwood und stellt das Genre in einigen Punkten ziemlich auf den Kopf. So verzichtet es fast vollständig auf das, was bei anderen Spielen »Benutzeroberfläche« genannt wird. Es gibt keine Verben wie bei Lucasfilm oder Icons wie bei Sierra. Um eine Aktion auszuführen, klicken Sie einfach auf den betreffenden Gegenstand; um einen Gegenstand zu nehmen, »ziehen« Sie ihn mit der Maus aus dem Bild in Ihr Inventory am unteren Bildschirmrand. Trotz dieser ultimativen Reduktion lassen sich auch nicht viel weniger Aktionen ausführen, als bei Spielen der Konkurrenz. Routine-Aufgaben wie das Öffnen von Türen führt die Spielfigur automatisch durch, so daß Sie sich auf die eigentlichen Probleme konzentrieren können. Natürlich können Sie auch Spielstände speichern und wieder laden.

Anders als bei anderen Adventures benutzt Legend of Kyrandia nicht für jede Szene ein speziell gemaltes Bild, sondern baut Wald- und Höhlenszenen aus einem Baukasten-System zusammen, so daß sehr viel mehr Räume auf der Festplatte untergebracht werden konnten, wenn sich auch einige Szenen recht häufig ähneln. Das Zeichnen von Karten, eine fast schon ausgestorbene Kunst beim modernen Adventure, muß bei Kyrandia wieder ausgegraben werden, denn einige Wege durch das Dickicht sind sonst kaum zu finden.

Bewertung

Klare Sache: Die Programmierer von Westwood wollten ein »King's Quest« mit Lucasfilm-Qualitäten machen; technisch erinnert das Spiel manchmal arg an Monkey Island und Kollegen (beispielsweise beim Zeichensatz, den Dialogen und im Grafikstil). Ganz erreicht haben die Entwickler das Ziel nicht, denn die Spieltiefe ist bei weitem nicht so groß wie bei den Lucas-Adventures; aber Westwood ist auf dem richtigen Weg und weckt den Appetit auf weitere solche Spiele.

Trotz toller Grafik und schönem Sound erwartet man von einem Adventure immer noch viele logische Puzzles, und hier hat Legend of Kyrandia ein paar Defizite. Hier läuft man zu oft durch dicke Wälder, um Gegenstände zu suchen und muß zuviel durch reines Ausprobieren herausfinden; beispielsweise beim Edelstein- und Tempel-Puzzle, das sich nur durch ungezieltes Experimentieren mit allen Steinen lösen läßt. Allerdings sind die Rätsel nicht so unlogisch, wie bei einigen der letzten Sierra-Produkte; außerdem haben die Programmierer versucht, Sackgassen und plötzliche Tode zu vermeiden. Einen Gegenstand, den man versehentlich zerstört oder verbraucht, kann man wundersamerweise wieder irgendwo im Wald finden. Beim völlig unspektakulären Finale kommt einem gar der Gedanke, das Spiel sei nicht ganz fertig geworden, denn daß auf einmal alles so schnell vorbei sein soll, paßt nicht in das Gesamtbild. Trotzdem: Für Adventure-Einsteiger und Sierra-Fans ein hervorragendes Produkt mit viel Spielwert; wer allerdings auf die Komplexität von Lucasfilm steht, kommt hier etwas zu kurz.

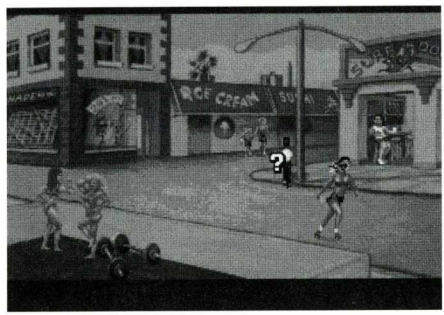
Auf einen Blick

Name:	Legend of Kyrandia
Hersteller:	Westwood/Virgin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	130 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software in Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Les Manley: Lost in L.A.

Beschreibung
Les Manley ist das, was die Amerikaner mit dem schönen Wort »Nerd« bezeichnen. Ein Nerd ist ziemlich schlau, kennt sich mit Elektronik aus, ist aber ein wenig weltfremd und nicht gerade das, was man einen Menschen mit weitreichenden sozialen Kontakten nennt. Einer von Les' wenigen guten Freunden ist Helmut Bean, der kleinste Mann der Welt, der es in Los Angeles zum Filmstar gebracht hat. Durch die Glitzerstadt L.A. tobt aber eine Entführungswelle, vor der kein Star oder Starlet sicher ist. So erwischt es eines Nachts auch Helmut Bean – genau an dem Tag, an dem Les eigentlich auf Besuch kommen wollte. Jetzt steht Les mitten in L.A., kennt keine Menschenseele, muß Helmut Bean suchen und damit das Geheimnis der Entführungswelle aufklären.

»Les Manley: Lost in L.A.« ist wieder mal eine Fortsetzung. Diesmal hat es das wenig erfolgreiche »Search for the King« erwischt, in dem Les das erste Mal auftrat. Für das neue Spiel wurde allerdings einiges umgestellt, um die Fehler aus dem ersten Les-Titel zu vermeiden. Gesteuert wird, wie nicht anders zu erwarten, mit einer Maus und mit Bildsymbolen. Klickt Les auf einen Gegenstand, erscheint ein Menü mit just genau den Befehlen, die für diesen Gegenstand zutreffen könnten. Fährt man mit der Maus an den unteren Bildschirmrand, erscheint eine Leiste mit einem Symbol für das System-Menü, sowie Symbolen aller Gegenstände, die Sie gerade bei sich haben. Außerdem können Sie mit vielen Personen im Spiel reden. Dazu bedienen Sie sich des bewährten Multiple-Choice-Verfahrens, bei denen Sie eine aus mehreren möglichen Antworten aussuchen können.

Im Laufe der Handlung trifft Les Manley auf alle Klischees, die man von Kalifornien und der Heimat Hollywoods so hat: Knackige Mädchen am Strand, verrückte Film- und Popstars, Touristen-Fallen, Rapmusik, die Einkaufsstraße für die Superreichen und das typische California-Feeling von gesunder Ernährung und allgemeiner Coolheit. Ab und zu muß der Spieler sogar ein richtiges Puzzle lösen; die Programmierer haben aber eher den Schwerpunkt auf witzige Dialoge gelegt.

Bewertung

Nein, Accolade ist immer noch nicht die Firma unseres Vertrauens, wenn es um Adventures geht. Die zweiten Abenteuer des Les Manley sind zwar schon witziger und intelligenter, als sein erster Streich, erreichen aber bei weitem noch nicht das Lucasfilm-Niveau. An den Puzzles wurde hier ganz eindeutig gespart; das Spiel an zwei Tagen bequem durchzuspielen, sollte auch Einsteigern gelingen, wenn da nicht zwei oder drei gemeine Fallen wären, die nur durch Ausprobieren zu lösen sind und sich erst viele Stunden später auswirken. Wer beispielsweise den Vogeldreck mit dem Tuch abwischt, anstelle ihn mit der Kreditkarte abzukratzen, wird erst an einer völlig anderen Stelle viel weiter im Spiel bestraft – wo bleibt da die Logik?

Was dem Programm an Spieltiefe fehlt, wird durch die Dialoge zumindest teilweise wieder wettgemacht. Lost in L.A. hat eine Menge Lacher auf seiner Seite und greift nur selten auf üblen Holzhammer-Humor zurück. Die deutsche Übersetzung wird dem Spiel sehr gerecht, sogar die Rap-Szenen wurden sinnvoll und spritzig übersetzt. Trotzdem: Ein wenig fade ist das Ganze am Ende schon. Der Plot des Spiels ist so durchschaubar wie ein klarer Tag in L.A. (kommt selten genug vor). Nach der Intro und dem ersten Bild von der Innenstadt ahnen gewitzte Spieler schon des Rätsels Lösung und müssen sich dann umständlich von Person zu Person hangeln um schließlich das rauszufinden, was sie eh schon zu wissen glaubten. Das anstrengendste Puzzle im Spiel ist da noch der Kopierschutz; das dreilagige Coderad von Accolade ist eine Klasse für sich und stürzt so manchen Käufer in Verwirrung. Darüber auch noch Witze im Spiel zu machen (Les, das Elektronik-Genie, gibt offen zu, den Kopierschutz auch nicht zu kapieren), ist eine Veralberung der zahlenden Kundschaft.

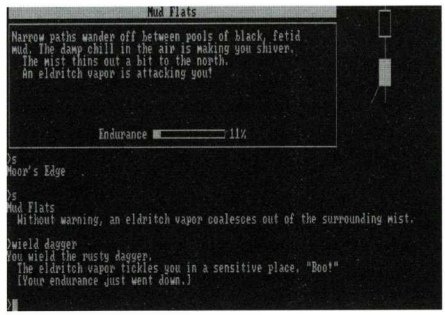
Auf einen Blick

Name:	Les Manley in Lost in L.A.
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Lost Treasures of Infocom

Beschreibung

Infocom – alleine der Name dieser Firma läßt bei Veteranen der Spielebranche wohlige Schauer über den Rücken laufen. Gut zehn Jahre lang ließen die Programmierer mit Sitz in der Nähe von Boston die Computerspieler in die tollsten Rollen schlüpfen: Detektiv, Astronaut, Zauberer, Schatzsucher, Abenteurer aller Art. Dann versuchten sich die Entwickler an einem Datenbank-Programm und verpaßten dabei den Anschluß an die Welt von EGA und VGA. Erst ließ sich Infocom von Activision kaufen, dann ging es auch dieser Symbiose schlecht und die Büros in Boston mußten endgültig schließen.

Activision bewahrt das Ansehen der weltberühmten Adventures und hat die Spielesammlung »Lost Treasures of Infocom« auf den Markt gebracht, mit der viele der inzwischen nicht mehr lieferbaren Titel eine Renaissance erleben. Ganze 20 Spiele, die vor Jahren für jeweils 100 Mark über den Ladentisch gingen, sind jetzt zum Preis eines Einzigen in einer Packung vereint. Dabei hat man sich hauptsächlich auf die alten Titel aus den goldenen Tagen Infocoms gestürzt. Jedes der im Paket enthaltenen Infocom-Spiele ist ein sogenanntes Text-Adventure. Dabei erscheinen wie in einem Roman beschreibende Texte auf dem Bildschirm; Sie tippen dann in einem normalen englischen Satz ein, was die Hauptfigur als nächstes tun soll, zum Beispiel »Go north and take the red key, then go south and open the red door with the red key«. Diese Spielegattung ist heutzutage von den Grafik-Spielen à la Lucasfilm und Sierra nahezu völlig verdrängt worden.

Die 20 Programme im Paket lassen sich in mehrere Gruppen sortieren. Da sind erstmal die echten Klassiker, die drei »Zork«-Spiele, die die Karriere von Infocom einläuteten, sowie die beiden späten Fortsetzungen »Beyond Zork« und »Zork Zero«. Fünf Krimis (»Deadline«, »Witness«, »Suspect«, »Moonmist«, »Ballyhoo«) sind hier mit fünf Science-fiction-Spielen (die ernsten »Starcross« und »Suspended« sowie die komischen »Planetfall«, »Stationfall« und »Hitchhikers Guide«) vereint. Dann gibt es noch die Fantasy-Magie-Spiele »Enchanter«, »Sorcerer« und »Spellbreaker«, die Pyramiden-Schatzsuche »Infidel« und das Grusel-Adventure »The Lurking Horror«.

Auf die berühmten Infocom-Packungsbeilagen muß man hier verzichten; dafür liegen zwei gewichtige Bücher bei: Ein Buch enthält alle Anleitungen und Nachdrucke aller »Goodies«, die in den Originalen enthalten waren und zur Lösung der Rätsel notwendig sind. Das zweite Buch enthält die Original-Infocom-Hintbooks mit wertvollen Lösungstips für alle 20 Spiele.

Bewertung

Beim Ansehen der Spiele in dieser Packung und dem erneuten Anspielen von Produkten, die man schon vor sieben Jahren genossen hat, wird man etwas traurig, daß es Infocom heute nicht mehr gibt. Diese Jungs konnten wirklich eine Geschichte erzählen, uns tagelang über Puzzles grübeln lassen, uns zum Lachen, Gruseln und manchmal sogar Weinen bringen. Wer »Zork«, »Hitchhikers Guide« oder »Lurking Horror« bisher nicht gespielt hat, kann nicht behaupten, sich mit Adventures auszukennen. Solch packende Storys, solch clevere Rätsel, solch aberwitzigen Humor findet man in den VGA-Grafik-Orgien, die fünfzig- bis hundertmal soviel Platz auf der Festplatte brauchen, nur sehr selten.

Natürlich ist es schade, daß die »Goodies« der Spiele nicht in der Sammlung enthalten sind. Besitzer von alten Infocom-Originalen mit ihren Decoder-Ringen, Glückssteinen und Glibber-Würmern würden diese auch nie im Leben hergeben; es sind echte Sammler-Stücke geworden. Aber die Spiele sind alle da und frisch wie damals: Keines der Programme muß sich vor der heutigen Konkurrenz verstecken; sieht man mal gnädig davon ab, daß sich alles nur als Text und ohne Bilder abspielt. Heißer Tip: Deswegen sind immer ein paar Infocoms auf den Autoren-Laptops für lange Zugfahrten installiert. Es wäre fast schon ein Verbrechen für jeden Englisch-kundigen Adventure-Freund, an dieser Sammlung vorbeizulaufen und sie nicht sofort mit nach Hause zu nehmen. Hier haben Sie ein Paket, daß Sie nicht nur Monate, sondern sogar Jahre lang unterhalten wird.

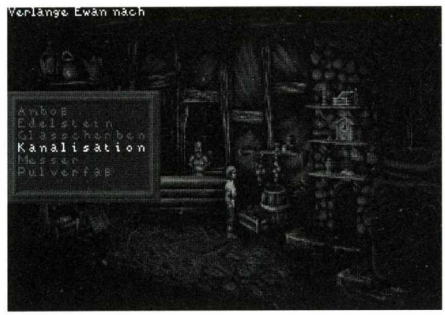
Auf einen Blick

Name:	Lost Treasures of Infocom
Hersteller:	Infocom
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	150 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (8 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	keine
Soundkarten:	keine

Gesamtwertung: 8



Lure of the Temptress

Beschreibung
Diermot ist ein ganz normaler Mensch in einer ganz normalen Fantasy-Welt. Er wollte sich bei der königlichen Jagd in Turnvale nur ein paar Silbermünzen als Treiber verdienen; doch dann wurde die Stadt von der Zauberin Selena und ihren Monstern, den Skorls, angegriffen, der König getötet und Diermot in ein tiefes Verlies geworfen. Die Stadt lebt in Angst, Diermot schmachtet im Kerker und Selena plant weitere Eroberungszüge – das darf nicht ungesühnt bleiben. Deswegen nehmen Sie in »Lure of the Temptress« (»Der Ruf der Verführerin«) die Maus in die Hand und versuchen, Diermot aus seiner mißlichen Lage zu befreien und die Dinge in Turnvale wieder zum Guten zu wenden.

Lure of the Temptress ist ein Grafik-Adventure im Stil von Lucasfilm und Sierra. Es benutzt dabei ein anderes Steuersystem als vergleichbare Spiele: Wenn Sie mit dem linken Mausknopf irgendwo hinklicken, geht Diermot dorthin; liegt dort ein Gegenstand, dann schaut er ihn sich auch gleich an. Klicken Sie mit dem rechten Mausknopf auf einen Gegenstand, erscheint ein Menü mit den Dingen, die Sie mit dem Gegenstand machen können. Neben der Bedienung versuchen die Programmierer sich aber noch durch ein weiteres Feature von der Konkurrenz abzuheben. Das System nennt sich »Virtual Theater« und spielt darauf an, daß die anderen Figuren nicht einfach in der Gegend herumstehen, sondern auch durch die Bilder laufen und ihren Geschäften nachgehen. Mit diesen Figuren sollen Sie richtig kommunizieren; wenn Ihnen jemand gut gesonnen ist, können Sie auch Aufträge vergeben, um sich selbst Arbeit abzunehmen. Dazu bauen Sie in einem Satzbaukasten Befehle zusammen, die sich lesen wie »Gehe zum Marktplatz und benutze den Dietrich im Türschloß«.

Lure of the Temptress liegt in zwei verschiedenen Versionen in der Packung; eine benutzt lediglich EGA-Grafik, die andere ist für VGA-Karten geeignet. Die volle VGA-Palette wird aber nicht ausgenutzt, nur 32 Farben gleichzeitig (anstelle von 256 möglichen) sind zu sehen.

Bewertung
Lure of the Temptress bietet stapelweise gute Ansätze, die von den Programmierern gnadenlos verschenkt wurden. Schlimmste Mißwirtschaft wurde bei den Puzzles und bei der Informationspolitik betrieben. Ein Beispiel erläutert das am besten: Sie haben eine Flasche, in die Sie

einen Zaubertrank abfüllen müssen. Nun ist die Flasche aber voll. Wie kriegen Sie die Flasche leer? Sie können sie nicht ausschütten, sie können sie nicht in einem der Brunnen auswaschen, sie können sie auch niemandem in der Kneipe anbieten. Erst wenn Sie durch die ganze Stadt laufen und jedem, der Ihnen begegnet, die Flasche offerieren, treffen Sie irgendwann mal auf den Schmied, der sie in einem Zug leertrinkt. Einen logischen Hinweis darauf hat der Spieler nie erhalten. So geht es immer weiter: Sie erhalten eine neue Information und Sie klappern wieder alle Orte und alle Personen ab.

Die etwas schlampige deutsche Übersetzung tut das übrige dazu. Von Rechtschreib- und Grammatikfehlern wollen wir nicht reden, aber wenn »Schließ ab« mit »Sperre« und »Schließ auf« mit »Steck Schlüssel in« übersetzt werden (auch wenn die Tür gar keinen Schlüssel hat), dann wird der Spieler nur unnötig von der Übersetzung am ordentlichen Spielen gehindert. Die reißerische Ankündigung des »Virtual Theaters« hätten sich die Programmierer auch sparen dürfen. Das bedeutet lediglich, daß die meisten Figuren relativ ziellos hin- und herlaufen. Einen konkreten Tagesablauf oder was zu tun scheint aber keine Figur zu haben.

Technisch reißt das Programm keine Bäume aus: Die Grafik wirkt dank der Beschränkung auf 32 Farben nicht allzu schön und der Sound ist äußerst spärlich; große Teile des Spiels verbringt man im Stillen. Die Ansätze für ein wirklich tolles Adventure sind vorhanden, aber irgendwo haben die Programmierer ein paar Kurven nicht gekriegt und nur einen lauen Einstieg in ein Genre geliefert, in dem der Konkurrenzdruck gewaltig ist.

Auf einen Blick

Name:	Lure of the Temptress
Hersteller:	Virgin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 5



Martian Memorandum

Beschreibung

Das Abdrucken von möglichst großen Sprüchen auf der Packung von Computerspielen kann man auch übertreiben. Bei der Formulierung des Satzes »The first ever Multimedia Entertainment Product« klopfen sich die Herren von Access Software ein wenig zu heftig auf die eigene Schulter. Mit dem Multimedia-Standard und CD-ROM hat das neue Adventure »Martian Memorandum« relativ wenig zu tun. Dieses Sprüchlein bezieht sich vielmehr auf den Einsatz von zum Teil filmähnlich animierter VGA-Grafik; dazu kommen einige Passagen mit digitalisierter Sprache. Ähnliche Grafik-Späßchen führte uns Access schon in seinem Vorgängerspiel »Countdown« vor; man möge die Spieler mit solchem »first ever«-Getöse also nicht für dumm verkaufen.

Nach dieser kleinen Richtigstellung wenden wir uns wieder dem eigentlichen Programm zu: Der Privatdetektiv Tex Murphy, ständig zwischen Ebbe in der Portokasse und leeren Bourbon-Flaschen jonglierend, übt seinen Job im San Francisco anno 2039 aus. Seit die Atombasteleien einiger vorwitziger Staaten der dritten Welt die Umwelt gründlich ramponiert haben, ist eine Endzeitstimmung ausgebrochen. Wenige mächtige Personen kontrollieren Macht und Reichtum im Land, unter denen der Industrielle Marshall Alexander einen besonderen Status einnimmt. Alexander ist der Geschäftsführer der Firma Terraform, die daran arbeitet, den Mars mit gewaltigem Aufwand in einen bewohnbaren Planeten zu verwandeln. Doch dieser mächtige Mann hat ein großes Problem, das Tex Murphy für ihn lösen soll. Alexanders Tochter wurde entführt; außerdem stahlen die Kidnaper noch »etwas anderes«. Der düstere Auftraggeber will Tex keine weiteren Details verraten, doch dem routinierten Schnüffler schwant Unheimliches: Alexander scheint über den Verlust dieses »anderen« Dings fast besorgter zu sein als über die Entführung seiner Tochter.

Die Bedienung ist fast mit der von Access' Viergänger-Adventure Countdown identisch, das wiederum schwer übersehbar von Lucasfilms Eingabesystem inspiriert ist. Am unteren Bildrand ist eine Reihe englischer Verben wie »Look«, »Use« etc. eingeblendet. Um einen Gegenstand zu untersuchen, klicken Sie zunächst auf das Verb Look und anschließend auf das entsprechende Objekt. Prinzipiell sollte man in jedem neuen Raum alles untersuchen, bewegen und (wenn möglich) mitnehmen. Dank eines neuen »Help«-Menüs können Sie sich Tips zu

allen Gegenständen geben lassen. Diese Funktion sollten Sie aber nur in allergrößter Not aufrufen. Die Versuchung hier öfters nachzulesen, ist sehr groß, doch dann hat man das Spiel sehr schnell gelöst.

Bewertung
Die Grafik sieht bei weitem nicht so gut aus, wie die Packungstexte einem das eintrichtern wollen. Am imposantesten sind die gelegentlichen animierten Zwischensequenzen, die recht nahe an Kino-Qualität herankommen. Über weite Strecken leidet das Programm aber unter einem Wischiwaschi-Look, der wohl auf etwas nachlässiges Digitalisieren von gemalten Zeichnungen zurückzuführen ist. Die englische Sprachausgabe bei Gesprächen mit anderen Personen ist gut, sofern Sie eine Soundkarte installiert haben.

Trotz sichtlicher Anstrengungen schafft es Access mit diesem Programm nicht, sich in die Spitzengruppe der Adventure-Hersteller zu hieven. Technisch fehlt immer noch eine ganze Klasse, um mit den neuesten VGA-Titeln von Sierra und Lucasfilm konkurrieren zu können. Gröbere Defizite gibt es auch bei Story und Puzzles. Man kann Martian Memorandum spielen, aber größere Geniestreiche und Überraschungseffekte bleiben aus. Hinter dem Tschingderassa-Bumm der aufwendigen Präsentation verbirgt sich etwas einfallslose Adventure-Kost, bei der es oft nur darauf ankommt, jeden Raum genau abzusuchen. Man spielt das Programm vor allem, um mehr von diesen hübschen Animationen zu sehen und den Ausgang der Geschichte zu erfahren. Ein erträglicher Titel, aber nicht der erhoffte Adventure-Meilenstein.

Auf einen Blick

Name:	Martian Memorandum
Hersteller:	Access
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch
Hardware:	
Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Beschreibung
Guybrush Threepwood hat ohne Zweifel Großes geleistet. Ohne ihn würde der Geisterpirat LeChuck immer noch die sieben Meere terrorisieren und seinen lebendigen Kollegen die Seeräuberei verderben. Aber jetzt nervt der junge Held nur noch: Jahrelang zog Guybrush von Pirateninsel zu Pirateninsel und prahlte mit seiner Heldentat. Die meisten Gefährten hat er schon mit dem Aufwärmen der alten LeChuck-Geschichte vertrieben, als er seine mißliche Lage erkennt. Guybrush beschließt zwei weltbewegende Dinge: Zum einen läßt er sich einen Schnurrbart wachsen, um endlich älter auszusehen; zum anderen begibt er sich auf die Suche nach dem »Big Whoop«. Der Fund dieses ebenso legendären wie gewaltigen Piratenschatzes soll die Anerkennung bringen, die ihm in letzter Zeit so sehr gefehlt hat.

Wer einen PC besitzt, sich für Abenteuerspiele interessiert und The Secret of Monkey Island nicht spielte, hat wirklich etwas versäumt. Die Fortsetzung »Monkey Island 2: LeChuck's Revenge« ist als eigenständiges Adventure ausgelegt und auch ohne jegliche Vorkenntnisse problemlos spielbar.

Beim Spielsystem gibt es nichts grundlegend Neues zu vermelden, aber eine Reihe von praktischen Verbesserungen. Im Prinzip werden alle Kommandos weiterhin durch das Anklicken von Verben und Gegenständen abgewickelt. Am unteren Bildrand sind alle aktivierbaren Verben sowie das Inventar zu sehen. Einige Kommandos, die nur sehr selten benutzt werden, wurden rausgeworfen, wodurch die Anzeige mehr Platz erhielt und übersichtlicher wirkt. In die Abteilung »Spielkomfort« gehört auch die Abstufung in zwei Schwierigkeitsgrade. Ein entschärfter Modus liefert Einsteigern leichter verdauliche Puzzles; wer LeChuck's Revenge »ernsthaft« spielt, bekommt einiges mehr zum Tüfteln:

Die Story ist in vier Kapitel unterteilt und bietet einige Überraschungen. Am Anfang ist an ein Comeback des Schurken LeChuck noch nicht zu denken; vielmehr hängt unser Held Guybrush auf der Insel Scabb Island fest. Hier terrorisiert ein besonders übler Pirat namens Largo alle Einwohner und beklaut sie so gründlich, daß es sich niemand leisten kann, die Insel zu verlassen (sinniger Untertitel dieses Spielabschnitts: »Das Largo-Embargo«). Warum lassen sich mit allen Salzwassern gewaschene Freibeuter von einem ebenso großmäuligen wie

kleinwüchsigen Kollegen zur Schnecke machen? Nun, man sagt Largo nach, daß er einst die rechte Hand von LeChuck war. Und dieser Geisterfreibeuter genießt immer noch höchsten Respekt – egal, wie oft Guybrush behauptet, daß er LeChuck ein für allemal besiegt habe. Doch das hilft ihm nicht viel: Auch er wird von Largo beklaut und sitzt mittellos auf Scabb Island herum. Guybrush will aber dringend weiterziehen, um den Big Whoop zu finden.

Eine Voodoo-Meisterin gibt ihm den heißen Tip, daß man Largo mit einer Voodoo-Puppe loswerden könnte. Zu deren Schöpfung muß Guybrush vier Dinge auftreiben, wodurch Ihnen die ersten Puzzles beschert werden. Das Spiel ist noch mehr als der Vorgänger in kleinere Missionen unterteilt, wobei der Schauplatz immer wieder mal gewechselt wird. Später trägt Guybrush unfreiwillig zu LeChucks Wiedererweckung bei und hat alle Hände voll zu tun, um die vier Teile einer Schatzkarte zu finden, die den Weg zu Big Whoop verrät. Um einige Puzzles zu lösen, muß man mehrmals zwischen drei Inseln pendeln, die wiederum in mehrere Schauplätze unterteilt sind. Erfreulicherweise hängt man selten in einer bestimmten Sackgasse fest; Sie haben oft genug Entscheidungsfreiraum, um einen anderen Schauplatz zu besuchen, wenn Sie bei einem Puzzle im Moment nicht weiterkommen.

Bewertung
Wenn man dem Programm überhaupt etwas ankreiden kann, dann höchstens den zwangsläufigen Umstand, daß das Piraten-Persiflage-Szenario beim zweiten Teil nicht mehr ganz so frisch und originell wirkt. Dieses Manko, mit dem so ziemlich jedes Fortsetzungsspiel geschlagen ist, wird durch Verbesserungen bei Grafik und Komplexität wieder ausgeglichen. Dem spielerischen Charme dieser Abenteuerkomödie kann man sich nicht entziehen.

Auf einen Blick

Name:	Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
Hersteller:	Lucasfilm Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 10



Police Quest III

Beschreibung
Gegen den amerikanischen Polizisten Sonny Bonds ist selbst »Der Alte« ein aufregender Charmebolzen und »Derrick« ein schillernder Charakter. Der brave Biederbulle Sonny ist das geistige Geist von Jim Walls, einem »echten« Polizisten, der mit dem Design für die »Police Quest«-Adventures möglichst viel Wissen über den Polizeialltag vermitteln möchte. So nimmt man tief beeindruckt zur Kenntnis, daß Walls' Programme in den USA sogar als Lehrmittel bei der Schulung von jungen Beamten eingesetzt werden. Leider ergibt das Abspulen von polizeitechnischem Detail-Krimskrams nicht zwangsläufigerweise ein faszinierendes Abenteuerspiel.

Die Aufmachung ist Sierra-typisch sehr professionell: Das bewährte Icon-System erlaubt zügiges Spielen ohne Tastatureingaben, bei der Grafik wurde viel herumdigitalisiert (einige Animationen wirken dennoch etwas hölzern) und Soundkarten-Besitzer werden gleich doppelt beglückt: Zum einen gibt es viele Effekte, zum anderen komponierte Jan Hammer (bekannt durch seinen Soundtrack zur TV-Serie »Miami Vice«) einige spannende Rhythmen.

Bewertung
Die meisten Probleme sind erschütternd offensichtlich dadurch zu lösen, daß man einen Gegenstand mitnimmt und ihn bei der erstbesten offensichtlichen Gelegenheit einsetzt. Zu dieser Sierra-typischen Puzzle-Ödheit gesellt sich bei Police Quest 3 ein ungewohnt hoher Nerv-Faktor dazu. Viele Klippen lassen sich nur umschiffen, indem man stur diverse Codes und Polizeiregeln in der Anleitung nachschlägt.

Ein weiterer Quell stetig aufkochenden Zorns sind die Fahrten von einem Schauplatz in der Stadt Lytton zum anderen. Hier verplempern Sie nur Zeit, wenn Sie bei Patrouillenfahrten fingertrippelnd darauf warten, daß etwas passiert. Nervtötend wird das Rumgekurve, wenn man einmal eine Ausfahrt oder einen Schauplatz verpaßt hat: Der Rückwärtsgang wurde anscheinend noch nicht erfunden, und Sie müssen sich fluchend über diverse Querstraßen wieder ans angepeilte Ziel rantasten.

Gibt es dann doch mal ein richtiges Puzzle, dann ist dessen Lösung dermaßen unlogisch, daß man an der geistigen Gesundheit des verantwortlichen Spieldesigners zweifeln möchte. Wie sieht z.B. der einzige Weg aus, um mit einem Verrückten fertig zu werden, der im Stadtpark friedliche Picknicker terrorisiert? Besagter Mensch hat sich ins seichte Gewässer eines Teichs zurückgezogen und läßt Sie grollend am Ufer schmoren. Aus den am Ufer liegenden Kleidern des guten Manns können Sie Führerschein und Schlüsselbund bergen. Alle halbwegs logischen Lösungsversuche (Führerscheinnummer in den Computer eingeben, Adresse ermitteln, Schlüssel im Revier abgeben) fruchten nicht. Dafür löst sich der Verrückte in Luft auf, wenn man einmal das Bild verläßt, woraufhin das Puzzle nicht mehr gelöst werden kann. Der einzige Weg besteht darin, den Schlüsselbund ins Wasser zu werfen, woraufhin der Bursche zürnend an Land kommt, um sich bei Ihnen eine Tracht Prügel abzuholen. Speichern Sie Spielstände, solange Ihre Festplatte noch ein paar Kbyte übrig hat – der große Frust lauert an jeder Ecke.

Zu(un)guterletzt ist die Story ein fader Krimi-Eintopf. Nachdem Sie ein paar Verkehrssünder vom Highway picken, werden Sie mit einer Serie geheimnisvoller Messerschlitzereien konfrontiert. Die Gattin des Helden wird ein Opfer der mysteriösen Täter. Während sie auf der Intensivstation im Koma schwebt, schwört Sonny zwischen schwulstigen Schniefern Rache (recht so!). Diese Klischee-Parade offenbart allenfalls unfreiwillige Komik. Wer nicht gerade versessen darauf ist, möglichst viel über den Alltag der amerikanischen Polizei zu lernen, wird sich hier höchst kostspielig ärgern: Police Quest 3 ist ein teurer Langweiler, gegen den jede »Tatort«-Wiederholung das reinste Freudenfest ist.

Auf einen Blick

Name:	Police Quest III
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 3



Conquest of the Longbow

Beschreibung
England im finstersten Mittelalter: Richard Löwenherz, der rechtmäßige Regent über Britannien, darbt fernab der Heimat im Kerker. Ein gewisser Leopold, seines Zeichens König von Österreich, lockte Richard in einen Hinterhalt und ließ ihn einbuchten. 1000 Goldmark verlangt der Schuft als Lösegeld, doch aus England ist keine große Hilfe zu erwarten. Prinz John ist entzückt, daß sein Bruder aus dem Verkehr gezogen wurde und denkt nicht daran, den armen Richard freizukaufen. Vielmehr besteigt John selber den Thron und beginnt mit seinen ihm treu ergebenen Schergen eine wahre Schreckensherrschaft.

Doch wer versteckt sich draußen im Sherwood Forest, um den Bauern beizustehen, wenn die raffgierigen Steuereintreiber kommen? Wer beraubt die Reichen und beschenkt die Armen? Wer allein kann es schaffen, das nötige Lösegeld für König Richard zusammenzuklauen? Robin Hood ist's, der sagenhafte Edelräuber. Nachdem sich bereits die englische Firma Millennium in Form des mißratenen Action-Adventures »Robin Hood« an einem Software-Aufguß des beliebten Recken versuchte, legt nun Sierra seinen weitaus imposanteren Beitrag zu diesem Thema vor.

Der Spielablauf wurde in Sierras bewährtes Icon-Systemen gepreßt. Durch das komfortable Anklicken von Symbolen können Sie Ihren Bildschirm-Robin verschiedene Aktionen ausführen lassen wie z. B. laufen, sprechen oder einen Gegenstand benutzen. Zwei Spezial-Icons sind bei diesem Programm hinzugekommen. Mit dem Bogen-Symbol können Sie anvisieren, an welche Stelle Robin einen Pfeil schießen soll. Die Landkarte dient dazu, recht flott von einem wichtigen Ort zum anderen zu springen, ohne sich langwierig durch die Büsche schlagen zu müssen.

Um in der Handlung voranzukommen, muß Robin pro Tag ein paar mehr oder weniger offensichtliche Aufgaben lösen. Übersieht man etwas, schreitet die Story nicht voran. Zu Beginn werden Sie mit dem Alltag des Outlaw-Daseins konfrontiert. Im Anschluß an das morgendliche Arbeitsfrühstück am knisternden Lagerfeuer verteilen sich Robins Helfershelfer im Wald. Nachdem Sie an einem Schießstand Ihre Pfeil- und Bogen-Künste demonstriert und eine Bäuerin vor einem Soldaten gerettet haben, ist das Tageswerk vollbracht. Des Nachts

träumt Robin von der lieblichen Maid Marian, die in einem lauschigen Hain anmutig das Tanzbein schwingt – der romantische Seitenast der Handlung ist installiert.

Neben dem Adventure-üblichen Geplauder mit anderen Spielfiguren und emsigen Gegenständesammeln bietet das Programm ein paar Zwischenspiele wie Zweikampf, Bogenschießen und das »Morris Game« (hinter diesem Namen verbirgt sich das gute alte Brettspiel »Mühle«). Der Schwierigkeitsgrad dieser Einlagen läßt sich einstellen. Wer sein Adventure pur genießen möchte, kann gar auf eine automatische Gewinn-Option zurückgreifen.

Bewertung

The Legend of Robin Hood ist das zweite Sierra-Adventure der Spieldesignerin Christy Marx, die ihren Einstand vor gut einem Jahr mit »Conquests of Camelot« gab. Wie schon bei diesem Debüt ist sie auch bei ihrer Robin-Aufarbeitung bemüht, in der Dokumentation ein paar Häppchen Wissen über das mittelalterliche England einzustreuen (...das an einigen Stellen zudem als Kopierschutz eingesetzt wird, ohne dessen Informationen man nicht weiterkommt).

Das eigentliche Spiel reiht sich brav in die Reihe der besseren Sierra-Titel mit dem neuen Icon-System ein. Die Puzzles sind sehr einfach und durchsichtig, aber wenigstens wird man mit unfairen Stellen verschont. Viele Dialoge dienen einzig und allein der Atmosphäre, da sie selbständig ablaufen und der Spieler staunend zugucken muß. Bedienung und Grafik sind gewohnt gut; die satten Hintergrundbilder sind auch nach den hohen VGA-Maßstäben eine Augenweide. Adventure-Profis seien aber gewarnt; wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrads werden sie das Programm schnell durchgespielt haben.

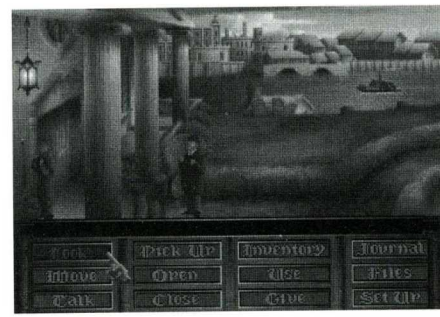
Auf einen Blick

Name:	Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Lost Files of Sherlock Holmes

Beschreibung
London im Jahre 1888: Die Schauspielerin Sarah Carroway wird erstochen, als sie durch den Hinterausgang das Theater verläßt. Die Beamten von Scotland Yard versinken in Ratlosigkeit, als sie den Tatort betreten. Der Mord geschah in bester Jack-the-Ripper-Tradition, doch jenen Serienmörder wähnte man eigentlich längst im Ruhestand. Der Inspektor vom Dienst läßt nach Sherlock Holmes rufen, dem Meisterdetektiv, der an diesem dunstigen Morgen mit seinem Kompagnon Dr. Watson noch gemütlich bei der zweiten Tasse Tee sitzt. Sichtlich geschmeichelt ob des Hilfeersuchens vom Yard setzt Holmes sein berühmt-berüchtigtes Käppchen auf und marschiert flugs mit Watson zum Tatort. Die genaue Untersuchung der Leiche läßt Zweifel an der Ripper-Theorie entstehen, auf die sich der Inspektor inzwischen versteift hat. Mr. Holmes liegt mit seinen Vermutungen natürlich richtig; allerdings muß er Mörder und Motiv entlarven, was ein schönes Stück Arbeit ist.

Das untere Viertel des Bildschirms wird von einer Menüleiste eingenommen, die allerlei Verben und einige Spezialfunktionen enthält. Indem Sie hier erst ein Tätigkeitswort und anschließend ein Objekt im Grafikfenster anklicken, basteln Sie eine tadellose Befehlszeile zusammen, ohne auch nur ein einziges Mal die Tastatur berühren zu müssen. Auf diese Weise nimmt man Gegenstände an sich und verstaut sie im Inventar, kann sie benutzen und anderen Personen zeigen, die sich auch ganz vortrefflich befragen lassen. Verlassen Sie einen Schauplatz, erscheint ein Stadtplan von London. Hier sind alle Orte verzeichnet, die Sie im Moment erreichen können. Am Anfang beschränkt sich die Zahl der Lokalitäten noch auf Ihre Residenz in 221B Baker Street und den Tatort. Indem Sie Informationen über andere besuchenswerte Stätten aufschnappen, kommen aber im Spielverlauf immer mehr anwählbare Punkte auf der Karte hinzu, zwischen denen Sie beliebig pendeln können.

Ihr treuer Weggefährte Dr. Watson macht sich in diesem Spiel auf zweierlei Weise nützlich. Es kann nie schaden, ihn anzusprechen, sobald man einen neuen Ort betreten hat oder mal an einer Stelle festhängt. Hier und da läßt er einen netten kleinen Tip fallen, den auch ein weltberühmter Meisterdetektiv nicht verschmäht. Außerdem führt der gute Watson freiwillig das Notizbuch, in dem alle Dialoge des Spieles festgehalten werden. Als Online-Gedächtnisstütze ist dieser Service nicht zu verachten. Durchs Aufrufen der stets aktuellen Notizen

können Sie nach einem bestimmten Begriff suchen. Die gesammelten Dialoge lassen sich sogar als Textfile speichern und ausdrucken, um noch im Schein der Nachttischlampe im Bette liegend zu tüfteln.

In der Heimstatt Baker Street hat Sherlock Holmes zudem ein kleines Labor, das Sie mit dem einen oder anderen Gegenstand einmal besuchen sollten. Per Mikroskop und Bunsenbrenner lassen sich bei unscheinbaren Gegenständen interessante Details feststellen oder geheimnisvolle Pülverchen chemisch analysieren. Ein kleiner Geschicklichkeits-Test darf auch nicht fehlen: Beim Dartspiel müssen Sie zwei Balken im richtigen Moment per Mausklick stoppen, um Wurfhöhe und Richtung der Pfeile zu bestimmen.

Bewertung
The Lost Files of Sherlock Holmes hat zwar keinen allzu hohen Schwierigkeitsgrad, aber in Sachen Komplexität bekommt man einiges geboten. Einfallsreiche Kettenreaktions-Puzzles, wie sie Lucasfilm so gerne auftischt, kommen etwas zu kurz. In der Regel müssen Sie mit allen möglichen Personen ausgiebig plauschen und fleißig Gegenstände mitgehen lassen. Gerade die Dialogpuzzles sind sehr sorgfältig ausgearbeitet. Als leichtverdauliches Krimi-Adventure ist Sherlock Holmes geglückt. Super-Profis werden über die etwas dünnen Puzzles vielleicht meckern, aber auch sie werden sich der gelungenen Atmosphäre des Programms nicht entziehen können.

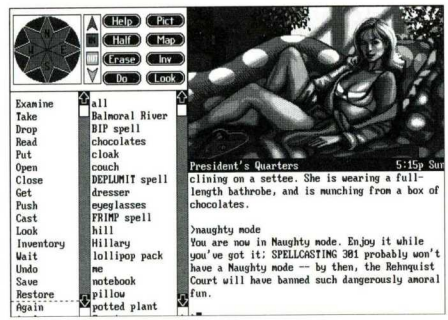
Auf einen Blick

Name:	The Lost Files of Sherlock Holmes
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 8



Spellcasting 201

Beschreibung

Ernie Eaglebeak ist ein aufstrebender Jung-Zauberer an der Sorcerer's University. Letztes Jahr hat er schon die ganze Welt gerettet, indem er einem Wahnsinnigen (der sich als sein Stiefvater entpuppte) die »Sorcerer's Appliance« abnahm. Diese »Appliance« (übersetzt etwa Haushaltsgerät oder Werkzeug) ist eine Maschine von nahezu unendlicher magischer Macht. Sie kann alles (inklusive Weltzerstörung) und ist deswegen im Keller der Universität eingeschlossen. Ernie erhält den Schlüssel für den Keller, denn er soll die Bedienung dieser Maschine (ein Handbuch wurde nicht mitgeliefert) enträtseln. Gleichzeitig stellt sich aber ein weiteres Problem: Da Ernie im zweiten Studienjahr bei einer der Studenten-Verbindungen aufgenommen werden möchte, muß er eine Reihe recht alberner Prüfungen ablegen. Nun gibt es aber einen Widersacher namens Chris Cowpatty, der unseren Held auf keinen Fall in seiner Studentenschaft haben will und diese Prüfungen ständig sabotiert. Soll Ernie beispielsweise einen Schnurrbart an einer Statue festkleben, dann schmiert Chris diese derart mit Fett ein, so daß es unmöglich ist, daran hochzuklettern. Wenn Ernie auch nur eine der Prüfungen nicht schafft, ist das Spiel vorbei.

»Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance« ist die Fortsetzung von »Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls«, dem Debüt-Spiel der Adventure-Firma Legend Entertainment. Mit diesen beiden Produkten wurde das Genre des Text-Adventures wiederbelebt, welches seit dem Erfolg von Grafik-Adventures von Sierra und Lucasfilm ziemlich am Boden lag. Die Bedienung ist dabei eine interessante Mischung aus den alten Text- und den neuen Grafik-Adventuren: Fast alle Aktionen lassen sich sowohl durch Eintippen »Take key« wie durch Mausbewegungen ausführen.

»Spellcasting 201« bietet sowohl Musik (nur über Soundkarten zu hören), wie digitalisierte Sound-Effekte (die man auch über den normalen PC-Lautsprecher hören kann). Einen richtigen Kopierschutz im klassischen Sinne gibt es zwar nicht, aber in der Packung befinden sich eine Karte und ein »Übungsbuch zum Moodhorn-Spielen«, ohne die Sie diverse Puzzles des Spiels gar nicht lösen können – eine witzige Idee, die sich von den langweiligen Handbuch-Abfragen anderer Spiele angenehm abhebt. »Spellcasting 201« ist nur was für Leute, die mit

dem Englischen nicht auf Kriegsfuß stehen. Hier müssen Sie nicht nur viele mit Wortspielen angereicherte Texte lesen und verstehen, sondern auch selber was Englisches eintippen. Auch das Menü-System bewahrt Sie nicht davor, ohne Englischkenntnisse hier heranzugehen.

Bewertung
Das Rezept von Alt-Infocom-Star Steve Meretzky scheint auch diesmal wieder gut aufzugehen: Starke Puzzles gemischt mit stapelweise schrägem, intelligenten Humor und Wortwitz – dazu eine Story, die sich von den alltäglichen Adventures angenehm abhebt und diese sogar parodiert. Beim zweiten Teil der Spellcasting-Serie hat Meretzky es bei den Puzzles aber ein wenig übertrieben. Das Timing ist hier derart wichtig, daß es keine Zeit für Fehltritte gibt. Theoretisch müßten Sie die meiste Zeit des Spiels in den Vorlesungen verbringen, um in den Vorträgen der Professoren unheimlich wichtige Tips zu erhalten. Dann allerdings haben Sie kaum Zeit, den Rest der Spielwelt zu erforschen. Da hilft nur: Häufiges Speichern, insbesondere am Anfang eines Spieltages, um nach Erforschen aller Orte den Tag einfach noch mal und dann etwas zielstrebiger zu beginnen.

Die Puzzles sind diesmal eine ganze Ecke kniffliger als im ersten Teil; die Verbindung der geheimnisvollen »Appliance« mit den Studenten-Ulks sorgt für einige Denksportaufgaben der besonders kniffligen Art, bei denen auch Allgemeinwissen gefordert ist. Technisch gibt es nichts auszusetzen; wenn Sie also Adventures lieben und gut Englisch können, dürfen Sie unbeschwert zugreifen. Wenn Sie den ersten Teil aber noch nicht kennen, sollten Sie mit diesem in die Zauberer-Universität einsteigen.

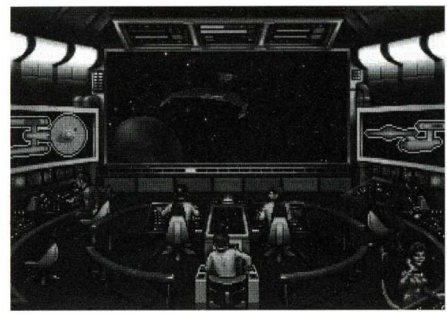
Auf einen Blick

Name:	Spellcasting 201 – The Sorcerer's Appliance
Hersteller:	Legend
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Star Trek: 25th Anniversary

Beschreibung

»Star Trek: 25th Anniversary«, das wir im folgenden nur kurz »Star Trek« nennen wollen, ist in sieben Episoden aufgeteilt. Fast jede Episode hält sich an folgendes Format: Die Föderation erteilt dem Raumschiff Enterprise einen Auftrag. Captain Kirk läßt das entsprechende System anfliegen und trifft auf einen Gegner. Es folgt eine 3-D-Weltraum-Action-Sequenz im Stil von »Wing Commander«. Danach wird gebeamt, entweder auf einen Planeten oder an Bord eines anderen Schiffs. Hier spielen Sie dann eine Adventure-Sequenz, ähnlich den Sierra- oder Lucasfilm-Spielen. Die einzelnen Missionen drehen sich um ganz unterschiedliche Dinge. Da muß Kirk einen Planeten von »Dämonen« befreien, ein gekidnapptes Schiff der Föderation retten, ein Alien-Schiff, das auch die Romulaner haben wollen, entschlüsseln oder sich mit einem leibhaftigen Gott und Klingonen gleichzeitig herumschlagen. Alle Missionen sind völlig neu, gäben also jeweils Stoff für eine eigenständige TV-Episode ab.

Gesteuert wird das Spiel am besten per Maus und Tastatur. Während die Adventure-Szenen sich alleine mit der Maus spielen lassen, ist für die Action-Szenen die Tastatur für einige Zusatz-Funktionen notwendig. Kommandos werden in jedem Fall über Bild-Symbole gegeben. An Bord der Enterprise kann beispielsweise Scotty das Schiff reparieren, Chekov und Sulu navigieren oder Uhura funken. Mr. Spock guckt auf Wunsch in seine »Wundertüte« und fragt den Computer der Enterprise nach allen gewünschten Daten ab. In den Adventure-Szenen steuern Sie Captain Kirk, der immer von Spock, Pille und einem Sicherheits-Offizier begleitet wird. Kommandos werden hier über ein Symbol-Menü gegeben, mit dem Sie Gegenstände ansehen, nehmen und benutzen sowie mit anderen Leuten reden können. Spock und Pille haben jeweils ihre Tricorder dabei, die man zum Scannen von Gegenständen und Personen benutzen kann. Auch ein Phaser und ein Kommunikator fehlen nicht in der Ausrüstung.

Am Ende einer Mission sagt ein Admiral der Föderation, wie Sie abgeschnitten haben. Wenn Sie die Mission zwar beendet, aber nicht alles entdeckt und gelöst haben, gibt es weniger als 100 Prozent bei der Ermittlung der Erfolgsquote. Je nach Quote erhält Ihre Crew noch Erfahrungspunkte, was sich in verbesserten Fähigkeiten im Raumkampf niederschlägt. Natürlich darf der übliche witzige Dialog zwischen McCoy und Spock am Ende der Mission nicht fehlen.

Bewertung

Im Prinzip ist »Star Trek« ein fantastisches Spiel, das alle Enterprise-Fans begeistern sollte – aber es ist viel zu kurz. Wir haben es eines Vormittags begonnen und waren am späten Nachmittag schon fertig – das heißt, fast fertig, denn die letzte Mission ist ein schlechter Witz. Die Raumschlacht gegen vier Schiffe, eines davon ein Enterprise-Clone, ist unmöglich zu schaffen. Mit Einsatz eines Diskmonitors haben wir uns über diese Raumschlacht hinweggemogelt und dann direkt das Ende des Spiels gesehen, bei dem nicht viel passiert.

Die Puzzles in den einzelnen Adventures sind manchmal Denkaufgaben, manchmal aber auch nur sture »Finde den Gegenstand«-Probleme. Grundsätzlich sind es aber zu wenige: Jedes Adventure findet in fünf bis sechs Räumen statt und ist selbst mit wildem Ausprobieren schnell gelöst. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei kaum. Eine Mission, die mehrere Planeten umspannt, bei der man hin- und herfahren muß, und die sich länger als zwei bis drei Stunden hinzieht, wäre wirklich nicht fehl am Platze. Ansonsten aber Lob für die Programmierer, die das Gefühl der Star-Trek-Fernsehserie grandios eingefangen haben. Schade nur, daß außer Kirk, Spock und Pille der Rest der Crew auf der Brücke Handlanger-Dienste ausführen muß und nicht auf den Planeten zum Zuge kommt. Keine Frage, Enterprise-Fans brauchen dieses Programm, auch wenn sie es schnell durchspielen. Immerhin kann man ja mehrere Versuche machen, um seine Punktzahl auf 100 Prozent hochzuschrauben.

Auf einen Blick

Name:	Star Trek 25th Anniversary
Hersteller:	Interplay
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Willy Beamish

Beschreibung
Die Adventure-Abteilung des US-Softwarehauses Dynamix (das seit einiger Zeit zum Sierra-Firmenimperium gehört) bemüht sich um Abwechslung: Auf den düsteren Science-fiction-Thriller »Rise of the Dragon« und das »Indiana Jones«-inspirierte »Heart of China« folgt nun mit »Willy Beamish« eine Art interaktiver Zeichentrickfilm.

Die Beamishs sind eine Klischee-beladene Vorstadtsippe: Papa Gordon verdient nicht schlecht im Marketing; Mutter findet Erfüllung in der Organisation ihrer High-Tech-Küche und widmet sich der Erziehung der Kinderschar. Der Nachwuchs besteht neben einem zuckersüßen Kleinkind und einer Teenager-Tochter aus Willy, dem neunjährigen Stammhalter, der viel Blödsinn im Kopf hat. Willys bester Freund ist Frosch Horny, der seinem Herrchen zu viel Geld verhelfen soll. In Kürze steigt ein Frosch-Weitsprungwettbewerb, dessen Siegprämie Willy dringend braucht, um bei der Nintari-Videospielemeisterschaft mitmachen zu können.

Gesteuert wird durch das Dynamix-eigene Supersimpel-System: Mit dem Cursor fährt man die Szenerie ab; sobald man einen Gegenstand benutzen oder einsacken kann, erscheint automatisch das entsprechende Icon. Die Kunst besteht ausschließlich darin, die mitgeschleppten Gegenstände am richtigen Ort einzusetzen. Dazu kommt etwas Zeitdruck, denn Willy wird nicht von den Bürden des Alltags verschont: Wenn er nicht zeitig in der Falle landet, den Termin für die Frosch-Meisterschaft verpaßt oder das Abendessen kalt werden läßt, landet er schnell in einer Sackgasse; häufiges Speichern bewahrt Sie vor größerem Leid. Zum beschränkten Gegenstände-Einsetzen kommen einige kleine Dialog-Puzzles. Wenn Vater Beamish seinen Sohnemann darum ersucht, das Auto zu waschen, hat man die Wahl zwischen grummelnder Zustimmung und empörter Ablehnung. Es ist sehr offensichtlich, welche Wahl einen in der Handlung weiterbringt und ein weiteres Ansteigen des »Trouble-Meter« verhindert – die Gunst der Eltern sollten Sie nicht überstrapazieren, sonst landet Willy in einer Militärschule (rabiate Disziplinierungsmethode, die das Spiel beendet – Sie haben doch hoffentlich vorher gespeichert?).

Auf der einen Seite locken die Packungstexte mit den furchtbar spaßigen Streichen, die man ihm Spiel ausführen kann, aber meistens muß man sich für den »braven« Weg entscheiden,

um nicht vorzeitig in einer Sackgasse zu landen. Aber auch dieses Schema wird nicht konsequent durchgehalten, denn bei einem Puzzle muß Willy seine große Schwester per Froscheinsatz verschrecken, um an den Schlüssel fürs begehrte Nintari-Videospiel ranzukommen. Spielerische Logik darf man bei einem solchen Grafik-Feuerwerk anscheinend nicht erwarten.

Bewertung
Technisch bietet Willy Beamish all die Leckereien, die man von einem Dynamix-Adventure erwartet. Der Sound knödelt nur gehoben mittelmäßig vor sich hin, aber die Zeichentrick-Grafik sucht ihresgleichen. Freilich sollte man mit einem 386er gesegnet sein, um die geschliffenen Animationen fließend und flott genießen zu können. Die farbenprächtigen Grafiken haben Stil, sorgen für viel Atmosphäre und fahren den 256-Farben-Modus voll aus.

Spielerisch ist Willy Beamish leider etwas unbefriedigend. Auch mäßig begabte Abenteurer sitzen nicht viel länger als ein, zwei Nachmittage an dem Programm. Der Reiz, nach erfolgter Lösung und Begutachtung aller Grafiken das Spiel erneut zu laden, ist gleich Null. Die vielversprechende Handlung bietet zwar den einen oder anderen gelungenen ironischen Seitenhieb, aber leider auch viele angestaubte Gags, die nicht so recht zünden wollen. Das Programm ist schön zum Gucken, Staunen und Vorführen, aber bei »Monkey Island 2« bekommen Sie in spielerischer Hinsicht viel mehr geboten.

Auf einen Blick

Name:	The Adventures of Willy Beamish
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

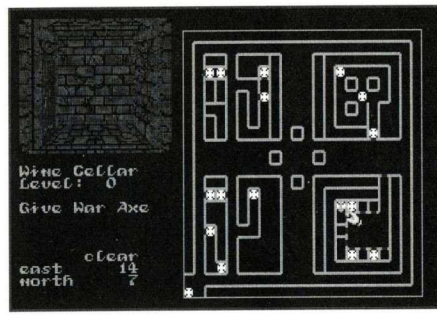
Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386'er (20 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 4

Rollenspiele





Bard's Tale Construction Set

Beschreibung

Drei Teile lang entführte das amerikanische Programmierteam Interplay Rollenspieler in die Welt des Barden. Die »The Bard's Tale«-Trilogie wirkt nach heutigen Maßstäben ein wenig angestaubt, aber ihr gebührt die Ehre, den Computer-Rollenspielen in Europa zum Durchbruch verholfen zu haben. Man zog mit bis zu sieben selbstgemachten Spielfiguren in muffige Labyrinthe, verhaute dort reihenweise Monster, sammelte magische Gegenstände und mußte so manches heftige Puzzle lösen. Der klassische Fantasy-Spaß feiert nun ein ungewöhnliches Comeback: Das »Bard's Tale Construction Set« ist nichts anderes als ein Baukasten zum Basteln von Programmen im Bard's-Tale-Stil.

Ein Traum für viele begeisterte Rollenspieler scheint jetzt in Erfüllung zu gehen. Wer schon oft in Fantasywelten wühlte, der verspürte sicher auch Lust aufs Selbermachen. Doch um raffinierte Monstertypen, ungewöhnliche Zaubersprüche und verwinkelte Dungeon-Etagen zu ersinnen, braucht man neben guten Ideen auch das nötige Programmier-Geschick. Das Bard's Tale Construction Set (oder kurz »BTCS«) bietet einen guten Kompromiß aus Flexibilität und einfacher Bedienung, um möglichst eigenständige Heimarbeit-Rollenspiele zu ermöglichen. Das BTCS kann eigenständige Programme generieren, die auch ohne das Construction Set laufen. Sie dürfen Ihre Werke dadurch an Freunde schicken, die es auch ohne den Editor spielen können.

Das Construction Set ist in Editoren für Maps (Karten des Spielfelds), Monster, Items (Gegenstände) und Spells (Zaubersprüche) unterteilt. Durch Anklicken und Verändern von allen nur denkbaren Details können Sie z. B. neue Monster erfinden, ihnen einen Namen geben, Stärke und Robustheit sowie etwaige magische Eigenschaften bestimmen. Nach demselben Menüprinzip basteln Sie an Gegenständen und Zaubersprüchen herum. Am Anfang kann man bereits gespeicherte Beispiele studieren, um sich dann auf gewagte Eigenschöpfungen zu stürzen. Jedem Monster können Sie eines von zwei Dutzend Bildern zuordnen. Das BTCS bietet kein integriertes Malprogramm zum Zeichnen neuer Porträts, aber es kann Deluxe-Paint-Grafikfiles importieren – etwas fummelig, aber besser als gar nichts.

Der Map-Editor verblüfft mit enormer Flexibilität. Sie können nicht nur einzelne Dungeon-Etagen entwerfen; durch das Verwenden anderer fertiger Grafik-Sets wandert man alternativ durch eine Stadt oder Wald und Wiesen. Mehrere Levels lassen sich miteinander verbinden, wodurch Ihre Eigenbau-Rollenspiele sehr komplex ausfallen können. Sie zeichnen auf dem Bildschirm eine Landkarte, die dann im Programm in eine perspektivische Ansicht umgesetzt wird.

Einzelne Felder lassen sich mit speziellen Ereignissen verbinden. Das kann der Angriff einer Monstergruppe, das Finden eines bestimmten Gegenstandes oder eine Falle sein. Wenn Sie vor einer Art Mini-Programmiersprache nicht zurückschrecken, die aus leicht verständlichen englischen Kommandos besteht, können Sie auch richtige Puzzles konstruieren. Da man auf relativ einfache Weise abfragen kann, ob die Spielfiguren z. B. einen bestimmten Gegenstand dabei haben oder ein Paßwort wissen, können Sie Ihre Rollenspiele mit kleinen Sub-Missionen ausstatten. Vom BTCS selber liegt keine Version mit deutschen Texten auf dem Bildschirm vor, aber man kann damit wenigstens Rollenspiele schreiben, die komplett in Deutsch sind.

Bewertung
Als netter Reinschnupper-Bonus packte man dem Construction Set ein umfangreiches Demospiel bei, das neue Abenteuer im vertrauten Bard's-Tale-Gewand bietet. Zusammen mit dem vorzüglichen Editor bietet das Programm viel fürs Geld; im Rollenspiel-Bereich gibt es momentan keine Alternative zum BTCS. Das designen trickreicher Do-it-yourself-Dungeons macht viel Spaß, doch selber spielt man die eigenen Werke kaum. Der Überraschungseffekt fehlt, weil man die Kniffe und Wendungen des eigenen Rollenspiels zwangsläufigerweise in- und auswendig kennt. Sinnvoll ist die Anschaffung des BTCS wohl nur deshalb, wenn man einige Freunde hat, die Ihre Werke freudig in Empfang nehmen und gerne durchspielen werden.

Auf einen Blick

Name:	Bard's Tale Construction Set
Hersteller:	Interplay
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7

Eye of the Beholder II: Legend of Darkmoon



Beschreibung

Khelben Blackstaff, der weise Magier von Waterdeep, ist in Sorge: Unweit der Stadt liegt der Tempel Darkmoon. Die Kleriker gelten eigentlich als nette Kerle, die Kräuter sammeln, Heilsprüche murmeln und allen Wanderern höflich Guten Tag sagen. In letzter Zeit häuften sich allerdings die Meldungen über Vermißte. Mehrere wackere Gesellen, die eigentlich gut auf sich selbst aufpassen können, verschwanden im Wald. Der beunruhigende Zusammenhang: Sie alle wurden zuletzt in der Nähe von Darkmoon gesichtet...

Sicher können Sie sich etwas Angenehmeres vorstellen, als in einem von Wölfen häufig frequentierten Forst nach dem Hauptquartier einer zwielichtigen Priestergilde zu suchen. Da wir uns hier bei einem Rollenspiel befinden, müssen Sie die Kastanien wenigstens nicht alleine aus dem Feuer holen. Vier verschiedene Personen steuert der Spieler; dazu können sich später noch zwei weitere Charaktere dazugesellen. Fachmännisch nennt man das Minigrüppchen eine Party, über deren Zusammenstellung wiederum Sie entscheiden. Zwischen Intro und eigentlichem Abenteuer liegt ein Menü, mit dem man Beruf, Stärken und Aussehen seiner Helden festlegt. Faule Abenteurer laden einfach die solide Instant-Party, welche die Programmierer freundlicherweise mit auf Ihre Festplatte geschaufelt haben.

Bei jedem Charakter haben Sie freie Wahl zwischen Beruf und Rasse. Das Handbuch erläutert gut die Vorzüge und Nachteile einzelner Typen. Mit einer Misch-Party, die je aus zwei Kriegertypen und Magiekundigen besteht, kann eigentlich nicht viel schief gehen. Sie sollten aber nur solche Charaktere akzeptieren, die mit guten Punktzahlen in wichtigen Kategorien wie Konstitution, Kraft oder Intelligenz ausgestattet sind. Für jeden Charakter wählt man noch Namen und repräsentatives Helden-Bildchen, dann steigt man gleich ein ins pralle Fantasy-Geschehen.

Am Anfang spaziert man zunächst etwas orientierungslos durch den Wald. Schließlich stolpern wir über eine nette ältere Dame, die unsere müden Wanderer zum Tempel Darkmoon geleitet. Von Angst und Schrecken ist hier keine Spur zu sehen; höflich begrüßt ein Kleriker-Pärchen unsere Charaktere und bietet Obdach an. Eine Prise Argwohn ist aber dennoch angebracht:

Was wurde aus dem Mädchen, das in den nahen Wäldern vermißt wird? Und warum reagieren die Gastgeber so empfindlich, wenn man sich im Tempel etwas umsehen will?

Sobald diese Türsteher beseitigt sind, haben Sie Zutritt zu den unterirdischen Gewölben von Darkmoon. Daß es hier nicht mit rechten Dingen zugeht, wird einem sehr schnell klar gemacht. Zum einen sind sämtliche Wächter und Kleriker hinter Ihnen her; zum anderen ist die Anwesenheit untoter Skelettkrieger ein deutliches Anzeichen für schwarze Magie. Geheimnisvolle Botschaften, auf die unsere Helden manchmal stoßen, lassen nichts Gutes ahnen. Die Gemächer der Priester in den oberen Stockwerken sind nur ein Teil des Labyrinths von Darkmoon. Der Keller führt in immer tiefere Regionen und steckt voller Überraschungen...

Bewertung
Gegenüber Eye of the Beholder haben sich die Programmierer mehr Mühe bei der Story gegeben. Bei Darkmoon macht es ungemein viel Spaß, immer mehr Einzelheiten der stimmungsvollen Geschichte zu enträtseln. Lediglich das Thema »Kartographieren« bleibt ein kleines Ärgernis. Sofern Sie nicht eine Karte der einzelnen Etagen anfertigen, besteht die Gefahr, sich zu verlaufen oder etwas wichtiges zu übersehen. Andere Rollenspiele bieten das schöne Automapping-Feature, bei dem das Programm automatisch eine Karte auf dem Bildschirm mitzeichnet.

Läßt man den Kartographier-Frust einmal beiseite, überzeugt Legend of Darkmoon als ausgereiftes Rollenspiel mit unwiderstehlichem Charme. Im Gegensatz zu Titeln für Fortgeschrittene wie Pools of Darkness gönnt es auch dem Rollenspiel-Neuling rasche Erfolgserlebnisse. Auch Kenner der Materie werden nicht unterfordert, denn der Schwierigkeitsgrad steigert sich allmählich. Ein gediegener Fantasy-Gruseltrip, der nicht nur Fans des Genres zu empfehlen ist.

Auf einen Blick

Name:	Eye of the Beholder II: Legend of Darkmoon
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 8



Buck Rogers II: Matrix Cubed

Beschreibung

Im 25. Jahrhundert hat die Menschheit ein paar ernsthafte Probleme: Kriege haben die großen Städte verwüstet, die letzten Rohstoffe werden gerade verbraten und die Umwelt steht unmittelbar vor dem ganz großen Kollaps.

Doch wie es sich für eine vernünftige Science-fiction-Geschichte gehört, springt im Augenblick höchster Verzweiflung ein genialer Wissenschaftler ins Rampenlicht. »Heureka!«, mag er gejubelt haben, »Mit der neuen Matrix-Strahlungstechnologie können wir jede Substanz in kostbare Energie umwandeln!«. Um einen solchen Materieverformer zu vollenden, benötigt man allerdings etwas mehr Bauteile als ein Päckchen Büroklammern und eine große Rolle Tesafilm. Streng genommen weiß keiner, wie die Kiste genau funktionieren soll – über das theoretische Experimentierstadium sind die Matrix-Studien noch nicht hinausgekommen. Da die Erde in ihrem geschwächten Zustand jeden Moment von einer Horde Bösewichter erobert werden kann, muß jemand durchs Sonnensystem hetzen, um alle Matrix-Wissenschaftler zusammenzusuchen. Unser sechsköpfiger Stoßtrupp führt allerdings ein gefährliches Leben, denn verschiedene Schurken-Organisationen sind ebenfalls hinter der Matrix-Technologie her.

»Matrix Cubed« ist das zweite Abenteuer aus der Buck-Rogers-Rollenspielwelt. Dasselbe Spielsystem wie beim Vorgänger »Countdown to Doomsday« wurde mit einer neuen Story ausgestattet; die eigenen Charaktere sowie alle Gegner sind von Haus aus ein paar Nummern größer geraten. Sie können entweder Ihre Spielfiguren aus dem Vorgänger-Programm übernehmen oder neue Helden basteln. SSI-traditionell ist es nicht notwendig, Erfahrungen mit früheren Programmen einer Rollenspiel-Serie zu haben. Die Anleitung setzt kein Grundwissen voraus, aber Einsteiger sollten im Zweifelsfalle erst zu Countdown to Doomsday greifen; der Schwierigkeitsgrad von Matrix Cubed ist nämlich ein Stück höher.

Zu Beginn stellen Sie erst einmal Ihre Weltraumtruppe zusammen. Eine Mischung aus Angehörigen verschiedener Berufsstände ist sehr zu empfehlen, da einige wichtige Fähigkeiten nur Spezialisten wie z. B. Medizinern oder Piloten vorbehalten sind. Sie haben es in der Hand, welche dieser Talente verstärkt werden sollen: Bei jeder Beförderung einer Spielfigur darf eine bestimmte Anzahl von Punkten auf die einzelnen Kenntnisse verteilt werden. Die

machen sich dann auch im Spielverlauf lebhaft bemerkbar. Mit einem versierten Computerhacker oder einem Dampfplauderer, der auch den finstersten Außerirdischen souverän anschwindeln kann, macht man sich das Leben an einigen Stellen leichter. Solche Mini-Puzzles sind gern gesehene Auflockerungen im üblichen »Rumlaufen und Kämpfen«-Süppchen. Bei den Buck-Rogers-Rollenspielen hat die Magie natürlich nichts verloren; dafür greifen die Charaktere zu um so schwereren Kalibern. Die taktisch ausgefeilten Kämpfe werden angesichts der diversen Mikrowellen-Strahler, Lasergewehre und Betäubungsgranaten fast schon zu einer Wissenschaft.

Bewertung
Der erfahrene Spieler bekommt bei Buck Rogers II nicht gerade viel Neues geboten. Alle Tugenden des Vorgängers werden wieder aufgerollt, was ein grundsolides (wenn auch nicht innovativ neues) Spielsystem ergibt. Die Story bietet eine ganze Reihe appetitlicher Missionen und mehr Handlungskniffe als so mancher Taschenbuchschmöker.

Wer mit dem Vorgänger zufrieden war, auch ohne große Neuerungen leben kann und Science-fiction-Rollenspiele im allgemeinen schätzt, kann sich Matrix Cubed ruhigen Gewissens zulegen. Wer sich nicht zu diesem Kreis zählt und zudem nur ab und zu ein Rollenspiel kauft, ist wahrscheinlich bei einem Titel wie »Ultima Underworld« besser aufgehoben. Das zweite Buck-Rogers-Programm ist wahrlich nicht schlecht, aber für Einsteiger eine Spur zu trocken und zu schwer.

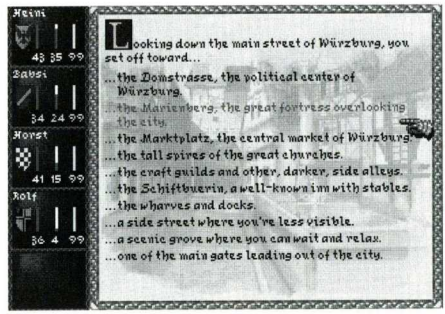
Auf einen Blick

Name:	Buck Rogers II: Matrix Cubed
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärt
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Darklands

Beschreibung

Microprose hat bei seinem Rollenspiel-Debüt eine Menge neuartiger Ansätze und Ideen eingebracht, durch die sich »Darklands« von anderen Vertretern des Genres unterscheidet. Wesentlichstes Merkmal ist der »nicht-lineare« Spielverlauf. In der Regel haben Sie bei Rollenspielen ein festes Ziel vor Augen. Sie kämpfen sich durch die Katakomben von Sowieso, um in der untersten Etage den bösen Dämonenzauberer vom Dienst abzumurksen. Beim wiederholten Durchspielen würde man keinerlei Änderungen vorfinden. Darklands hingegen hat zwar ein festes Spielgebiet, aber was sich dort genau tut und welche Missionen in welchen Städten angeboten werden, wird immer wieder neu bestimmt.

Sofern Sie nicht mit der gespeicherten Instant-Party begnügen wollen, steht vor dem eigentlichen Spiel erst einmal die aufwendige Charakter-Generierung an. Es gibt keine Rassen und Klassen wie bei anderen Rollenspielen. Die Basiswerte für Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit, Intuition, Intelligenz und Charisma werden ermittelt, nachdem Sie bestimmt haben, aus welcher Familie die Spielfigur stammt. Außerdem gibt es noch einen Topf mit Punkten, die Sie dann frei auf die einzelnen Kategorien verteilen dürfen. Als nächstes wählen Sie den Beruf des Charakters für fünf Spieljahre. Er beeinflußt die Verteilung von Talentpunkten; außerdem können Sie zusätzlich aus einem weiteren Pool schöpfen und einige Punkte oben draufpacken. Sie können weitere Berufe wählen, um mehr Talentpunkte zu ernten, aber damit altert ein Charakter jeweils um fünf Jahre.

Jede Spielfigur startet mit 99 DF-Punkten. Hinter diesem Kürzel verbirgt sich »Divine Favor«; eine Art mentale Währung, um Schutzheilige anzurufen. In Darklands gibt es über 130 verschiedene Heilige, die nach einem erfolgreichen Gebet einen Tag lang bestimmte Vergünstigungen gewähren. Die zweite übernatürliche Komponente ist die Alchemie. Verfügt ein Charakter über das entsprechende Talent und kauft sich die nötigen Zutaten, kann er 22 Basis-Zaubersprüche bemühen, die es in je drei Stärkevarianten gibt.

Doch genug der grauen Theorie: Das Spiel beginnt und Ihre vierköpfige Gruppe sitzt im gemütlichen Gasthaus einer Stadt, die zufällig aus dem Spielgebiet herausgepickt wird. Innerhalb von Städten bewegen Sie sich zu bestimmten Schauplätzen durch das Anklicken

von Menüs. Steht man z. B. auf der Hauptstraße, werden die markantesten Lokalitäten in der Stadt aufgelistet. Klicken Sie einfach auf die Beschreibung des Orts, den Sie aufsuchen möchten. Jede Standortänderung kostet ein paar Stunden Zeit. Kommt es zu einem Kampf, wird zu einer Nahansicht des Geschehens umgeblendet. Gefechte laufen automatisch in Echtzeit ab; durch Druck auf die Leertaste können Sie das Geprügel aber jederzeit einfrieren und Ihren vier Spielfiguren andere Befehle geben. Der dritte Grafikstil wird sichtbar, sobald Sie eine Stadt verlassen. Auf dem Bildschirm erscheint dann ein Landkarten-Ausschnitt. Ihre Gruppe läuft schnurstracks auf den Punkt zu, den Sie mit der Maus angeklickt haben. Auf dem Weg von einer Stadt zur anderen passiert viel.

Bewertung

Prinzipiell muß ich Darklands ein Kompliment dafür machen, daß es seit langem das erste Programm ist, das mit vielen konventionellen Rollenspiel-Klischees bricht. Spurenelemente des Microprose-Klassikers »Pirates« sind unübersehbar: Kein fest abgesteckter Spielablauf, viele Freiheiten sowie Erforschen und Entdecken sind die typischen Merkmale. Von Stadt zu Stadt gibt es aber keine nennenswerten Unterschiede; über neue Missionen stolpert man eher durch Zufall. Auch beim Herumlaufen im freien Feld kann einem alles mögliche passieren. Anfangs wirkt das Zufallselement noch auflockernd, aber hat man das dritte Wolfsrudel bekämpft und die zehnte Eskorte begleitet, wird's ein bißchen fad. Darklands ist ein wenig zu umständlich und anfällig für Wiederholungen, aber fortgeschrittene Spieler bekommen ein durchaus ungewöhnliches Abenteuer geboten. Trotz der kleinen Ärgerlichkeiten im Detail spielt man's immer wieder ganz gerne.

Auf einen Blick

Name:	Darklands
Hersteller:	Microprose
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	150 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Dark Queen of Krynn

Beschreibung

Bei all den Trilogien von SSIs Rollenspiel-Fließbandproduktion ist man richtig dankbar, wenn der Übersicht halber mal wieder eine Saga abgeschlossen wird. So geschah's bei »Dark Queen of Krynn«, dem dritten und finalen Opus der Dragonlance-Serie. Man muß keine Erfahrungen mit den Vorgängerspielen haben, aber angesichts des saftigen Schwierigkeitsgrades wendet sich das Programm vor allem an Spieler, die sich bereits an den Vorgänger-Titeln »Champions« und »Death Knights« versucht haben. Aus letzterem Spiel kann man auch seine Lieblings-Charaktere transferieren oder einen Haufen ganz neuer Helden kreieren. Wer neu einsteigt, muß nicht verzagen. Frisch generierte Charaktere haben von vornherein einen recht strammen Erfahrungslevel, um gegen die starken Gegner anzukommen.

Der Spielablauf folgt bewährten Mustern: Ihre Party wird von einer netten Regionalregentin gebeten, in einem Dorf in der Provinz nach dem Rechten zu sehen. Die Ortschaft erweist sich bald als gründlich verwüstet; Drachenkrieger machen die Gegend unsicher und lassen Schlimmes ahnen. Wacker stolpert man von Mission zu Mission und erfährt allmählich die Pläne der großen Oberschurkin, die letztendlich natürlich vereitelt werden müssen, um den ganzen Kontinent zu retten. Das gute alte taktische Kampfsystem darf nicht fehlen, bei dem Sie jeder Ihrer sechs Spielfiguren separate Kommandos geben.

Sieht man von den Abnutzungserscheinungen bei Programmen des alten »AD&D«-Systems ab (nichts Neues bei Spielprinzip, Charakter-Klassen und Zaubersprüchen), kann die abschließende Folge der Krynn-Trilogie überzeugen. Grafik und Bedienung wurden gegenüber den vorherigen Folgen deutlich verbessert; Kleinigkeiten wie das wesentlich schnellere Speichern des Spielstands werden wohlwollend registriert. Auch bei Dark Queen geht es sehr kampflastig zu: Ihre Magier beherrschen mächtige Zaubersprüche; viele Gegner dummerweise auch. Die anspruchsvollen, taktisch versierten Monster-Raufereien werden Rollenspiel-Einsteiger etwas überfordern, aber Krynn-Veteranen bekommen eine echte Herausforderung geboten.

Bewertung

Der Schwierigkeitsgrad liegt etwa in der Mitte zwischen »Treasures of the Savage Frontier« (gemäßigt) und »Pools of Darkness« (extra-hart). Die Gemeinsamkeiten dieser drei AD&D-Rollenspiele: Hinter der etwas unübersichtlichen Bedienung und der Fülle an Details verbirgt sich ein ausgereiftes Spielsystem, das vor allem Fortgeschrittene anspricht. Der Zugang wird dadurch etwas leichter gemacht, daß mittlerweile deutschsprachige Versionen aller drei Programme erhältlich sind. Einen Löwenanteil an der Motivation hat (wie bei fast allen AD&D-Spielen) die sehr gute Story. Hier merkt man, daß die Spieldesigner auf einer ausgereiften Brettspielvorlage aufbauen konnten und viel Erfahrung mit dem Genre haben. Sie werden sich nie angeödet fragen, warum Sie eigentlich eine Monsterhorde nach der anderen plätten sollen; Sie wollen einfach wissen, wie die Geschichte weitergeht. Bei einem guten Buch würde man auch nicht auf die Lektüre des Finales verzichten wollen (wenngleich man hier nicht Trolle, Draconians und Monsterspinnen erlegen muß, um den Schluß zu erleben).

Bei allem Spielspaß darf man aber nicht übersehen, daß moderne Rollenspiele vor allem technisch besser gelingen können. Wer sich nur eins, zwei Programme dieses Genres im Jahr kauft, ist bei »Ultima Underworld« oder »Eye of the Beholder 2« besser aufgehoben. Fantasy-Fans, die solche Klassiker schon durch haben und Nachschub mit Niveau suchen, sollten sich die Dark Queen und deren AD&D-Geschwister durchaus auf den Einkaufszettel setzen.

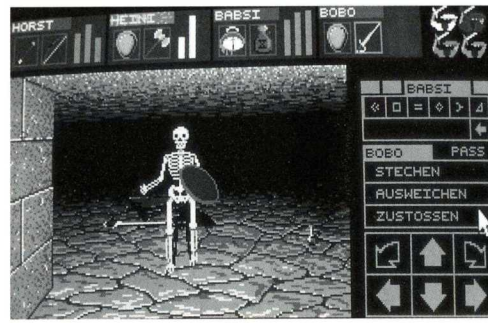
Auf einen Blick

Name:	Dark Queen of Krynn
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Dungeon Master

Beschreibung
Ein gewisser Lord Chaos sucht in einem unterirdischen Labyrinth-System nach dem Power Gem. Mit diesem magischen Edelstein könnte er seine dämonische Macht für alle Zeiten festigen, Land und Leute tyrannisieren, und so weiter, und so fort. Da Lord Chaos ein häuslicher Typ ist und seine kuscheligen Katakomben ungern verläßt, müssen Sie zwecks Weltenrettung schon zu ihm kommen. Der Weg durch die 14 Etagen ist allerdings gespickt mit Monstern, Fallen und Geheimgängen, um Sie vorzeitig zur Strecke zu bringen – das war wohl nichts mit dem roten Teppich.

Zu Spielbeginn tapsen Sie erst einmal durch die Halle der Champions, wo 24 Spielfiguren in Spiegeln gefangen sind. Es handelt sich hierbei um bedauerliche Abenteurer, die an der Aufgabe gescheitert sind, Lord Chaos das Handwerk zu legen. Aus der reichhaltigen Auswahl müssen Sie sich ein ausgewogenes Helden-Quartett zusammenstellen. Holt man einen Charakter in seine Gruppe, stehen zwei Varianten zur Wahl. Bei »Resurrect« sind die Personen schon auf bestimmte Berufsgruppen festgelegt und am Anfang etwas erfahrener und stärker. Durch »Re-Incarnate« ist ein Charakter hingegen beruflich noch völlig offen und wird schneller befördert. Wer oft mit Schwert und Keule zuhaut, entwickelt sich zum Kämpfer. Setzt eine Figur häufig Distanzwaffen wie Pfeile oder Wurfsterne ein, verbessert sie damit ihr Talent als Ninja. Durch Zauberversuche entwickelt sich ein Charakter hingegen je nach Spruchart zum Priester oder Magier.

Das gesamte Spiel wird mit der Maus bedient. Per rechtem Mausknopf wechselt man von der perspektivischen Ansicht der Umgebung auf die Charakterbildschirme, wo jede Spielfigur genau untersucht werden kann. Mit dem linken Mausknopf nimmt man Gegenstände auf oder setzt sie wieder ab. Am rechten Bildrand befinden sich drei Bedienungsfelder um zu zaubern, zu kämpfen und herumzulaufen. Magie wird durch die Kombination verschiedener Grafiksymbole erzeugt, deren Bedeutung in der Anleitung erklärt wird. Im Spielverlauf stolpern Sie immer wieder über Schriftrollen, die neue Zaubersprüche verraten. Unter dieser Anzeige sieht man vier Bildsymbole, welche die Gegenstände repräsentieren, die Ihre Spielfiguren in der jeweils rechten Hand tragen. Durch das Anklicken dieser Symbole erscheint ein kleines Menü

mit verschiedenen Einsatzmöglichkeiten. Es gibt einige besonders wirksame Techniken, doch die haben meist einen Haken: Der Charakter braucht ein paar Sekunden »Erholungszeit«, bevor er wieder zuschlagen kann.

Die Kämpfe sind keine gemütliche Taktikrunde, bei der Sie vor jeder Aktion gemütlich einen Kaffee trinken und ausgiebig meditieren können. Realistisch streunen die Monster selbständig durch die Gänge, laufen hinter Ihnen her und verteilen Backpfeifen, sobald Ihre Gruppe in Reichweite ist. Wer sich also ewig Zeit mit einem Gegenangriff läßt, geht das Risiko ein, daß die Monster inzwischen mehrere Mal zuhauen können. Das kann nicht nur ein wenig hektisch, sondern auch eklatant spannend werden. Wenn Sie Ihre verwundete Gruppe zu einem sicheren Plätzchen leiten wollen, während Ihnen eine Horde ebenso schneller wie giftiger Würmer auf den Fersen ist, wird Ihnen das Programm ganz besonders kurzweilig vorkommen.

Bewertung
Noch vor zwei Jahren noch wäre Dungeon Master eine kleine Sensation gewesen. Doch Eye of the Beholder und Ultima Underworld zeigen, wie 3-D-Rollenspiele in den neunziger Jahren aussehen müssen. Trotzdem bleibt Dungeon Master durch sein sorgfältiges Spieldesign und die einfallsreichen Puzzles ein Klassiker, der zeitlos bleibt wie ein guter alter Spielfilm, der auch in Schwarzweiß noch genauso fesseln kann wie früher. Und die veraltete Technik hat auch Vorteile: Dungeon Master läuft klaglos unter EGA, auch mit einem langsamen AT und notfalls sogar direkt von Diskette, ohne Platz auf der Festplatte zu belegen. Viel Spielspaß, aber veraltete Technik – hauptsächlich für Fans des Genres interessant.

Auf einen Blick

Name:	Dungeon Master
Hersteller:	FTL
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 8



Elvira II: The Claws of Cerberus

Beschreibung
Im Black-Widow-Filmstudio werden billige Horrorstreifen heruntergekurbelt. Mehrere cineastische Leckerbissen à la »Großangriff der knirschenden Festplatten« werden hier parallel gedreht. Dummerweise wurde das Studio auf einem Grundstück errichtet, das eine bewegte dämonische Vergangenheit hat (günstige Immobilienangebote haben anscheinend meistens einen kleinen Haken). Elvira, die Inhaberin des Studios, muß unangenehm überrascht feststellen, daß sich eines weniger schönen Tages das Böse in Gestalt des Höllenhunds Cerberus manifestiert.

Als Sie, der arglose Spieler, zu Besuch vor den Toren der Studios eintreffen, ist der Schlamassel schon geschehen. Elvira kann Ihnen noch ein paar kleine telepathische Warnungen mit auf den Weg geben, aber ansonsten sind Sie auf sich gestellt. Viel Spaß bei dem kleinen Rundgang und berücksichtigen Sie bitte, daß das Filmgelände jetzt von echten Monstern bevölkert wird.

Vor einem Jahr stellte das Programmierteam Horrorsoft das Rollenspiel »Elvira: Mistress of Dark« vor, dessen erklärtes Ziel es war, den Spieler heftigst zu erschrecken. Durch verschwenderischen Einsatz einiger magenerschütternder Gruselgrafiken wurde das Programm diesem Ruf ganz gut gerecht. Ein »Ab 18 Jahre«-Sticker auf der Packung warnte die sensible Jugend, doch bei dem Trara ging irgendwie völlig unter, daß der Spielablauf voller Ungereimtheiten und Frustrationen steckte. Beim Nachfolger »Elvira II: Jaws of Cerberus« registriert der erleichterte Tester zunächst reihenweise Verbesserungen. Das grundsätzliche Spielsystem blieb erhalten: Sie bewegen sich durch das Anklicken von Richtungspfeilen durch die Gegend und sehen Räumlichkeiten und Monster perspektivisch auf sich zukommen. Es gibt mehrere hundert Gegenstände, die man durch Rüberziehen ins Inventar per Maus mitschleppen kann (wenn auch nicht alle auf einmal, versteht sich).

Ihre Spielfigur hat Charakterwerte, die sich im Spielverlauf durch Beförderungen verbessern. Zu Beginn hat man die Wahl zwischen vier Berufen, bei denen die Ausgangswerte unterschiedlich sind. Um zu zaubern, muß man pro Spruch einen bestimmten Erfahrungslevel vorweisen können und oft auch ein paar Zauberzutaten auftreiben. Viele Dinge, die anscheinend sinnlos rumliegen, bekommen dadurch einen Sinn: Wenn z.B. für den »Brainboost«-Spruch ein

Gegenstand benötigt wird, »der Informationen speichern kann«, so läßt sich hier die Diskette verbraten, die man in einem der Büroräume findet.

Sie besuchen verschiedene filmtypische Räumlichkeiten wie z. B. die Kostümsammlung oder Elviras Garderobe. Meistens spielt sich das Geschehen jedoch in den drei Studios ab. Hier können Sie quasi verschiedene Sub-Welten betreten, die spielerisch jeweils etwas anders gestaltet sind. Studio A bietet ein monsterreiches Labyrinth, bei dem viel gekämpft wird, während in Studio B ein Spukhaus aufgebaut wurde, bei dem Sie mehr mit denkintensiven Puzzles konfrontiert werden. Studio C beherbergt die schwierigste Aufgabe. Von einer Kapelle aus steigt man (nach Verrücken des Altars) in unterirdische Katakomben. Besonders starke Monster und verwinkelte Gänge machen Ihnen hier das Leben schwer.

Bewertung
Der Gruselfaktor ist bei Elvira II beachtlich. Für Kinderhände ist das Programm wirklich nicht geeignet; bei so manchem liebevoll animierten Auftauchen einer VGA-Horrorfigur sind ein paar »Huch!«- und »Hoppla!«-Reaktionen fällig. Einige Puzzles sind schlecht konstruiert; oft kommt es nur darauf an, einen bestimmten Zauberspruch exakt an einer Stelle einzusetzen. Die Logik vollführt dabei keine Freudentänze: Während man z. B. mit einem Untoten-Vertilgungsspruch den Zombie im Erdgeschoß wegputzt, läßt sich der Vampir im Dachgeschoß von dieser Zauberei nicht beeindrucken. Spielerisch geht es hier nicht so geschniegelt und komplex zu, wie man sich das wünschen würde, aber Freunde des Horror-Genres werden im Ausgleich mit einer spannungsgeladenen Atmosphäre verwöhnt.

Auf einen Blick

Name:	Elvira II: Jaws of Cerberus
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



HeroQuest

Beschreibung
Bei Brettspiel-Umsetzungen denkt man in erster Linie an Schach, Scrabble und ähnliche etablierte Vergnügungen. Doch gerade im Rollenspiel-Lager kommt einem so manches auf die Festplatte, was sich zunächst »computerlos« als Renner bewährte. Populärster Vertreter ist SSIs »AD&D«-Reihe; außerdem arbeitet das deutsche Softwarehaus Attic gerade an Adaptionen des Brett-Rollenspiels »Das schwarze Auge«. Was Gremlin uns jetzt mit »HeroQuest« vorlegt, läßt sich am ehesten als Kreuzung aus Fantasy-Abenteuer und schlichteren Brettspielfreuden bezeichnen.

Diese Computerversion eines Bestsellers von Milton-Bradley bietet zwei Dutzend in sich abgeschlossene Missionen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Sie erhalten einen bestimmten Auftrag und werden dann in einem Labyrinth abgesetzt, das Schritt für Schritt erforscht werden muß. Vier Spielfiguren stehen zur Wahl: Barbar (mächtig stark, null Magie), Zauberer (gebrechlich, aber Magie-gewaltig) sowie Elf und Zwerg, die Kompromisse zwischen diesen beiden Extremen bieten. Zu Beginn eines neuen Abenteuers darf sich jeder magiekundige Held eine von vier Zauberarten aussuchen (Erde, Feuer, Wasser oder Luft), die unterschiedliche Sprüche offerieren. Neben Monstervertreibungs-Spezialitäten wie dem gemeinen Feuerball oder dem Schlummer-Spell Marke Sandmännchen darf man mit der richtigen Zauberei auch mal durch Wände gehen oder angeknackste Kollegen heilen. Sie können sich auf eine Figur beschränken, aber auch alle vier Helden steuern. Alternativ empfiehlt sich der Spaß, zusammen mit ein paar Freunden zu spielen. Jeder übernimmt eine Spielfigur, doch die anderen müssen immer warten, bis sie wieder am Zug sind (was beim Brettspiel freilich auch nicht anders ist).

Die Labyrinthe werden von schräg-oben gezeigt. Sobald eine Spielfigur den Raum verläßt, wird zum nächsten Abschnitt umgeblättert. Das Programm zeichnet automatisch eine Karte mit, auf der alle bereits erkundeten Räume vermerkt sind. Zu Beginn jeder Runde wird eine zufällige Zahl an Schritten erwürfelt, die Sie in eine beliebige Richtung marschieren können. Weitere Optionen werden durch das Anklicken eines der Icons in der linken unteren Ecke des Bildschirms ausgeführt. Eine Spielfigur kann in einem neuen Raum nach Schätzen bzw.

Geheimtüren suchen, einen Gegner angreifen oder zaubern (sofern sie über magische Fähigkeiten verfügt).

Ob das Suchen von Erfolg gekrönt ist, bleibt ebenfalls dem Zufall überlassen. Sie können Goldstücke oder einen Zaubertrank aufstöbern, aber auch in eine Falle tappen und ein Monster aufschrecken. Am Ausgang von Kämpfen können Sie nicht viel ändern; er hängt aus einer Mischung von Ausrüstungsgegenständen und Glück ab. Je besser z. B. Ihre Waffe, desto mehr »Angriffswürfel« werden benutzt, um einen Trefferwert zu ermitteln. An besseres Equipment kommt man zwischen den einzelnen Missionen heran. In einem Laden läßt sich Gold gegen bessere Waffen und Rüstungen tauschen; außerdem dürfen die aktuellen Werte einer Spielfigur gesichert werden. Mitten im Labyrinth kann man leider nicht speichern.

Bewertung
Geübte Rollenspieler, die »Might & Magic III« mal schnell in der Mittagspause lösen, seien vor HeroQuest gewarnt. Der Spielablauf ist recht simpel, bietet nicht viel Abwechslung und wird Dungeon-Veteranen unterfordern. Wer aber um die komplizierteren Fantasy-Brocken lieber einen Bogen macht, bekommt hier ein hübsches, übersichtliches Programm mit dezenten Rollenspiel-Ansätzen geboten. Zur Einsteiger-Freundlichkeit tragen auch die solide Steuerung und die deutschen Texte auf dem Bildschirm bei. Rätselhafterweise blieben lediglich die Beschreibungen der einzelnen Missionen in Englisch, doch die sind nicht lebensnotwendig und können größtenteils auch im Handbuch auf Deutsch nachgelesen werden.

Schade, daß die Programmierer die Regeln der Brettspiel-Vorlage nicht ein wenig aufgepeppt haben. HeroQuest hat einen Hang zur Monotonie, aber der wird durch den Reiz des Labyrinth-Erforschens halbwegs abgefangen. Wenn Sie Fantasy-Luft schnuppern, aber keine dicken und komplizierten Handbücher lesen wollen, dann ist dieses Programm der richtige Kompromiß für Sie.

Auf einen Blick

Name:	HeroQuest
Hersteller:	Gremlin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Ishar

Beschreibung

Bei solchen Namen kapituliert jede Duden-Redaktion: Azalhgorm, der weise alte Mann vom Dienst, erzählt am knisternden Lagerfeuer die Geschichte von Morgoth, dem schuftigen Lord des Bösen. Jener Wicht wollte einst das Fantasyland Arborea erobern, doch der Elfenprinz Jarel konnte mit Hilfe vieler netter PC-Besitzer dieses Vorhaben vereiteln (nachzuspielen im etwas drögen Programm »Crystals of Arborea«). Jarels Popularitätswerte gingen nach dem Sieg über Morgoth natürlich durch die Ecke und die begeisterten Bürger kürten ihn zum Herrscher. Doch warum soll es in Märchenwelten viel besser zugehen als in der Wirklichkeit? Als wär's ein Stück aus dem Außenpolitik-Teil der »Tagesthemen«, wird es nach Jarels Ableben infolge eines Jagdunfalls ernsthaft chaotisch. Diverse Thronfolger balgten vergebens um die Macht, Chaos und Anarchie halten infolge der Regierungsprobleme Einzug. Inmitten dieser finsteren Zeiten macht ein gewisser Krogh von sich reden, der als Fan des dahingerafften Bösewichts Morgoth gilt. Krogh baut einen Tempel namens »Ishar« und gibt sich alle Mühe, die Mächte der Finsternis erneut zu beschwören. Angesichts solcher heiterer Entwicklungen springen Sie grunzend auf, um mit dem frisch geschliffenen Schwert in der Hand loszuziehen. Bevor man sich Krogh persönlich vorknöpfen kann, ist aber erst einmal eine Reise quer durchs ganze Land fällig. Hier sammeln Sie nicht nur Erfahrungspunkte und Geld, sondern können auch ein paar alte Jarel-Kameraden zum Mitmachen bei Ihrer ehrenvollen Mission überreden.

Die Suche nach der Feste des Bösen wird als grafisch hübsches Fantasy-Rollenspiel dargeboten. Insgesamt fünf Personen passen in Ihre Heldengruppe. Über willige Mitstreiter stolpert man oft in Dorfkneipen, doch vor der Aufnahme müssen erst die anderen Charaktere darüber abstimmen, ob Ihnen der neue Kollege zusagt – Basisdemokratie in Rollenspielen; öfter mal was Neues. Insgesamt gibt es über ein Dutzend Personen, die bei Ihnen mitmachen wollen. Sie haben später deshalb die Qual der Wahl und müssen genau abwägen, wen Sie einstellen oder lieber aus der Gruppe herauswerfen wollen. Mit einer gut gemischten Party läuft's am besten: In vorderer Reihe kümmern sich drei kampferprobte Krieger ums Grobe, während aus dem Hintergrund die Magier ein paar fetzige Zaubersprüche loslassen.

Grafisch orientiert sich das Programm an Titeln wie »Dungeon Master« oder »Eye of the Beholder II«. Sie sehen in einem großzügigen Bildausschnitt die nähere Umgebung aus der Sicht Ihrer Spielfiguren. Drehungen und Schritte nach vorne, hinten oder zur Seite werden durchs Anklicken entsprechender Pfeile ausgeführt. Durch den perspektivischen Effekt erkennen Sie z.B. Gebäude oder herumstreunende Monster schon aus der Ferne und können so vielleicht noch rechtzeitig Fersengeld geben. Der Spielstand läßt sich natürlich speichern; allerdings muß jeder Save-Versuch erkauft werden: Ihren Charakteren wird jedes Mal eine schöne Stange Goldmünzen abgeknöpft. Sind die Helden knapp bei Kasse, fällt das Speichern flach. Zweifelsohne ein sehr ungewöhnliches Feature, aber es ist frustrierend und überflüssig wie ein Kropf.

Bewertung

Sehr hübsch, was die Grafiker hier abgeliefert haben. Die stilvollen VGA-Bilder sind die große Stärke des Programms, das durchaus auch innere Werte besitzt. Das Rumlaufen, Kämpfen und Erforschen wurde mit einer ganz passablen Bedienung und soliden deutschen Texten ausgestattet. Die große Begeisterung will aber auch nach längerem Spielen nicht aufkommen. Ishar fehlen der rechte rote Faden und eine doppelte Portion Atmosphäre; so richtig reingezogen wird man in die Handlung nicht. Erschwerend kommt dazu, daß das Gelände sehr unübersichtlich ist und trotz einer (wenig hilfreichen) Übersichtskarte zum Verlaufen förmlich einlädt. Allen kleinen Fehlern zum trotz ein ganz brauchbares Rollenspiel, das von der übermächtigen Konkurrenz aber erschlagen wird. Auch grafisch gibt es mittlerweile besseres; mit der 3-D-Faszination von »Ultima Underworld« kann es dieser Titel bei weitem nicht aufnehmen.

Auf einen Blick

Name:	Ishar
Hersteller:	Silmarils
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Might & Magic III

Beschreibung

Leise und unauffällig hat sich die amerikanische Firma New World Computing als Hersteller hochkarätiger Fantasy-Rollenspiele etabliert. Kritiker lobten die beiden ersten »Might & Magic«-Programme für enorme Komplexität, viel Abwechslung und solide Puzzles. Der dritte Sproß der Saga kombiniert die traditionellen spielerischen Stärken mit schöner 3-D-Grafik und einem neuen User-Interface.

Das Spiel beginnt vor dem Eingang des örtlichen Inns, dem Treffpunkt von Abenteurern, die sich Ihrer Party anschließen wollen. Freundlicherweise ist Ihre Truppe von Beginn an mit sechs soliden Charakteren besetzt, die einen guten Querschnitt durch die Rollenspiel-üblichen Berufsgruppen bieten. Vom starken Ritter im rostfreien Edelstahl-Dreß über den flinken Dieb bis hin zum weisen Zauberer sind alle Typen vertreten, die Sie zur Bewältigung Ihrer Aufgabe brauchen werden. Versierte Spieler können auch ins Inn spazieren und sich eigene Charaktere basteln.

Die Benutzerführung ist ganz auf den Umgang mit der Maus ausgelegt. In der Mitte des Bildschirms sehen Sie ein großes Fenster, das die Umgebung Ihrer Mannen in 3D anzeigt. Näherkommende Monster können so z. B. schon aus einiger Entfernung erkannt werden. Rechts unten sehen Sie einige Icons, mit denen Sie zum Beispiel ins Zauberspruch-Menü gelangen, sich die momentan zu lösenden Aufgaben anzeigen lassen oder die Landkarte aufrufen, die das Programm selbständig mitzeichnet.

Am unteren Bildrand wird jeder Charakter durch ein kleines Bildchen repräsentiert. Das sieht nicht nur sehr nett aus, sondern ist auch aufschlußreich: Wird eine Spielfigur z. B. vergiftet, verdreht Sie die Augen und streckt die Zunge aus. Ein farbiger Balken bei jedem Charakter-Portrait gibt grob über den momentanen Gesundheits-Zustand Aufschluß. Das Anklicken eines Porträts ruft eine Fülle von Statistiken und Anzeigen über diese Spielfigur auf. Die einzelnen Zahlenwerte dürfen Sie wiederum anklicken, um zusätzliche Details zu erfahren. Hier können Sie die Werte Ihrer Charaktere in Kategorien wie Kraft, Intelligenz, Robustheit etc. ablesen.

Im Spiel gibt es eine Fülle von Waffen und anderen Ausrüstungsgegenständen zu entdecken; die Magier Ihrer Gruppe können in speziellen Gilden die schönsten Zaubersprüche kaufen. In unbekannte Burgen und Dungeons sollte man sich nur gut ausgerüstet wagen. Es lauern nicht gerade wenige Monster auf Sie, doch im Gegensatz zu manch anderem Rollenspiel artet Might & Magic III nicht zur Endlos-Metzelei aus. Es gibt keine völlig zufälligen Kämpfe; sobald eine Monstergruppe einmal weggeputzt wurde, taucht sie auch nicht wieder auf.

Spaziert man einem frischen Haufen Ratten, Skelette oder Trolle über den Weg, kommt jede Spielfigur der Reihe nach dran. Ihre Kämpfer versuchen durch den Einsatz des üppigen Waffenarsenals den Gegnern möglichst viel Schaden beizufügen. Ihre Magier haben nicht nur praktische Heilsprüche auf Lager, sondern auch so manchen Kampfzauber. Fortgeschrittene Exemplare schädigen eine ganze Gruppe von Monstern auf einmal. Allerdings sollten Sie nicht mit magischen Kanonen auf Spatzen schießen, denn jeder Spruch verbraucht eine bestimmte Anzahl von Spell Points. Diese Magiepunkte werden nur regeneriert, wenn sich die ganze Party für ein Weilchen aufs Ohr legt.

Bewertung
Auf der technischen Seite präsentiert sich Might & Magic III im Gegensatz zu seinen Vorgängern ganz auf der Höhe der Zeit. Ansehnliche VGA-Grafik (EGA ist nur eine Notlösung), schöne Effekte und Melodien per Soundkarte sowie die elegante Benutzerführung ernten durchweg gute Noten. Dieses Programm ist eines der wenigen Rollenspiele, die eine schöne Präsentation und Grafik-Eleganz mit einem sehr tiefschürfendem Spielprinzip, enormer Komplexität und viel Abwechslung verbinden. Wenn man mit dem recht hohen Schwierigkeitsgrad leben kann, bekommt man hier nahezu perfekte Rollenspiel-Unterhaltung geboten. Einsteiger seien gewarnt: Wer nicht schon anderweitig Erfahrungen mit diesem Genre gesammelt hat, wird von der Vielfalt und Tiefe von Might & Magic III regelrecht erschlagen werden.

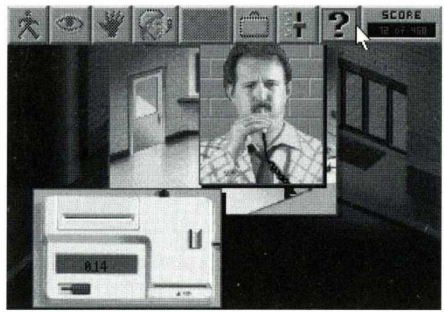
Auf einen Blick

Name:	Might & Magic III: Isles of Terra
Hersteller:	New World Computing
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 8



Pools of Darkness

Beschreibung
Zehn Jahre nach dem Sieg über den bösen Tyrantharxus kehrt die Gruppe erfahrener Kämpfer und Magier an den Schauplatz Ihres Sieges zurück. Die Stadt Phlan blühte in dieser Zeit des Friedens wieder auf; wo einst monsterverseuchte Slums wucherten, erheben sich jetzt prächtige Gebäude aus den Ruinen.

In Phlan erhalten Sie das Angebot, die holde Sasha, Mitglied des Stadtrats, auf einer Reise zu eskortieren. Das klingt nach einem leichten Auftrag und Ihre Party nimmt dankend an. Doch kaum hat der Treck Phlan verlassen, schlägt das Böse wieder zu: Das Anlitz des Erzschurken Bane erscheint am verfinsterten Himmel, eine gigantische Flutwelle verwüstet Phlan. Zum Glück gibt's noch den guten Magier Elminster, der unsere Helden über Banes neuen Plan aufklärt: Dem bösen Buben ist es gelungen, durch das Erschaffen der »Pools of Darkness« das Sonnenlicht verschwinden zu lassen und so die Eroberung durch die Armeen des Bösen vorzubereiten. Die einzelnen Pools und deren Wächter sind durch Dimensionsbahnen verbunden, die dank Elminsters Hilfe auch von Ihrer Party benutzt werden können. Sie müssen die verfinsterten Bereiche des Kontinents einzeln abklappern und eine Vielzahl von Missionen bestehen, um Lord Banes Plänen ein Ende zu machen.

Tief durchatmen, Schwerter anschnallen und Platz auf der Festplatte machen: Pools of Darkness ist einer der besten Titel der umfangreichen Reihe mit AD&D-Rollenspielen. Wie alle Programme dieser Bestseller-Serie ist das Spiel in sich abgeschlossen. Sie können mit neuen Charakteren beginnen (die von vornherein einen sehr hohen Erfahrungslevel haben) oder Spielfiguren aus »Secret of the Silver Blades« transferieren. Im Spielverlauf können die Charaktere locker den 18. Level erreichen, was sich nicht nur durch mehr Hit Points, sondern auch durch Bonus-Zaubersprüche bemerkbar macht. Magier können mit drei neuen Level-9-Sprüchen die Monster vom Feld fegen; Klerikern werden zusätzliche Sprüche des sechsten und siebten Levels geboten. Insgesamt bringt es Pools of Darkness auf über 100 verschiedene Zaubersprüche. Auch monstermäßig wird einiges geboten; neue Schurken wie die brandgefährlichen »Bane Minions« oder diverse neue Schlangen- und Spinnenarten werden im Handbuch genau vorgestellt.

Ihre Party, die Sie per Maus, Joystick oder Tastatur durchs Spiel geleiten, besteht aus sechs Charakteren. Außerdem können sich bis zu zwei Verbündete im Lauf des Spiels auf Ihre Seite schlagen. In besonders brenzligen Fällen dürfen sehr gute Magier außerdem mit dem »Summon Monster«-Spruch zusätzliche Kampfgefährten beschwören, die nach Beendigung des Gefechts allerdings wieder verschwinden. Jeder Charakter hat einen bestimmten Beruf (z. B. Kämpfer, Dieb oder Kleriker). Nichtmenschliche Rassen wie Gnome oder Elfen können sogar mehrere Berufe erlernen. Kraft, Konstituion, Intelligenz und Schnelligkeit einer Spielfigur sind von Zahlenwerten abhängig, die beim anfänglichen Zusammenbasteln ausgewürfelt werden. Entspricht ein Charakter Ihren Vorstellungen, dann geben Sie ihm einen flotten Namen, wählen ein repräsentatives Bildchen für ihn aus und speichern den Nachwuchshelden, um ihn später in die Party aufzunehmen.

Bewertung

Rund um das bewährte AD&D-Spielprinzip wurde außerdem die Technik verbessert. VGA wird weidlich ausgenutzt; diverse Zwischenbilder und ein schickes Intro machen Appetit auf das Spiel. Es bietet mit seinen zahlreichen, gehaltvollen Missionen viel Abwechslung und wochenlangen Spielspaß. Im direkten Vergleich sticht Pools of Darkness zwei weitere AD&D-Titel aus, die in den letzten Monaten erschienen sind: Bei »Treasures of the Savage Frontier« und »Dark Queen of Krynn« wird dasselbe Spielsystem bemüht, aber die Komplexität ist nicht allzu berühmt.

Trotz des Seriencharakters hat man nicht das Gefühl, hier ein liebloses Fließband-Produkt zu spielen. Allerdings ist das Programm eher ein Fall für Fortgeschrittene. Anfänger laufen Gefahr, angesichts der Zauberspruch-Fülle etwas die Übersicht zu verlieren. Ohne taktisch kluge Ausnutzung des Magiesystems werden Sie gegen die trickreichen Monster meist den Kürzeren ziehen.

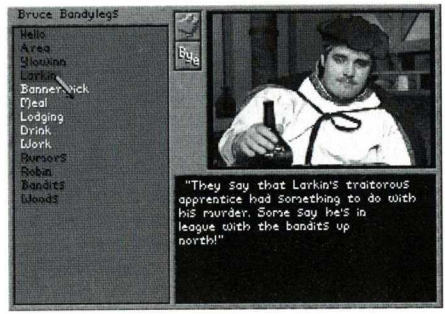
Auf einen Blick

Name:	Pools of Darkness
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 8



Prophecy of the Shadow

Beschreibung

Prophezeiungen, die etwas mit Schatten zu tun haben, pflegen bei Fantasy-Rollenspielen meist Kopfschmerzen und Dämonen zu verursachen. Der böse Obermagier in »Prophecy of the Shadow« gibt sich reichlich Mühe, Furcht und Schrecken zu verbreiten. Einsam und allein stellen Sie sich dem Bösen entgegen, nachdem Ihr weiser Lehrmeister hinterrücks niedergemeuchelt wurde. Zu Spielbeginn steht Ihr Charakter am frisch geschaufelten Grab, ringt sich eine Träne ab und spaziert alsbald zur nächsten Stadt, um seinen Tatendrang befriedigen zu können.

Nach einer Lawine von »AD&D«-Titeln ist dieses Programm das erste SSI-Rollenspiel, das von Grund auf neu entwickelt wurde und mit den Serienspielen wie z. B. »Eye of the Beholder« weder verwandt noch verschwägert ist. Sie steuern nur einen Charakter statt einer ganzen Gruppe. Ob sich die Talente Ihres Schützlings eher Richtung Kampfkraft oder Zauberei ausprägen, hängt von einem kleinen Frage- und Antwortspielchen zu Beginn ab. Sie steuern den Knaben über die Landschaft, die in einem Bildausschnitt stets von oben gezeigt wird. Eine Karte zur besseren Orientierung kann nicht eingeblendet werden; man muß sich schon an die grobe Skizze in der Anleitung halten. Durch das Anklicken von Icons kommt man in den Genuß besonderer Tätigkeiten wie z. B. mit einer anderen Person reden, die Umgebung untersuchen oder einen bestimmten Gegenstand benutzen.

Bei vielen Dialogen bekommen Sie ein animiertes Abbild des Gesprächspartners zu sehen, das digitalisiert wurde und so einen Hauch von Multimedia-Videofreuden ausstrahlt. Die technische Qualität reißt allerdings keine Bäume aus; außerdem kann das exzessive Nachladen bei diesen Sequenzen etwas nerven. Um Informationen zu erhalten, klicken Sie einfach eines der Stichworte an, die Ihnen zur Verfügung stehen. Da sich diverse Puzzles nur lösen lassen, wenn man die mitunter recht gehaltvollen englischen Texte versteht, bleibt die Rettung der Welt allen sprachkundigen Helden vorbehalten.

Ihre erste Aufgabe besteht darin, das Hauptquartier der Räuberbande zu finden, das in einem Wald-Labyrinth unweit der nächsten Stadt verborgen ist. Zutritt erhält man aber erst durch Aufsagen des Paßworts, das ein im örtlichen Gefängnis vor sich hinschmorender Räubersmann

nicht ohne weiteres verrät. Mit einer Flasche guten Wein im Gepäck können Sie aber seine Zunge lösen und im Hauptquartier der Bande aufräumen. Der nächste Weg führt in die Gefilde eines bösen Zauberers. Herumliegende Zettelchen enthüllen weitere Details über Handlungsrahmen und Hintergründe. So erfahren Sie zum Beispiel, wer Ihren Meister aus welchen Gründen ermorden ließ und was der Übeltäter sonst noch Schlimmes vorhat.

Bewertung

Prophecy of the Shadow ist eine Art »Rollenspiel light«, das aber durchaus Spaß macht. Komplexität, Zauberspruch-Auswahl, Kampfsystem, und Monster-Auswahl sind eher mittelprächtig. Hat man die ersten Klippen bei diesem recht schweren Programm einmal überwunden, siegt der Reiz, sich voranzuspielen (»Hmm, was kommt hinter der nächsten Tür?«). Die Gefahr, mal in einer Sackgasse steckenzubleiben, ist nicht unerheblich. Paßwörter müssen herausgefunden, bestimmte Schlüssel entdeckt und bei den Dialogen alle Antworten gründlich durchgelesen werden. Sucht man eine bestimmte Stelle in der Landschaft, wird mehr Übersichtlichkeit vermißt. Schimpf und Schande über den Programmierer, der das praktische Automapping vergaß, mit dem bei anderen Programmen automatisch Karten mitgezeichnet werden.

Wer angesichts solcher Widrigkeiten nicht in Panik ausbricht und sich nicht so leicht vom Frust schütteln läßt, bekommt ein grundsolides Programm geboten. Angesichts des momentanen Überangebots an besseren Rollenspielen wird es dieser etwas unscheinbare Vertreter aber schwer haben, sich durchzusetzen.

Auf einen Blick

Name:	Prophecy of the Shadow
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Die Schicksalsklinge

Beschreibung

Was tun, wenn's im Gebüsch plötzlich raschelt und ein grünhäutiger Geselle mit gezückter Keule und gefletschten Zähnen anmarschiert kommt? Die Ork-Plage, unter der die Bewohner der Region Thorwal leiden, ist lästiger als jede Ameisen-Invasion im Rahmen eines Picknicks. Es drängt sich der Verdacht auf, daß die im schwarzem Wams herumvandalierenden Monster eine große Invasion planen, um die Menschen aus dem Norden Aventuriens zu vertreiben. Gewaltige Armeen könnte man den Angreifern nicht entgegenwerfen, die Hoffnung der Bürger konzentriert sich deshalb auf eine mystische Waffe, die »Schicksalsklinge«. Mit jedem magischen Schwert könne man ganze Feindesheere im Alleingang besiegen, wenn man den Legenden Glauben schenken will. Ein sechsköpfiger Heldentrupp macht sich auf die Socken, um viele Abenteuer zu bestehen und herauszufinden, ob die Schicksalsklinge wirklich existiert.

Dieses Programm ist die Umsetzung der erfolgreichsten deutschen Brettrollenspiel-Reihe: »Das Schwarze Auge« der Firma Schmidt. Die Gesamtauflage der kurz »DSA« genannten Reihe liegt etwa bei 2 Millionen Boxen und Erweiterungsbänden. Anscheinend inspiriert durch SSIs »AD&D«-Programme, die auf der gleichnamigen amerikanischen Brettspielserie basieren, sicherte sich Attic Software die DSA-Lizenz. Das erste Produkt der Zusammenarbeit mit den Autoren der Original-Szenarios mit dem Namen »Die Schicksalsklinge« ist zugleich der erste Teil der »Nordland-Trilogie«.

Das Programm wurde mit der neuesten Version der DSA-Regeln ausgestattet. Schon die Charakter-Erschaffung ist detaillierter und abwechslungsreicher als bei den meisten anderen PC-Rollenspielen. Ihre Charaktere erhalten nicht nur Zahlenwerte für Tugenden wie Gewandtheit oder Körperkraft zugewiesen; auch schlechte Eigenschaften wie Jähzorn oder Aberglaube gehören zu einer kompletten DSA-Persönlichkeit. Sie können einzelne Werte erhöhen, müssen dann aber im Gegenzug auch negative Eigenschaften anheben. Um einen der zahlreichen Berufe wie Krieger, Gaukler, Hexe oder Druide ergreifen zu können, müssen bestimmte Mindestwerte bei ein paar Eigenschaften erfüllt werden. Im Fortgeschrittenen-Modus können Sie zusätzlich noch an einzelnen Fertigkeiten und Talenten der Spielfiguren herumbasteln.

Solange sich Ihre Gruppe in einer Stadt oder einem Labyrinth aufhält, sieht man die Grafik aus der Sicht der Helden, deren Konterfeis am unteren Bildrand abgebildet sind. Per Doppelklick auf ein Charakter-Porträt erhält man alle wichtigen statistischen Informationen über diese Figur und kann Gegenstände untersuchen oder benutzen. Eine grobe Karte der Umgebung wird automatisch mitgezeichnet und kann jederzeit aufgerufen werden. Sind größere Strecken zurückzulegen, bekommen Sie eine Landkarte mit dem umfangreichen Spielgebiet gezeigt. Reisen von einem Ort zum anderen sind oft nur durch Umwege möglich; Sie müssen die Routen regelrecht planen.

Kommt es zu einem Kampf, wird eine Art perspektivisches Gitterfeld gezeigt. Jede Spielfigur kann nun einzeln herumkommandiert werden. Pro Runde hat ein Charakter eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten, die ins Herumlaufen, Angreifen oder Zaubern investiert werden dürfen. Das detaillierte Kampfsystem kann zu einem langatmigen Gekloppe führen; gegen schwächere Gegner empfiehlt sich deshalb die Option »Computerkampf«, bei der Ihre Charaktere selbständig agieren.

Bewertung
Der Spielablauf ist geprägt von zahlreichen Dialogen und Entscheidungen im Multiple-Choice-Verfahren. Die sehr guten deutschen Texte sind hier natürlich hilfreich; dennoch ist die Schicksalsklinge kein ideales Einsteigerspiel. Man sollte schon Erfahrung mit diesem Genre haben, um mit dem etwas langwierigen Spielablauf klarzukommen. Auch das taktiklastige Kampfsystem werden vor allem Rollenspiel-Puristen zu schätzen wissen. Das DSA-Debüt duf PCs ist ein sehr solides Rollenspiel für Liebhaber des Genres. Soviel breitenwirksame Faszination wie grafisch spektakuläre Titel Marke »Ultima Underworld« oder »Eye of the Beholder II« kann es allerdings nicht vermitteln.

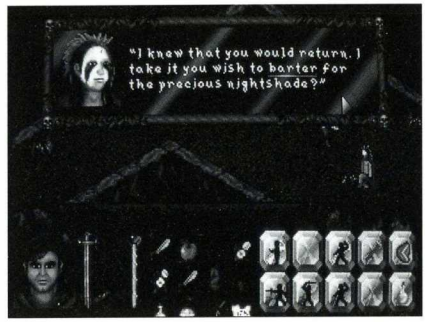
Auf einen Blick

Name:	Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge
Hersteller:	Attic
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaser

Gesamtwertung: 7



The Summoning

Beschreibung
Was treibt ein Verein besorgter Magier, die sich beim Bekämpfen des Bösen nicht die Finger schmutzig machen wollen? Sie beschwören einen tapferen Helden, der die Kastanien aus dem Feuer holen soll. So geschieht's zu Beginn von »The Summoning«, wo die ehrbaren Bewahrer des Guten und Schönen (oder so ähnlich) Sie (den unverzagten Rollenspieler) mitten in den Schlamassel zaubern. Sie dürfen Charakterwerte sowie Waffen- und Magietalente Ihrer Spielfigur noch schnell bestimmen, doch dann geht's ab in das nächstgelegene Dungeon. Hierbei handelt es sich nicht um eine lauschige Allerwelts-Unterkellerung, sondern um die gefährlichen Katakomben unter der Burg des Shadow Weaver. Das ist insofern ganz praktisch, als daß dieser Knabe der Böse vom Dienst ist, dessen Macht Sie brechen sollen. Die ausgiebige Erkundung des von Monstern und freundlich gesonnenen Menschen bewohnten Gebiets ist angesagt; um Ihre Aufgabe zu erfüllen, müssen Sie diverse Sub-Missionen bestehen und Bruchstücke von magischen Gegenständen suchen – Heldenalltag eben.

Sie steuern im ganzen Spiel nur eine Person, die man von schräg oben durch die Gänge wandeln sieht. Brav trottet der Kämpe hinter Ihren Mausklicks her. Durch das Anvisieren entsprechender Icons sammelt man Gegenstände auf (rechter Mausknopf genügt). Im Kampf klicken Sie auf Symbole, die für verschiedene Angriffsarten stehen. Der Schlagabtausch findet in Echtzeit statt; grübeln Sie also nicht zu lange über die nächste Hiebvariante nach. Bei den recht ausführlichen englischen Dialogen mit befreundeten Personen erhalten Sie wichtige Hinweise. Ein paar bodenständige Puzzles (Marke »Bodenplatten-Kombinationen & Co.«) wurden auch nicht vergessen. Im Spielverlauf wird unser Held natürlich stärker und mächtiger; durch das Studium herumliegender Pergamente lernt er außerdem neue Zaubersprüche.

Automapping darf nicht fehlen: Indem Ihr Charakter einen magischen Gegenstand in die Hand nimmt, kann er sich eine Karte des momentanen Levels anzeigen lassen. Die Umrisse aller Gänge, die Sie bislang betreten hatten, werden automatisch vom Programm ergänzt und lassen sich per Drucker auf Papier bannen. Weniger Begeisterung ernten die ellenlangen Spielstände, die sich beim Speichern auf der Festplatte breitmachen. Die Programmierer gestehen im

»Readme«-File schüchtern ein, daß ein einzelnes Save-File schon mal bis zu 800 Kbyte lang sein kann – da kommt Freude auf.

Bewertung

Das neue SSI-Programm wirkt mit seiner isometrischen Grafik wie eine Kreuzung zwischen Action-Adventure und Fantasy-Rollenspiel. The Summoning ist eine ganz nette Angelegenheit, aber beim luxuriös hohen Standard, den Rollenspiele mittlerweile auf PCs haben, wirkt es technisch und spielerisch rückständig. Die Grafik wirkt nur beim Intro recht interessant, wo es hochauflösend mit 640 × 480 Bildpunkten zur Sache geht. Im Dungeon herrscht dann gemeine Low-Res-Tristesse; der 256-Farben-Modus wird bevorzugt zur Darstellung von Grau- und Brauntönen genutzt. Das mag für klamme Katakomben ein angemessenes Dekor sein, aber angesichts der recht mickrig umherwackelnden Spielfiguren wirkt die Optik zu spartanisch. Die Steuerung ist halbwegs komfortabel, aber vor allem beim Aufsammeln von Gegenständen unpräzise. Mehrfachklicken ist oft angesagt, bis die Aktion endlich ausgeführt wird. Eingefleischte Rollenspieler werden The Summoning durchaus einen gewissen Unterhaltungswert abringen können, aber in diesem Genre gibt es Dutzende von besseren Titeln.

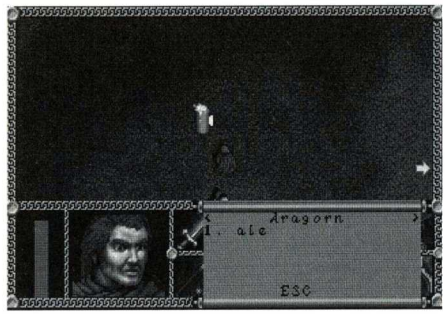
Auf einen Blick

Name:	The Summoning
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



The Two Towers

Beschreibung
Fortsetzungsspiele sind selten von langer Hand geplant. In der Regel entstehen solche Serien durch den mehr oder weniger überraschenden Erfolg eines Programms: »Eye of the Beholder« hat sich prima verkauft, warum soll man nicht einen zweiten Teil nach dieser Masche stricken? Die Programmierer sind glücklich (weil sie auf bestehende Code-Routinen zurückgreifen können), die Softwarefirma ist glücklich (die basierend auf dem Erfolg der Vorgängers relativ sicher mit einer bestimmten Verkaufszahl rechnen kann) und der Kunde ist glücklich (mochte er Teil 1, so kauft er mit Teil 2 nicht die Katze im Sack sondern weiß ungefähr, was ihn erwartet). Bei soviel Glück ging die amerikanische Firma Interplay die Fortsetzungs-Planung von vornherein sehr forsch an, als sie sich die Rechte an einer Software-Adaption von »Der Herr der Ringe« sicherte. Dieser klassische Fantasy-Roman von J.R.R. Tolkien, dessen Geburtstag sich 1992 zum 100. Male jährte, ist in drei Abschnitte unterteilt. Interplay plante die Rollenspiel-Umsetzung konsequenterweise von vornherein als Trilogie. Folge 1 ist unter dem englischen Originaltitel »Lord of the Rings« bereits erschienen; das nächste Kapitel wird in »The Two Towers« abgehandelt. Das Abschlußspiel soll dann Ende 1993 folgen.

Wenn Sie weder die Buchvorlage noch das Vorgängerspiel kennen, dann dürften Sie anfangs erst einmal gründlich verwirrt sein. Der Hersteller betont natürlich, daß man ganz locker direkt in den zweiten Teil einsteigen kann, aber so leicht gestaltet sich das in der Praxis dann doch nicht. Die Hatz nach dem magischen Ring ist schon in vollem Gange; neben Lord Sauron ist mittlerweile ein gewisser Saruman hinter dem guten Stück her. Sie steuern eine Gruppe netter Hobbits, die gleich zu Beginn von The Two Towers mitten in einem Kampf landet. Die »Guten« sind zudem in mehrere Gruppen aufgeteilt; mitten im Spiel kommt es öfters zu einem Schnitt und es wird an einen anderen Schauplatz gewechselt. Das ist sicher ein relativ originelles Feature, aber wenn man ohnehin Schwierigkeiten hat, beim Handlungsverlauf noch mitzukommen, kann's ganz schön konfus werden.

Sieht man vom neu dazugekommenen Automapping ab, hat sich spielerisch und grafisch gegenüber Lord of the Rings nicht viel getan. Sie sehen Ihre Charaktere von oben über die Landschaft tippeln und lösen Aktionen wie das Benutzen von Gegenständen oder Anwenden

bestimmter Talente durchs Anklicken von Icons aus. Kommt es zu einem Kampf mit einer Monsterhorde, geben Sie für jeden Charakter separate Kommandos. Eine Spezialität des Programms sind die über 200 Textabschnitte, die man im Handbuch findet. Sie dienen als eine Art Kopierschutz, denn an verschiedenen Stellen im Spiel wird man aufgefordert, einen bestimmten Textabschnitt mit wichtigen Informationen zu lesen. Die Texte auf dem Bildschirm sind in Englisch; jene Abschnitte im Handbuch aber in Deutsch. Auch mit etwas wackligen Englisch-Kenntnissen läßt sich The Two Towers dadurch halbwegs spielen.

Bewertung

Lahme Ruckelgrafik, umständliches Icon-Gefummel und öde Rumgurk-Missionen – keine Frage, Lord of the Rings ist wieder da. The Two Towers muß man zugute halten, daß es die Story konsequent weiterführt und ein paar kleine Verbesserungen im Detail bietet. Im Vergleich mit anderen, ähnlichen Rollenspielen sieht die Tolkien-Umsetzung aber ziemlich mickrig aus und wirkt wie ein »Ultima VII« für Arme. Wer die Buchvorlage kennt und schätzt, wird hier noch am ehesten glücklich. Personen und Handlungsverlauf orientieren sich sehr eng an dem Roman. Der Normalspieler, der einfach nur ein gutes Programm sucht, sei aber gewarnt: Ohne den Flair-Bonus für Mittelerde-Freaks ist The Two Towers eine durch und durch mäßige Angelegenheit.

Auf einen Blick

Name:	The Two Towers (Lord of the Rings Vol. II)
Hersteller:	Interplay
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 4



Treasures of the Savage Frontier

Beschreibung

Bevor die Verwirrung schon zu Beginn dieses Tests zuschlägt (»Schon wieder ein AD&D-Spiel? Wer blickt da eigentlich noch durch?«) ordnen wir SSIs neuesten Fantasy-Brocken erst einmal thematisch ein, bevor die vollmundige Schilderung des Szenarios folgt. »Treasures of the Savage Frontier« basiert auf dem alten AD&D-System (im Gegensatz zu »Eye of the Beholder« und dessen Nachfolger »Legend of Darkmoon«, die den schicken neuen 3-D-Look bieten).

Treasures bietet Tugenden wie das taktische Kampfsystem, für die das alte AD&D-System berühmt ist, und haucht dem Ganzen mit ein paar frischen grafischen und spielerischen Kniffen neues Leben ein. Das Programm ist der Nachfolger zu »Gateway of the Savage Frontier«. Sie können auch gleich mit Treasures einsteigen, aber gerade für Einsteiger empfiehlt es sich, erst Gateway zu spielen. Bei der Fortsetzung sind nicht nur Ihre Charakter und deren Zaubersprüche von Anfang an ein paar Nummern größer, sondern auch die reichlich fiesen Monster. Außerdem kann man seine Lieblingshelden von Gateway in das Treasures-Abenteuer übernehmen.

Der spielerische Rahmen bietet wenig Innovatives: Ihre Party bereist im Auftrag des Magiers Amanitas eine Reihe von Städten, Ruinen und Labyrinthen. Die Zhentarim-Legionen machen mal wieder Ärger und erobern mit verbündeten Monstern munter vor sich hin. Der Spielablauf ist in mehrere Missionen unterteilt, die Sie der Reihe nach absolvieren sollten.

Auch im Mittelpunkt dieses AD&D-Rollenspiels stehen die taktisch anspruchsvollen Kämpfe. Sie können jede Person des diesmal siebenköpfigen Teams bewegen und agieren lassen. Den wachsenden magischen Kräften der Zauberer kommt dabei eine besondere Bedeutung zu. Um die feindliche Übermacht auszuknocken, greift man zu Mittelchen wie »Stinking Cloud« (kann nach Frischluft schnappende Gegner betäuben und wehrlos machen«), »Charm« (aus einem Bösen wird ein Guter, der Ihnen hilft) oder den Energiestrahl »Lightning Bolt«, der tückisch an Wänden reflektiert wird. Neben der einfallsreichen Monsterauswahl vom lebenden Baum bis zum Yeti fällt das neue »Join«-Feature bei den Kämpfen auf. Dauert ein Scharmützel einige Runden lang, können Ihnen freundlich gesonnene Truppen zur Hilfe kommen. Allerdings

brüllen auch die Gegner gerne nach Verstärkung: Nichts ist nerviger, als sich kurz vorm siegreichen Ende einer Schlacht zu wähnen und dann vier taufrische Zhentarim-Schergen durch die Hintertür reinkommen zu sehen.

Die tadellose Story wird wieder durch die Eintragungen in der Dokumentation unterstützt, bei der einzelne Absätze nachgelesen werden können. Diese Erklärungen fungieren ganz nebenbei natürlich auch als Kopierschutz. Da ist es nur schwer verständlich, warum die Handbuchabfrage trotzdem wiederholt zuschlägt. Nicht nur beim Starten des Programms, sondern auch bei jedem Laden eines Spielstands nach verlorener Schlacht muß man in der Anleitung nach dem Zauberwort suchen – ärgerlich.

Bewertung
Der größte Vorwurf, denn man Treasures machen kann, ist der Serientäter-Appeal. Wenn man sich alle paar Monate ein neues Rollenspiel gönnt, ist man doch auf ein bißchen mehr Abwechslung aus. Außerdem hat das tiefgründigere, aber grafisch weniger schöne Spielsystem sicher nicht so eine massenwirksame Ausstrahlung wie die geschniegelten Beholder-Abenteuer (von »Ultima Underworld« ganz zu schweigen).

Sieht man mal von der starken Konkurrenz ab oder hat noch genügend Kaufkraft im Portemonnaie, dann kann man über Treasures wirklich nicht klagen. Die Spieldesigner vergaßen bei all dem bierernsten Gut-gegen-Böse-Geraufe auch ein paar humorvolle Einlagen nicht. So wird auch der härteste Held mal hoffnungslos seekrank oder gar von Hormonschüben angesichts einer wohlgeformten Kriegerin gebeutelt. Alles in allem eine nette Geschichte mit wohldosiertem Schwierigkeitsgrad. Zufriedene Gateway-Spieler werden von dieser Fortsetzung nicht enttäuscht.

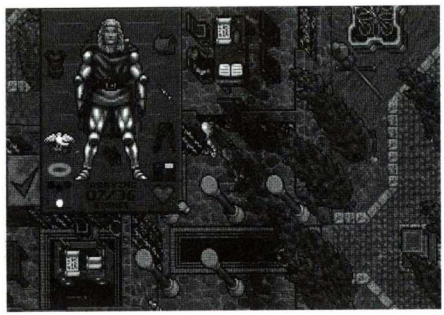
Auf einen Blick

Name:	Treasures of the Savage Frontier
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Ultima VII: The Black Gate

Beschreibung
Langlebigkeit ist keine Tugend, die man bevorzugt mit der Computerspiele-Industrie in Verbindung bringt. Insofern ist die Unverwüstlichkeit der »Ultima«-Rollenspielreihe höchst bemerkenswert. Vor einem Jahrzehnt erfand Richard Garriott das Königreich Britannia, allzeit regiert vom weisen Lord British. Nach zwei Trilogien, die mittlerweile auch als Spiele-Sammlungen vorliegen, führt Hersteller Origin mit dem Kapitel »The Black Gate« zum siebten Mal die Ultima-Chroniken fort.

Im Vorspann des Spiels huschen Sie auf traditionelle Weise von der hiesigen Welt nach Britannia: Man betritt eine Art Dimensionstor, um prompt vor den Stiefeln des alten Weggenossen Iolo zu landen. Die Gastauftritte alter Kumpels aus früheren Ultima-Titeln gehören zum besonderen Service des Hauses für treue Dauerspieler. Spielerisch ist das Programm klugerweise so ausgelegt, daß man auch ohne jegliche Erfahrung mit den Vorgängern zurecht kommt.

In Britannia gibt es diesmal keine offensichtliche Bedrohung durch Invasoren oder Dämonen; allen geht's ganz gut und die netten Hobby-Philosophen vom Fellowship-Verein vermelden steigende Mitgliederzahlen. Da paßt es gar nicht ins Bild, daß in einer Stadt ein ziemlich grausiger Mord geschieht. Sie werden mit der ehrenvolle Aufgabe betreut, das Verbrechen aufzuklären – der Avatar als Sherlock Holmes? Nicht ganz, aber diese Auftakt-Mission zeigt schon, aus welcher Richtung der spielerische Wind weht.

Vom Zauberspruch-Allerlei bis zur Verbesserung diverser Charakterwerte bietet Ultima VII alle typischen Rollenspiel-Kennzeichen. Im Gegensatz zu den Programmen der »Bard's Tale«- und »AD&D«-Serien zeichneten sich Richard Garriotts Programme schon immer dadurch aus, daß zugunsten von Dialogen und Puzzles auf übertrieben viel Rumgekämpfe verzichtet wurde. Bei Teil 7 rücken Gespräche, bei denen Sie jede Person konkret zu bestimmten Stichworten befragen können, noch mehr in den Mittelpunkt und ein Hauch von Adventure macht sich breit.

Bewertung

Grafik und Bedienung wurden gegenüber dem schon sehr ansehnlichen Ultima VI nochmals verbessert. Durch Klicks und Doppelklicks mit den beiden Mausknöpfen können Sie Gegenstände einsammeln, einsetzen, mit Personen reden und in der Gegend herumspazieren. Wie gehabt wird das detailreiche Szenario von schräg-oben gezeigt – alles schön und gut, aber der Aufwand bringt auch teure PC-Systeme ins Schwitzen. Um Ultima VII überhaupt zum Laufen zu bringen, sind ein 386-Prozessor, 2 Mbyte RAM und eine VGA-Grafikkarte nötig. Das Programm macht sich zudem mit etwa 20 Mbyte auf der Festplatte breit. Selbst bei einer schnellen Festplatte und 33 MHz ist der Spielfluß allerdings etwas zäh; fast jeder einzelne Schritt wird von inbrünstigem Festplatten-Geschaufel begleitet.

Ultima VII verwendet ein integriertes Speicherverwaltungs-System mit dem schönen Namen »Voodoo«, welches mit konventionellen Memory Managern wie QEMM, 386MAX oder EMM386 höchst inkompatibel ist. Man wird förmlich dazu genötigt, von einer DOS-Diskette zu booten, um das Spiel überhaupt zum Laufen zu bringen. Soviel Hardware-Aufwand mag bei technisch brillanten Programmen wie bei dem 3-D-Paradestück »Ultima Underworld« gerechtfertigt sein, aber Ultima VII sieht man nicht an, wozu der ganze Zirkus notwendig ist.

Läßt man diese technischen Eigenarten und das exzellente Underworld-Spiel einmal außen vor (Die härteste Konkurrenz kommt aus dem eigenem Hause), erweist sich Ultima VII als gefällig. Die Puzzle- und Dialog-lastige Handlung ist um einiges komplexer und origineller als der Rollenspiel-Durchschnitt. Mit der nötigen Hardware und guten Englisch-Kenntnissen spielt sich das Programm sehr passabel. Lediglich das Hin- und Hergelaufe, das sich durch das Sammeln neuer Informationen in Gesprächen ergibt, ringt dem Spieler einige Portionen Geduld ab.

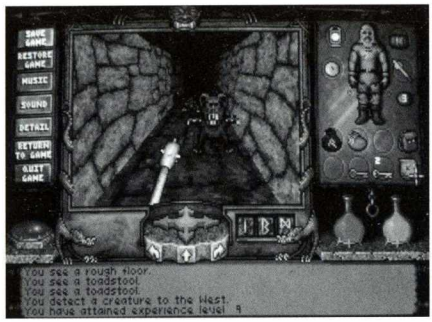
Auf einen Blick

Name:	Ultima VII: The Black Gate
Hersteller:	Origin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	130 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (33 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Ultima Underworld

Beschreibung
Sie sind der einsame Avatar, der fälschlicherweise unter Verdacht gerät, die Tochter eines Barons entführt zu haben. Der erzürnte Regent verrät Ihnen, wie Sie Ihre Unschuld beweisen können: ab in die Katakomben steigen und das Mädchen retten.

Bei diesem Rollenspiel sind Sie alleine unterwegs. Immerhin hat man zu Beginn die Wahl zwischen zwei Schwierigkeitsgraden (Standard und leicht) sowie acht verschiedenen Berufen. Je nachdem, ob Sie z. B. als Krieger, Druide, Barde oder Paladin die Gruft von Stygian betreten, ändern sich die Stärken und Schwächen und damit der Lösungsweg für verschiedene Stellen. Zusätzlich läßt sich das Charakter-Geschick durch die Bevorzugung von 20 Talenten verfeinern.

Am Anfang stehen Sie erst einmal recht hilflos in der Finsternis und erfreuen sich eine Zeitlang am tollen 3-D-Effekt. Die Steuerung will ein wenig geübt sein, doch dann läßt es sich flott gehen, laufen und drehen; Sie dürfen auch nach oben oder unten schauen. Zu Beginn werden ein paar interessante Rucksäcke aufgesammelt, die wichtige Gegenstände enthalten. Eine Fackel erhellt das Zwielicht ein wenig und mit den Runen lassen sich die ersten Zaubersprüche konstruieren. Es gibt insgesamt 40 Sprüche, die in acht Klassen unterteilt sind. Eine Voraussetzung zum gelungenen Zaubern ist das Mana. Diese magische Energie nimmt bei jedem neuen Spruch etwas ab; Magier oder Druiden haben von Anfang an natürlich mehr Mana als derbe Kämpfer.

Die flotte Anklick-Benutzerführung sammelt auch bei den Kämpfen Pluspunkte. Durch die 3-D-Umgebung wird die Prügelei mit einem Monster zu einem ganz neuen Erlebnis. Man kann hervorragend weglaufen, ausweichen und mit drei Schlagarten die aktuelle Waffe einsetzen. Je länger ausgeholt wird, desto mehr Kraft wird für den Hieb gesammelt. Schwache Magier können Ihre Gegner mit Kampfsprüchen wie »Magic Arrow« anvisieren, doch dazu muß man ein bißchen Abstand zwischen sich und den Gegner bringen. Die Monster verhalten sich zudem relativ intelligent, ziehen sich bei Bedrängnis auch mal etwas zurück und setzen sofort nach, falls Sie Fersengeld geben wollen.

Viele Personen, welche sich in den Katakomben häuslich eingerichtet haben, sind nicht von vornherein feindselig gestimmt. Auch wenn Sie über einen finster dreinblickenden Goblin stolpern, sollten Sie erst einmal versuchen, mit ihm ins Gespräch zu kommen. Neben wichtigen Informationen kommt man in den Dialog-Menüs auch an Handelspartner heran. Sie können versuchen, Waren aus Ihrem Inventar gegen Gegenstände zu tauschen, welche Ihr Gesprächspartner besitzt. Den Verlauf eines Dialogs bestimmt man im Multiple-Choice-Verfahren durch das Anklicken einer von mehreren möglichen Antworten.

Auch beim Automapping haben sich die Programmierer etwas einfallen lassen. Die Karte, welche automatisch vom Programm mitgezeichnet wird, ist nicht nur groß, schön und detailliert. Sie können einzelne Stellen sogar beschriften, um markante Punkte (»Hier geht's zum König der Goblins«) zu kennzeichnen. Ihre Textergänzungen (die auch wieder »ausradiert« werden dürfen) speichert das Programm automatisch. Ausdrucken läßt sich das Schmuckstück leider nicht.

Bewertung
Bei keinem anderen Spiel hat man ein so realistisches Gefühl, durch eine künstliche Welt zu spazieren wie bei diesem Fantasy-Meilenstein. Wenn Sie laufen oder sich drehen, erfolgt alles stufenlos und mit realistischen Licht- und Schatteneffekten versehen. Durch eine clevere Kombination von Bitmap-Grafik, Zoom-Routinen, Programmierkunst und Hardware-Power gelang ein regelrechtes Spiele-Erlebnis. Durch die brillante Grafik zieht es auch Rollenspiel-Muffel in seinen Bann. Auch Kenner dieses Genres werden zufrieden sein, denn Origin hat eine packende, abwechslungsreiche Story in die Gewölbe seines 3-D-Reichs gepackt. Wer ein entsprechend hochgezüchtetes PC-System, 13 Mbyte auf der Festplatte frei hat und sich dieses Spiel nicht kauft, ist selber schuld. Solide Englischkenntnisse sind allerdings notwendig, um mit den Bewohnern der Unterwelt zu kommunizieren.

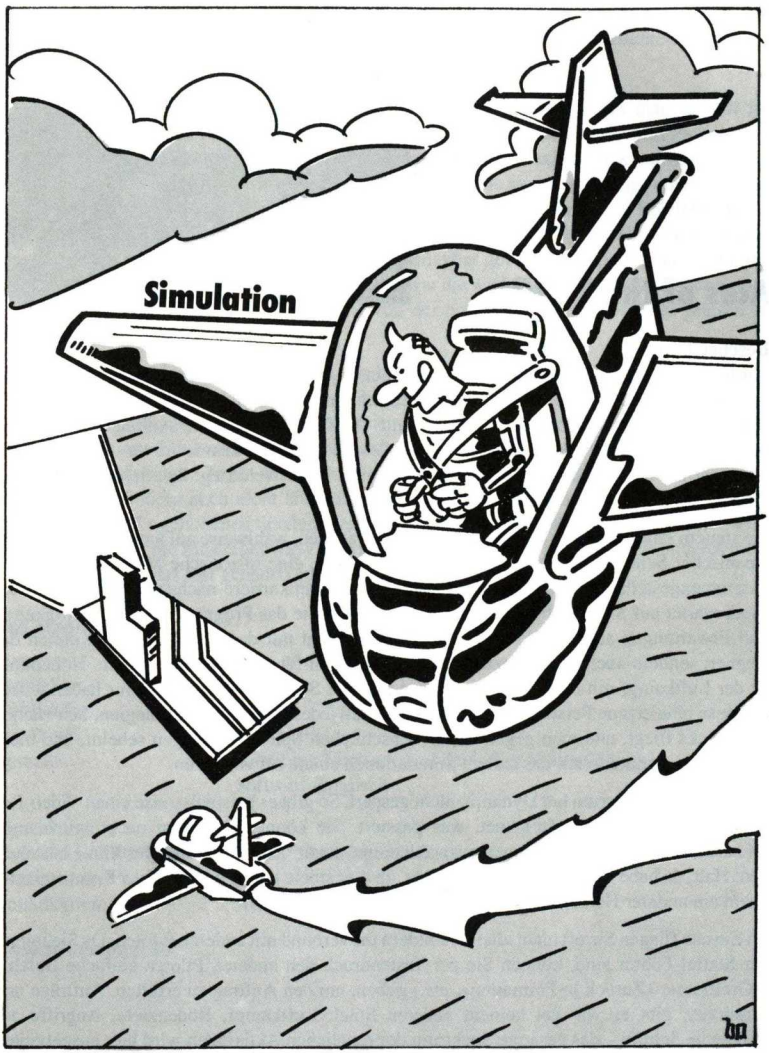
Auf einen Blick

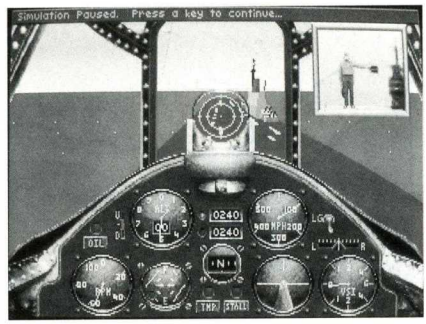
Name:	Ultima Underworld
Hersteller:	Origin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	130 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (33 MHz) aufwärts. 2 Mbyte RAM erforderlich
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 10


Simulation



Aces of the Pacific

Beschreibung

Simulations-Freunde waren ziemlich überrascht, als der amerikanische Hersteller Dynamix, sonst nur durch Actionspiele und Adventures bekannt, mit »Red Baron« eine perfekte Simulation der Flieger des ersten Weltkriegs auf die Beine stellte, die Anfänger wie Profis begeisterte. Dasselbe Team macht jetzt einen Schritt einige Jahrzehnte vorwärts und zeigt mit »Aces of the Pacific« einen Ausschnitt aus dem zweiten Weltkrieg: Die Schlacht zwischen Amerikanern und Japanern im Pazifischen Ozean.

Sie steuern eines von über 30 verschiedenen Flugzeugen, wahlweise auf amerikanischer oder japanischer Seite. Sie können eine Trainings-Mission, eine historische Mission, eine selbst zusammengestellte Mission oder eine komplette Pilotenkarriere nachspielen. In jedem der Modi wartet auf Sie eine Fülle von Menüs, in denen Sie das Programm an Ihre Fähigkeiten und Erwartungen anpassen können. Dazu gehört nicht nur das Verhalten und Können der Gegner, sondern auch unbegrenzte Munition und Sprit für sich selbst einstellen. Höhepunkt ist der Luftkampf mit einem Flieger-As der anderen Seite; die Programmierer haben jedem der Asse eine eigene Persönlichkeit verpaßt, so daß jeder mit anderen Strategien, Schwächen und Tricks fliegt, und man gegen einen menschlichen Spieler zu fliegen scheint, und nicht gegen das Kanonenfutter, das andere Simulationen einem oft vorsetzen.

Auch beim Drumherum hat Dynamix nicht gespart. So gibt es beispielsweise einen Video-Recorder, der nicht nur aufzeichnet, was passiert. Sie können den Film nachträglich auch schneiden und Kamera-Positionen auswählen, und sogar beim Abspielen des Films entscheiden: Halt, da habe ich einen Fehler gemacht, ab hier spiele ich weiter. Solchen Komfort bietet kaum ein anderer Hersteller in seinen Simulationen.

Im Einsatz fliegen Sie oft nicht alleine, sondern im Verbund mit anderen Piloten. Da Sie immer der Staffel-Führer sind, können Sie per Tastendruck den anderen Piloten einfache Befehle (»Greift an«, »Zurück in Formation«, etc.) geben, um den Auftrag zu erfüllen. Aufträge und Missionen gibt es wie bei keinem anderen Spiel: Luftkampf, Bodenziele, Angriffe auf feindliche Schiffe – das gesamte Spektrum der möglichen Aktivitäten wird hier ausgebreitet.

Soviel Simulation braucht auch entsprechende Rechnerpower: Ohne 386-Prozessor läuft das Programm gar nicht erst und bei weniger als 2 Mbyte RAM bleibt der Bildschirm auch leer.

Bewertung

Bei einem so durchgestylten Programm wie Aces of the Pacific kommt man schnell ins Schwärmen und vergißt dabei, daß es den einen oder anderen Leser gibt, der mit Flugsimulationen, bei denen scharf geschossen wird, überhaupt nichts anfangen kann. Bitte, liebe Pazifisten, habt Nachsicht mit uns, aber Aces of the Pacific ist keine Kriegsverherrlichung, sondern eine historisch korrekte Simulation. Den Sonderpreis für das »Beste Spielehandbuch aller Zeiten« hat Aces in jedem Fall in der Tasche. Die mit farbigen Illustrationen und fantastischen Fotos durchsetzte Anleitung ist unschlagbar gut und auch perfekt gedruckt und gebunden. Ein deutsches Begleitheftchen erklärt zwar die wichtigsten technischen Daten, doch das englische Mega-Handbuch verdient es, von der ersten bis zur letzten Seite gelesen zu werden.

Die Propellermaschinen von damals mit beschränkter Ausrüstung machen einfach viel mehr Spaß als die High-Tech-Jets à la »Falcon«, bei dem Fernlenkraketen die Gegner dezimieren, wenn sie nur als kleiner Pixelpunkt zu erkennen sind. Die fantastisch detaillierte 3-D-Grafik, die mit Explosions-Effekten angereichert wurde und dynamische Kameraperspektiven liefert, kostet viel Rechenzeit. Trotz Verwendung von schnelleren 386-Befehlen (weswegen das Programm auf 286ern auch nicht läuft) ist eine hohe Taktfrequenz und ein 386DX anstelle eines SX-Chips für gehobenen Spielspaß entscheidend. Wer die Hardware hat, wird sich nach dieser Simulation, die Einsteiger wie Profis zugleich anspricht, so schnell nichts anderes mehr kaufen; höchstens das fast genauso gute »Red Baron«.

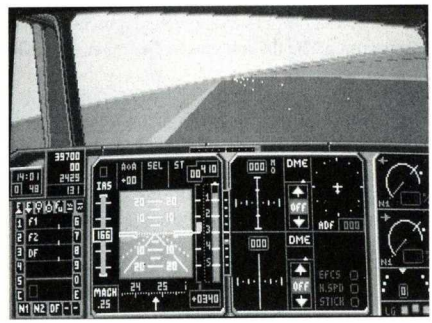
Auf einen Blick

Name:	Aces of the Pacific
Hersteller:	Dynamix
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch (mit deutscher Kurzanleitung), Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (33 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 10



A320 Airbus

Beschreibung

Wenn Ihnen Kampfjets oder Testflüge zu aufregend sind, können Sie sich gemütlich zum Verkehrspiloten bei der Lufthansa umschulen lassen. An Bord eines Airbus haben Sie es zwar selten mit Luft-Luft-Raketen zu tun, dafür aber ein paar hundert Passagiere an Bord, so daß die Landung besser genau sitzen sollte.

»A320 Airbus« von Thalion macht genau das, was der Name andeutet: Es simuliert einen modernen Airbus. Man erinnert sich, das ist das Flugzeug, das dank »Fly-by-Wire«-Technik und modernster Computer fast von alleine fliegt und mit nur zwei anstelle der bisher obligatorischen drei Mann im Cockpit auskommt. Praktisch alle Verkehrsflughäfen Europas wurden in A320 Airbus integriert. Sie fliegen also von so illustren Orten wie Düsseldorf nach Kiel, von Gatwick nach Paris oder von München nach Rom. Ein Logbuch führt über Ihre Einsätze Protokoll; nach mehreren guten Flügen steigen Sie in der Rangfolge nach oben und erhalten auch ein höheres Gehalt – leider nur auf dem Bildschirm.

Bewertung

Meine Güte, die Lufthansa muß ja wirklich dringend Geld brauchen, daß sie so einen Langweiler wie Airbus unterstützt. Dieses Programm hat bei uns gute Chancen, den Preis für die schlechteste Spiele-Veröffentlichung 1992 zu gewinnen, denn eine solche Schlaftablette ist uns selten untergekommen.

Was tut sich denn spielerisch? Sie heben ab, fliegen computerunterstützt von Funkfeuer zu Funkfeuer und landen wieder (die größte Schwierigkeit). Natürlich dauert so ein Flug schon mal ein Stündchen. In der Zeit können Sie Kaffee trinken gehen, ein gutes Buch lesen oder Stricken lernen, denn auf dem Bildschirm tut sich praktisch nix: Von 3-D-Grafik keine Spur. Lediglich die Flughäfen sind zu sehen; auch nicht als 3-D-Objekte, sondern als Linien auf dem ansonsten flachen Fußboden. Da ist es schon eine Frechheit, auf der Packung anzukündigen, daß dieses Produkt nur auf 386ern und 486ern läuft: Ist das denn in Basic programmiert worden, wenn für diese Mager-Grafik ein normaler AT nicht ausreicht?

Auch in Sachen Speicherplatz werden hier neue Rekorde aufgestellt: Airbus ist auf einer einzigen 5,25-Zoll-Low-Density-Diskette, also 360 Kbyte, untergebracht. Ein Drittel davon geht noch für einen aufwendigen Vorspann drauf, ein weiteres Drittel für die Benutzerführung und Menüs und nur rund 100 Kbyte für die Simulation inklusive sämtlicher 3-D-Daten und Flughäfen. Die Benutzerführung in steifem Englisch (wieso geht das nicht in Deutsch?) ist unnötig kompliziert. Hier können Sie nichts aus Menüs auswählen oder auf intelligente Vorgaben des Programms hoffen. Um eine Trainings-Mission zu spielen, müssen Sie schon das halbe Handbuch verdauen, um Angaben zu Flughafen-Codes, Nutzlast und anderen Dingen einzutippen. Flughäfen können nicht etwa per Menü gewählt werden; ein vierstelliger Code muß eingegeben werden, um Start und Ziel zu bestimmen: Auch eine Form von Kopierschutz.

Dann kommt der Mogelpackungseffekt hinzu: Die kiloschwere Packung enthält zwei absichtlich auf dick getrimmte Bücher. Das Handbuch jedenfalls ist mit großen Buchstaben, riesigen Zeilenabständen und extrabreiten Rändern jedenfalls locker um mindestens das doppelte aufgepustet worden. Um den Käufer (der ja nicht in die Schachtel reingucken kann) zu beeindrucken, hätten die Programmierer wohl am liebsten noch einen Ziegelstein reingelegt. Das Handbuch ließe sich jedenfalls auf der halben Seitenzahl und dünnerem Papier drucken; das wäre auch umweltschonender. Zusätzlich noch in der Packung: Landkarten mit den Navigations-Funkfeuern, ein Buch mit Flughafen-Karten und ein Airbus-Cockpit-Poster.

Verblüffend, daß diese spielerische Nullnummer nicht nur von der Computerpresse hochgejubelt wurde (warum, liebe Kollegen?) sondern auch noch eines der meistgekauften Spiele der letzten Jahre ist. Offensichtlich scheint es doch vielen Leuten Spaß zu machen, einfach nur immer wieder von A nach B zu fliegen, ohne daß etwas passiert. Wir können aber nur jedem, an Unterhaltung interessierten PC-Besitzer abraten, sich den Airbus andrehen zu lassen.

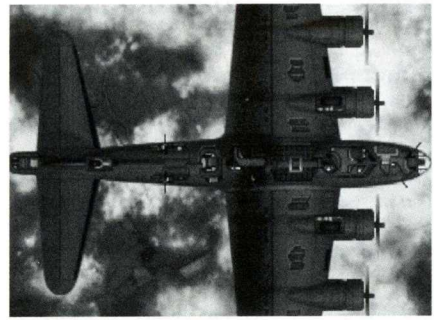
Auf einen Blick

Name:	A320 Airbus
Hersteller:	Thalion
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (16 MHz)
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 2



B-17 Fighting Fortress

Beschreibung
Die amerikanische B-17 gehörte zu den Flugzeugen, die im zweiten Weltkrieg deutsche militärische Ziele und auch Städte unter Beschuß nahmen. Der Vogel heißt nicht umsonst »fliegende Festung«, denn zehn Besatzungs-Mitglieder an ebensoviel Stationen sind an Bord dieses »Dampfers«. Neben dem Piloten und seinem Co-Piloten gibt es einen Funker und einen Navigator, einen Techniker und einen Bombenschützen und schließlich vier weitere Schützen zur Abwehr feindlicher Flieger an Bord.

Sie können in die Rolle jedes einzelnen Mitglieds schlüpfen, mal das Steuer übernehmen, mal die Bomben zielen und abwerfen. Gleichzeitig müssen Sie aber Ihren Leuten Befehle geben und sie auf die Stationen verteilen. Das ist keine einmalige Entscheidung; wird während des Angriffs jemand verletzt, oder brauchen Sie zum Löschen eines Brandes an Bord Hilfe, dann können Sie die Besatzung umverteilen und so auf viele Situationen reagieren.

Da die B-17 mit soviel Mann Besatzung ein schwerer Bomber ist, dürfen Sie nicht das Flugverhalten und die Missionen einer Jet-Simulation erwarten. Bei B-17 fliegen Sie ein Ziel an, wehren Gegner ab, werfen die Bomben ab und fliegen hoffentlich heil wieder heim. Dabei gilt es immer, vom Computer zufallsmäßig ausgewählte Aufträge zu erfüllen. Es gibt weder eine Möglichkeit, eine Kampagne mit aufeinander aufbauenden Missionen zu fliegen, noch einen Missions-Editor, bei dem Sie Ihre eigenen Missionen erzeugen könnten. An Bord der Maschine teilen Sie den einzelnen Crewleuten ihre Positionen zu und starten selbst die Motoren – oder lassen einen der beiden Piloten dies erledigen. An den meisten Stationen (bis auf Funk und Navigation) können Sie durch Drücken der Taste M selbst das Steuer übernehmen; ein nochmaliger Druck auf M läßt wieder das jeweilige Besatzungsmitglied ran. Die teilweise sehr langwierigen Flüge, die eine Stunde und mehr dauern können, sind durch Tastendruck abkürzbar.

Am Ende eines Einsatzes werden Ihre überlebenden Mitglieder je nach Erfolg mit Erfahrungspunkten versehen; erfahrene Crewleute bringen in späteren Missionen bessere Leistungen. Manchmal gibt es für besonders gute Leistungen auch einen Orden. Sie können Ihre aktuelle

Crew auf Diskette speichern und später mit ihr weiterspielen; nach 25 Missionen ist aber endgültig Schluß, so daß Sie eine neue Crew erhalten und heranziehen müssen.

Bewertung
Wir könnten lange drüber streiten, ob es sonderlich geschmackvoll ist, sich im Intro fröhliche Jazzmusik anzuhören und dann loszufliegen, um Bomben auf Städte zu werfen. Microprose beruft sich recht kompetent auf historische Tatsachen; ob deren »Nachspielen« moralisch zu verantworten ist oder nicht, muß jeder für sich selber entscheiden.

B-17 Flying Fortress sollte eine »andere« Simulation werden, und das ist den Entwicklern gelungen. Hier geht es gar nicht so sehr um fliegerische Künste, als um geschickte Verteilung und Ausnutzung der Besatzungsmitglieder. Auf einfachem Schwierigkeitsgrad macht Ihre Crew fast alles alleine, was den Einstieg erleichtert. Wenn Sie die Piloten-Position übernehmen, fliegt sich der Bomber sehr schwerfällig, aber gutmütig. Dank des guten Handbuchs sind alle Funktionen schnell verstanden, wenn auch manches gar nicht einleuchten will, zum Beispiel die Extra-Instrumenten-Anzeige, die drei Bildschirme ausfüllt. Wenn Sie nur mal auf den Höhenmesser gucken wollen, sind gleich ein paar Tastendrücke (je nach Position) sowie einige Augenblicke »Blindflug« nötig.

Wenn Sie sich nicht gerade an den realistischen Bomber-Details ergötzen können, dann ist B-17 nichts für Sie. Die einzelnen Missionen wiederholen sich schnell, fliegerisch wird wenig geboten und strategische Entscheidungen liegen auch nicht an. Der Normalspieler, der bei einem solchen Programm kurzweilig durch die Luft fetzen und viel Abwechslung haben will, ist bei »Aces of the Pacific« & Co besser aufgehoben. Dort werden die einzelnen Flugzeuge zwar nicht ganz so detailliert simuliert wie hier die B-17, aber es wird einfach ein größeres Spektrum an verschiedenen Typen geboten und der Missionsaufbau ist motivierender.

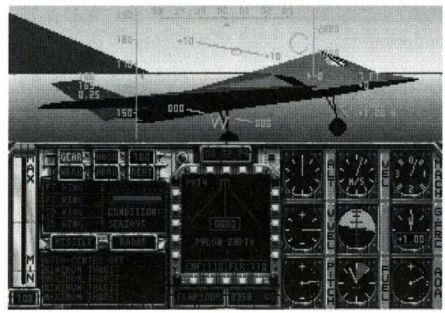
Auf einen Blick

Name:	B-17 Flying Fortress
Hersteller:	Microprose
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	150 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (20 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 5



Birds of Prey

Beschreibung
Der Titel deutet es schon an: »Birds of Prey« simuliert nicht nur ein Flugzeug. Über 40 verschiedene Typen wurden in das Programm gequetscht, von einfachen Propeller-Transport-Maschinen bis zu hochmodernen Jets und Stealth-Fliegern.

Birds of Prey verwendet zwar Flugzeuge der Nato und des ehemaligen Warschauer Pakts als Gegner, spielt aber (angeblich) in einem fiktiven Gelände ohne Realitäts-Bezug. In diesem Gelände mit festen Fronten müssen die unterschiedlichsten Missionen geflogen werden: Vom Abwurf von Hilfsgütern über Stealth-Aufklärungsflüge bis zum Luftkampf zur Gegner-Dezimierung. Als »Just for Fun«-Variante ist sogar der Testflug eines neuartigen Raketen-Jets vorgesehen. Zu Beginn darf man sich die Art der Mission sowie ein dazu passendes Flugzeug aussuchen. Die Mission selber erzeugt der Computer per Zufall, so daß man normalerweise nie zweimal denselben Auftrag fliegen wird. Am Ende des Auftrags haben sich vielleicht die Fronten verschoben (hoffentlich zu Ihren Gunsten), so daß die nächste Mission Ihnen zu noch mehr Erfolg verhelfen wird. Einen richtigen Campaign-Modus mit logisch aufeinanderfolgenden Aufträgen und einer richtigen Hintergrundstroy gibt es hier aber nicht.

Die vielen Flugzeuge unterscheiden sich in ihren Flugeigenschaften, haben aber alle die völlig identische Cockpit-Grafik und bis auf Spezial-Funktionen auch gleiche Tastaturbelegung. Die obligatorischen Außenansichten dürfen natürlich nicht fehlen – da sehen die Flieger natürlich unterschiedlich aus. Es gibt zwei Spielmodi (»Realistic« und »Easy«), sowie einen einstellbaren Intelligenz-Grad für die Gegner. Sowohl die Maus, wie Joysticks werden unterstützt. Die Ergebnisse der einzelnen Missionen werden in der Karriere eines Piloten festgehalten und können auch auf Diskette gespeichert werden.

Bewertung
Skepsis ist angesagt: Während »Falcon 3.0« 15 Mbyte der Festplatte für einen einzigen Flieger verbrät (eben die F 16), behauptet Birds of Prey allen Ernstes, 40 Flieger in weniger als 700 Kbyte zu packen. Eine verwegene Aussage, die so auch nicht stimmt, denn mit immer gleichen Cockpits und teilweise sehr subtilen (wenn überhaupt vorhandenen) Unterschieden zwischen den Flugzeugen fühlt man sich doch ein wenig veräppelt.

Birds of Prey bietet zwar eine Menge von Details, allerdings nichts grundlegend Innovatives. Technisch gibt es keine Durchbrüche: Die 3-D-Grafik zeigt zwar einen bunten Horizont, aber gerade am Boden erschreckend wenig Details. Die höchst umständliche Bedienung, die nahezu unlesbar kleinen Texte in allen Menüs, das Fehlen eines richtigen »Campaign«-Modus und andere Unzulänglichkeiten vermitteln nicht den Eindruck eines ausgereiften Programms. Ein Beispiel von vielen: Fast jeder Simulator startet den Schleudersitz auf Ctrl-E, hier liegt der Schleudersitz aber auf der ESC-Taste; drückt man diese aus Versehen (ist beim Test mehrmals passiert), ist die Mission unwiederbringlich beendet. Noch ein Beispiel: Gestartet wird immer im Hangar, von dem man auf die Startbahn rollen muß. Bekommt man das nicht hin (und ohne genaues Studium der Anleitung ist das unmöglich), kann man auch nicht abheben.

Das Fazit: Über vierzig Flugzeuge machen noch keine Simulation, die man haben muß. Besser wären detailreichere Grafik, einfallsreicheres Gelände (denn das ist ziemlich öde), mehr Unterstützung für Einsteiger und eine sorgfältiger ausgedachte Bedienung. Gegen die Konkurrenz von Falcon und Co. kann die reine Flugzeugmasse sich nicht durchsetzen. Treppenwitz am Rande: Über vier Jahre lang haben die Programmierer angeblich an diesem Produkt gearbeitet; andere Firmen stellen Gehaltvolleres in einem Drittel der Zeit auf die Beine.

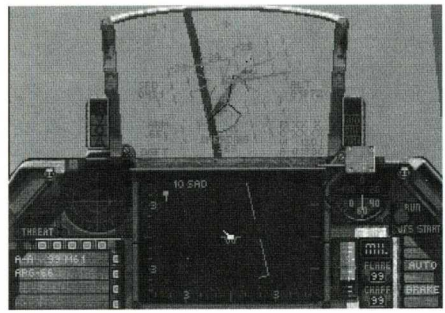
Auf einen Blick

Name:	Birds of Prey
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (25 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 4



Falcon 3.0

Beschreibung
Wenn es um besonders realistische Darstellung eines Luftkampfs geht, hatte Spectrum Holobyte mit seinen beiden Falcon-Versionen (»Falcon« und »Falcon AT«) die Nase vorn. »Falcon 3.0« rundet dieses Spektrum nach oben ab und bietet eine derart realistische Umsetzung der F-16, daß sogar die amerikanische Air Force dieses Programm zum Piloten-Training einsetzt.

In einem Hauptmenü können Sie zwischen vier verschiedenen Simulations-Modi auswählen. »Instant Action« ist fast schon ein Actionspiel: Sie werden einfach in einem Luftkampf abgesetzt. Für Abschüsse gibt es Punkte, deswegen wartet auf gute Piloten sogar eine High-Score-Liste. Für die anderen drei Modi müssen Sie sich hingegen eine Staffel aussuchen, in der dann eine Handvoll Piloten auf Aufträge wartet. Sie können in die Rolle jedes beliebigen Piloten schlüpfen und mit ihm eine Mission fliegen (und ihm so zu mehr Erfahrung verhelfen). Steht dann eine Mission an, in der zwei oder mehr Flugzeuge zugleich in der Luft sind, können Sie diese trainierten Piloten als Begleitung mitnehmen.

Im »Red Flag«-Modus spielen Sie eine vorprogrammierte Mission durch, oder bauen sich selbst eine Mission im speziellen (sehr komplizierten) Editor zusammen. Im »Tour of Duty«-Modus bestimmen Sie hingegen die Geschichte einer Staffel durch einen kompletten Krieg. Drei solche Szenarien in verschiedenen Gebieten der Welt sind gespeichert. Der »Comms«-Modus hingegen verbindet mehrere PCs; bei mehr als zwei PCs ist die Verkabelung aber sehr kompliziert. Sie können dann gemeinsam eine Mission fliegen oder Luftduelle mit guten Freunden ausfechten.

Die 3-D-Grafik der Simulation ist an Detailtreue kaum zu überbieten, ein schneller Rechner (386-Prozessor, 33 MHz) ist allerdings Voraussetzung. Dann sehen Sie keine flache Landschaft, wie in anderen Simulationen. Vielmehr wurden von den Programmierern Weltkarten mit einer Auflösung von zehn Metern digitalisiert, so daß Sie über digital nachgebildetes, »echtes« Terrain mit schattierten Hügeln fliegen. Die Auswahl der Spielstufen per Menü ist fast schon erschreckend groß. Neben der Intelligenz der Feinde können Sie auch das »Flugmodell«, also die mathematischen Berechnungen der Aerodynamik, einstellen. Neben einem

einfachen Modus für den Action-Spieler gibt es auch einen »HiFi«-Modus, der nur bei eingebautem Mathematik-Coprozessor funktioniert. In diesem Modus wirkt sich jede Windböe, jede Temperaturschwankung, jede Gewichtsverlagerung im Flugzeug und jeder mechanische Defekt unbarmherzig auf die Flugeigenschaften Ihrer F-16 aus.

Um mit Falcon 3.0 durchzustarten brauchen Sie in jedem Fall MS-DOS in der Version 5.0; einwandfrei läuft es weder mit DR-DOS, OS/2 oder anderen DOS-Varianten. Außerdem sollten Sie die Version 3.0c oder 3.0d benutzen (im Titelbild unten lesbar), alle vorherigen haben teilweise schlimme Programmfehler.

Bewertung
Man kann des Guten auch zu viel tun, und bei Falcon 3.0 ist dieser Punkt erreicht. Realismus ist für echte Simulations-Freaks entscheidend; die werden auch jauchzen über dieses Programm. Aber wenn Sie nur mal in das Genre hineinschnuppern wollen, ist dieses Spiel der absolute Overkill. Mit mehreren hundert Seiten Anleitung, einer mehrfach komplett belegten Tastatur und einem Missions-Editor, den wohl nur die Air Force völlig versteht, ist dieses Produkt nichts für Einsteiger.

Eine Schande ist es, daß die Programmierer fast ein Jahr brauchten, bis Falcon endlich vernünftig funktionierte. Während in USA die Kunden die Updates kostenlos zugeschickt bekamen, ist in Europa an die neuen Versionen kaum heranzukommen. Wer ernsthaft Falcon 3.0 spielen will, sollte das Geld für die Missions-Diskette (die die notwendigen Updates enthält) gleich mit einkalkulieren, oder beim Hersteller (nicht beim Händler, der kann nichts dafür) Rabatz machen, daß er einen Upgrade auf die zu Redaktionsschluß dieses Buches aktuelle Version 3.01 erhält.

Wenn Sie Falcon 3.0 besitzen und damit klarkommen, werden Sie andere Simulationen nur noch mitleidig ansehen, denn realistischer geht es nirgendwo zu. Für Gelegenheits-Spieler ist dieses Programm aber mehrere Nummern zu groß.

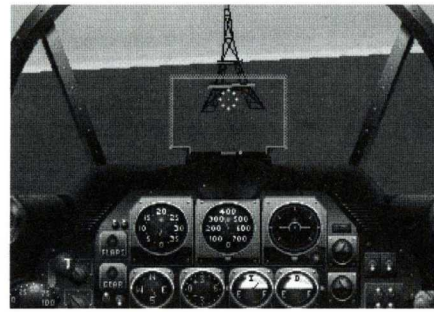
Auf einen Blick

Name:	Falcon 3.0
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	150 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (33 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 8



Heroes of the 357th

Beschreibung

Im zweiten Weltkrieg gab es eine amerikanische Staffel besonders tapferer Piloten im Kampf gegen die deutsche Luftwaffe. Diese 357. Staffel des 8. Air Force Regiments flog von England aus Angriffe auf wichtige Ziele innerhalb Deutschlands und der von Deutschland besetzten Gebiete. Mit »Heroes of the 357th« lassen Sie sich in diese Staffel versetzen und nehmen an den Geschehnissen der letzten Kriegsjahre teil. Sie fliegen eine »P 51«, ein recht wendiges Propeller-Flugzeug, das sich sowohl für Abfang, wie für kleine Bomber-Missionen eignet und sogar (ungelenkte) Raketen an Bord nehmen kann. Sie können entweder eine Pilotenkarriere nachspielen (bis der Krieg vorbei ist oder Sie abgeschossen wurden), oder eine Trainings-Mission fliegen.

In der Piloten-Karriere erwarten Sie 34 immer gleiche Missionen, die in festgelegter Reihenfolge abgespielt werden. Das Training ist in acht Sachgebiete aufgeteilt, in denen jeweils eine Mission aus den 34 gepickt wird, die diesem Sachgebiet entspricht. Zur Wahl stehen Luftkämpfe gegen Jagdflugzeuge, Begleitschutz für Bomber, das Abfangen einer V1-Rakete und einen Freiflug, in dem Sie sich unzerstörbar über dem Himmel von Paris austoben können.

Daß es bei »Heroes« nicht so realistisch wie bei anderen Simulations-Kollegen zugeht, zeigt schon die High-Score-Liste, die nach erfolgreichen Missionen (bei denen Punkte wie in einem Action-Spiel verteilt werden) eingeblendet wird. Außerdem sind nur die notwendigsten Funktionen auf der Tastatur zu finden. Ein letztes Indiz: Das beigelegte Handbuch kommt gerade mal mit 64 Seiten aus, und da ist auch noch eine Abhandlung über die Geschichte der besagten Staffel drin; anders als bei »Falcon 3.0« müssen Sie hier nicht mit monatelangem Handbuch-Studium ihren Platz am Joystick erkämpfen. Auch sonst gibt es zahlreiche Funktionen, die Einsteigern das Leben leichter machen: Eine zuschaltbare Karte (überdeckt die Instrumente) zeigt die Positionen aller Ziele und die Orientierung des Flugzeugs. Auf Wunsch werden auftauchende Feinde vom Programm für einige Sekunden herangezoomt, um vor der drohenden Gefahr zu warnen.

Bewertung

Bisher hatte sich Electronic Arts insbesondere mit der »Chuck Yeager«-Serie einen guten Namen für Einsteiger-Simulationen gemacht. »Heroes of the 357th«, welches von der Struktur her offensichtlich an die Yeager-Spiele anschließen soll, hat allerdings zahlreiche Mängel. So fällt es hier ganz besonders auf, daß Electronic Arts auch 1992 immer noch keine vernünftige Boden-Grafik anbieten kann. War das bei früheren Spielen weniger ein Problem, sorgt es hier für lange Gesichter, wenn es bei Bomber-Missionen lediglich ein paar Klötzchen zu sehen gibt. Das einzig komplexe 3-D-Objekt ist der Eiffelturm in Paris, der leider spielerisch überhaupt keine Rolle spielt und mitten in einer platten, grünen Landschaft steht – das hatten wir von unserem letzten Paris-Ausflug anders in Erinnerung. Wenn die Grafik ob dieser Objekte dann wenigstens so rasant wäre, wie die Yeager-Spiele; aber nein, ohne 386er ruckelt es hier ziemlich.

Auch fliegerisch hat die P 51 nicht viel drauf. Andere Programme (»Secret Weapons«, »Aces of the Pacific«) bieten nicht nur mehr zu steuernde Flugzeugtypen; diese lassen sich auch gescheit steuern. Die Joystick-Steuerung der P 51 in diesem Spiel sorgt indes für lange Gesichter. Zu oft gerät die Maschine ins Trudeln oder kippt bei Steigflügen ab; Höhe zu gewinnen ist da ein echtes Glücksspiel und erfordert Fingerspitzengefühl. Daß man nicht starten und landen muß, freut den Einsteiger. Daß man gar nicht starten und landen kann, stört den Profi. Die lediglich auf den Luftkampf und das Bombenabwerfen beschränkten Missionen sind so viel zu schnell durchgespielt.

Auf einen Blick

Name:	Heroes of the 357th
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (20 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 5



Mig 29M Superfulcrum

Beschreibung
Der russische Wundervogel »Mig 29«, der in letzter Zeit ja auch als Ersatz für den »Jäger 90« ins Gespräch gekommen war, diente schon einmal als Simulationsobjekt im Spiel »Mig-29 Fulcrum«, welches in unserem letzten Führer durch die PC-Spielewelt (»PC-Spiele 92«) gar nicht gut wegkam. Mit dem vorgeschobenen Argument, es gäbe jetzt die verbesserte M-Version der Mig-29, haben die Programmierer ihre alte Simulation nochmal ein wenig aufpoliert und bringen sie nun als »Superfulcrum« unter die Leute.

In der neuen Variante kämpft natürlich nicht West gegen Ost, sondern Nord gegen Süd. Rebellen haben ein (fiktives) Land in Südamerika unter ihre Kontrolle gebracht, das auch zahlreiche sensible militärische Einrichtungen enthält, die um jeden Preis geschützt werden müssen. Die UNO droht den Rebellen nicht nur per Resolution, sondern läßt nach verstrichenem Ultimatum eine gemeinsame Truppe der Sowjet- und der US-Armee gegen die Rebellen vorgehen. Vier verschiedene Aufgaben müssen erfüllt werden: Unterbrechen Sie die Versorgung der Rebellen, dann säubern Sie Basen von Rebellen-Truppen und erobern diese so für die UN zurück. Nach Zerstörung wichtiger strategischer Installationen greifen Sie schließlich das Rebellen-Hauptquartier an, um den ehemaligen Status Quo des Landes wieder herzustellen.

Zusätzlich gibt es einen Zwei-Spieler-Modus, indem Sie per seriellem Kabel gegeneinander eine kleines Luftduell auf zwei Computern fliegen können. Mit viel Rechner-Leistung (schneller 386er) dürfen Sie auch eine komplexe aerodynamische Berechnung hinzuschalten, die das Flugzeug sehr realitätsgetreu steuern soll.

Bewertung
Mig 29M Superfulcrum ist eher ein Actionspiel mit Simulations-Elementen, als eine ernstzunehmende Simulation. Gegenüber dem Vorgänger hat sich nichts wesentliches geändert, wohl aber vieles im Detail verbessert. Der Verdacht kommt da schon auf, daß die erste Version (die nicht mehr im Handel ist) ein auf die Schnelle produziertes Spiel war und die Nacharbeit dann zu diesem Produkt hier führte.

Einige Schwachpunkte sind geblieben: Wenige Missionen in einem begrenzten Gebiet, dessen 3-D-Grafik auch nicht vom Hocker reißen kann. Mig 29M ist für leistungsschwache Heimcomputer konzipiert worden und deswegen ist ein 386er hoffnungslos unterfordert; hier haben die Programmierer ihr »genaues« aerodynamisches Modell eingebaut, was zum einen nur beweist, daß das normale Flugmodell tatsächlich eher ein Actionspiel als eine Simulation ist, und daß verzweifelt versucht wurde, noch etwas Rechnerzeit zu verbraten. Ein paar komplexere 3-D-Objekte hätten dem Spiel dabei wesentlich besser gestanden. Umgekehrt darf man dieses Programm auch (anders als andere High-Tech-Simulationen) gefahrlos auf einem kleineren AT spielen.

In die Kategorie »nicht so toll« dürfen wir auch das Handbuch einordnen, daß sich zum einen wegen der mit blauen Mustern unterlegten Seiten schwer liest, zum anderen derart unübersichtlich ist, daß man gesuchte Informationen nur sehr schwer findet. Eine beigelegte Landkarte des Missionsgebiets hat unten wenigstens eine kleine Referenztabelle der Tastatur-Funktionen. Wohl um vom schwachen Spiel ein wenig abzulenken, liegt noch ein buntes, englisches Büchlein über die tollsten Jagdflieger der Welt bei; unkritisches Militär-Gejubel, das nicht hätte sein müssen. Ein differenziertes Handbuch wie bei zahlreichen Zweiter-Weltkrieg-Simulationen, das auch mal auf die Schrecken solcher Kriegsmaschinen eingeht, stände diesem Programm gut zu Gesicht.

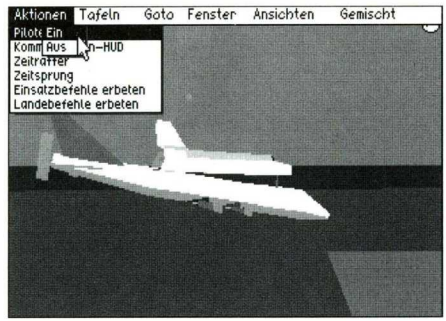
Auf einen Blick

Name:	Mig-29M Superfulcrum
Hersteller:	Domark
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 5



Shuttle

Beschreibung
Über 50 Flüge hat die NASA schon mit den diversen Space Shuttles hinter sich gebracht. Trotz der Katastrophe bei Shuttle-Flug Nummer 25 geht das Weltraum-Programm weiter und wird damit für die Bevölkerung langsam auch zu einer langweiligen Routine. Wie es an Bord eines Shuttles für den Piloten zugeht, zeigt uns Virgin Games mit seiner aktuellen Simulation, die auf Original-Unterlagen der NASA basiert und angeblich alle Aspekte eines Shuttle-Flugs berücksichtigt.

Zehn Missionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad warten auf Sie. Als erstes Training müssen Sie huckepack auf einem Großraum-Jet mitfliegen, sich dann abkoppeln und eine weiche Landung hinbekommen. Die weiteren Missionen führen Sie dann in den Weltraum, wo Sie Satelliten aussetzen, wieder einfangen und reparieren müssen. Dazu verwenden Sie nicht nur den Roboter-Arm im Inneren der Fähre, sondern auch die »MMU«, im Volksmund Raketen-Rucksack genannt, um sich außerhalb des Shuttles bewegen zu können. Als »Höhepunkt« droht Ihnen schließlich ein Blindflug, bei dem Sie sich ausschließlich auf Ihre Instrumente verlassen dürfen, weil beim Blick aus dem Cockpit-Fenster einfach nichts zu sehen ist, was insbesondere bei der Landung für Zähneklappern an Bord sorgt.

Theoretisch läuft die Simulation in der Original-Geschwindigkeit eines echten Shuttle-Flugs ab. Da Sie aber weder mehrere Stunden warten wollen, bis der Shuttle betankt und startbereit ist, noch den PC für eine wochenlange Mission blockieren können, gibt es einen »schnellen Vorlauf«, der Sie an die nächste Position katapultiert, in dem ein direktes Eingreifen des Piloten dringend notwendig wird.

Wer Fotos des Shuttle-Cockpits oder vom Cockpit eines Linien-Flugzeuges gesehen hat, kennt die Meere von Schaltern, die sich links, rechts, oben und teilweise sogar unterhalb des Piloten erstrecken. Diese Schalterlawine haben die Programmierer tatsächlich umgesetzt: Jeder Knopf, jeder Regler aus dem Original-Shuttle-Cockpit ist auch in dieser Simulation zu finden. Das paßt natürlich nicht alles auf einen Bildschirm, deswegen ist das Cockpit auf mehrere Teile, die auch noch scrollen, verteilt. Ein riesiges Poster in der Packung hilft Ihnen ein wenig bei der Orientierung und zeigt Ihnen, wo welcher Schalter zu finden ist.

Bewertung

Diese Shuttle-Simulation macht keine halben Sachen in Punkto Realismus: Mit der Idee, das komplette Cockpit mit allen Schaltern durchzusimulieren, haben die Programmierer zumindest mal was Neues probiert. Ob das spielerisch so sinnvoll ist, bleibt eine andere Frage. Sicher, wenn Ihr erster echter Shuttle-Flug schon gebucht ist, und Sie einen Auffrischungskurs für Ihre Piloten-Lizenz brauchen, können Sie hier preiswerter trainieren, als im Original NASA-Simulator. Aber wenn Sie Spaß bei einem kurzweiligen Spiel brauchen, sind Sie bei dieser Schalterorgie am falschen Platz. Die einzelnen Missionen geben sich nämlich recht bieder. Spannend ist eigentlich nur das Landen, weil man da verflucht viele Fehler machen kann. Im Weltraum ist hingegen nur wenig los; wären die vielen Schalter nicht, entpuppten sich Shuttle-Reisen tatsächlich als die Routine, wie man sie nach 50 Flügen erwarten kann.

Ein Kapitel für sich ist das Handbuch, das zwar ordentlich übersetzt wurde, die Elemente der Simulation aber trocken und kompliziert wie ein echtes NASA-Handbuch beschreibt. Wir mußten jedenfalls immer und immer wieder nachlesen, hin- und herblättern und Hunderte von Abkürzungen auswendig lernen, um den Shuttle halbwegs zu verstehen. Die vielen Schalter erweisen sich auch irgendwann als Blenderei, denn manchmal drehen Sie einen Schalter nur, weil die Bodenstation dies von Ihnen verlangt, nicht aber, weil Sie die Funktion dieses Schalters begriffen haben und eine bestimmte Aktion auslösen wollen. Die zugegeben schön gemachte Grafik und das »Shuttle-Lexikon« mit technischen Beschreibungen im Programm sind auch ein herber Kontrast zur sturzlangweiligen 3-D-Grafik, in der sich durch das Thema bedingt nicht so viel tut wie bei einem Flugsimulator.

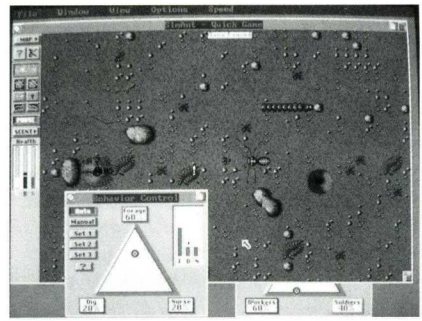
Auf einen Blick

Name:	Shuttle
Hersteller:	Virgin Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (25 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 5



SimAnt

Beschreibung

»SimAnt« ist eine nicht völlig ernst zu nehmende Simulation von den »SimCity«- und »SimEarth«-Programmierern, die einen einmaligen Einblick in das Leben dieser kleinen, fleißigen und doch auch lästigen Insekten beschert. Sie übernehmen die Rolle einer einzelnen schwarzen Ameise, die den anderen Ameisen Befehle geben kann und das Verhalten der ganzen Kolonie steuert. Zu Ihren Aufgaben gehört, Nahrung zu finden, das Nest und die Königin zu verteidigen, Arbeiter und Soldaten heranzuziehen und die »Roten« (rote Ameisen natürlich!) zu vertreiben. Die probieren dasselbe natürlich auch. Die meiste Zeit beschäftigen Sie sich damit, Arbeiter und Soldaten zu neuen Futterquellen zu führen oder gegen die Computer-gesteuerten Gegner anzutreten. Äußere Störungsquellen, wie eine Ameisen-fressende Spinne oder ein Rasenmäher machen diesen Plänen oftmals einen kleinen Strich durch die Rechnung.

Für Anfänger gibt es einen Lern-Modus, in dem alle Grundbegriffe des Programms während eines Demo-Spiels erklärt werden. Sobald das Grundprinzip verstanden wurde und man die Horde der Roten einigermaßen in den Griff bekommt, wartet auch schon die nächste Herausforderung: Das »Full Game«. In diesem großen Spiel geht es nicht nur um ein kleines Stück Land, sondern um die Herrschaft in einem ganzen Garten, inklusive eines kleinen Häuschens. Wenn eine Runde in einem Sektor geschlagen ist, kann eine neue Ameisen-Kolonie in einem Nachbar-Feld gegründet werden. Ziel ist nicht nur, die Roten Ameisen aus dem Garten zu drängen, sondern auch mindestens 70 Prozent des Hauses einzunehmen um schließlich auch den Hausbesitzer und seinen kläffenden Hund loszuwerden.

Obwohl Sie die schwarzen Ameisen leiten, ist die Ameise unter Ihrer Kontrolle gelb – rein aus optischen Gründen versteht sich, sonst könnten Sie sie ja nicht erkennen. Es ist hier egal, ob Ihre Ameise stirbt. In diesem Fall wird automatisch die nächste Ameise, die ausschlüpft, unter Ihre Kontrolle gestellt. Und außerdem können Sie jederzeit die Ameise wechseln. So ist es zum Beispiel ganz praktisch, die Kontrolle über einen Soldaten zu übernehmen, wenn Sie zum Angriff auf die Roten blasen. Zu guter Letzt gibt es noch einen Experimentier-Modus, in dem Sie so ziemlich alles, was Sie wollen, tun und lassen können. Es gibt Funktionen um zusätzliche

Ameisen ins Spiel zu bringen, Löcher zu graben, Hindernisse zu bauen. Ändern Sie ein wenig die Umwelt, und sehen Sie, wie Ihre Ameisen darauf reagieren.

Bewertung

Wer hätte gedacht, daß man aus einem Ameisenhaufen tatsächlich ein Computerspiel machen kann? Sicher macht SimAnt am Anfang einen Riesenspaß, nicht zuletzt deshalb, weil die Idee so neu und völlig abgedreht ist. Das Führen einer Ameisenhorde, die Kämpfe um kleinste Stückchen Futter, das Graben von Tunnels; alles will erstmal entdeckt und erprobt werden. Aber schon bald stößt man an die Grenzen des Programms und dann merkt man, daß der strategische Einfluß sich in Grenzen hält. Das Steuern einer Ameise, auch wenn diese eine gewisse Kontrolle über den Rest des Nests hat, gibt Ihnen nicht die Möglichkeiten, die ein echtes Strategiespiel bietet. Und außerdem tut sich im »Full Game«, bei dem das Haus und der ganze Garten zu erobern ist, nicht mehr viel. Weiß man erstmal, wie man ein Planquadrat erobert, hat man praktisch alle Spielelemente gesehen. Hier hat Maxis ganz klar so einiges verschenkt, denn SimAnt ist das erste Sim-Produkt mit einem Computer-Gegner. Der ist aber viel zu einfach zu schlagen und macht schlichtweg keinen Spaß. Ein Zwei-Spieler-Modus Rot gegen Schwarz wird vermißt und das »Full Game« hätte mit mehreren Schwierigkeitsgraden ausgestattet werden können.

Bleibt natürlich der Trost, den Ameisenhaufen als reines Experimentierobjekt zu verwenden. Und das ist gar nicht mal so langweilig, insbesondere, weil man hier wirklich was lernen kann. Deswegen ist SimAnt auch durchaus für Schulen oder für die Kinder zu Hause geeignet, denn hier kann man Ameisen beobachten und untersuchen, ohne einen Ameisenhaufen in der Natur zu (zer-)stören.

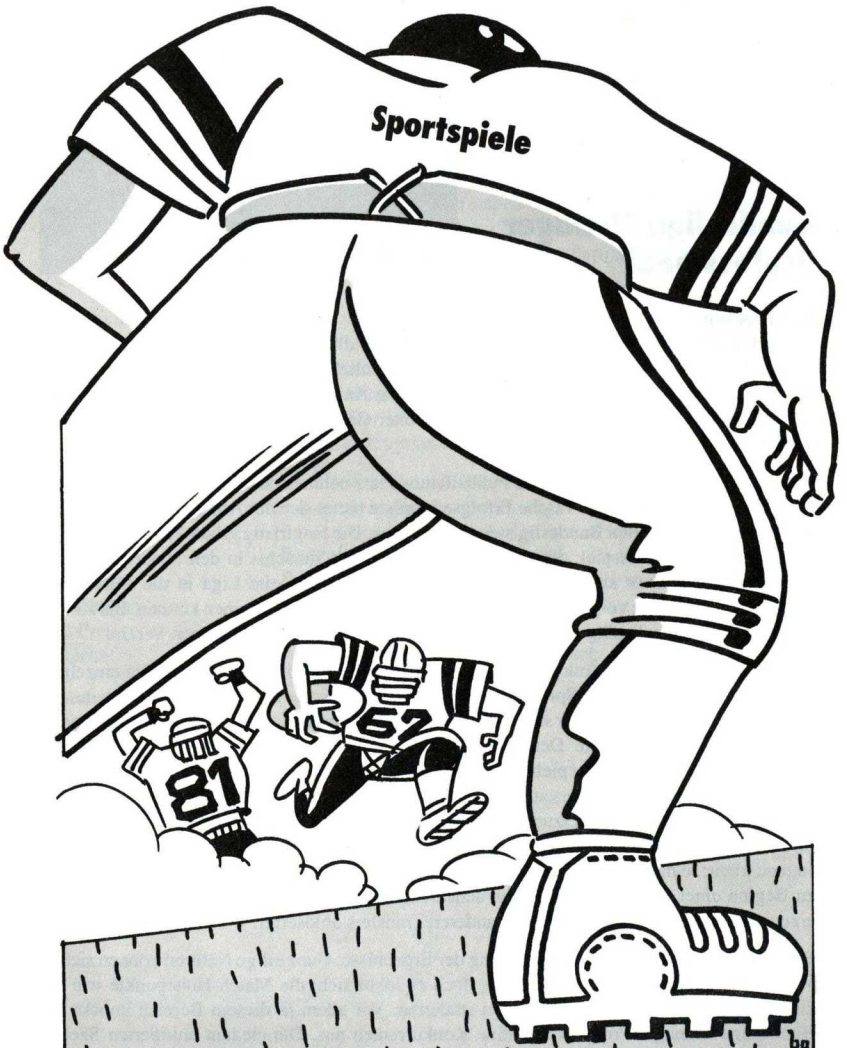
Auf einen Blick

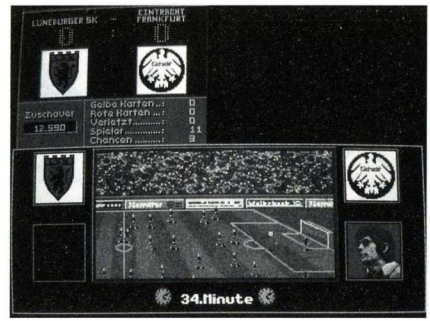
Name:	SimAnt
Hersteller:	Maxis
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (20 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6


Sportspiele
81
62



Bundesliga Manager Professional

Beschreibung

Der »Bundesliga Manager Professional« ist der gründlich überarbeitete Nachfolger eines schon etwas betagten Programms, das still und heimlich zum Dauerbrenner auf den Bildschirmen fußballbegeisterter PC-Besitzer wurde. Das Anhängsel »Professional« verdient sich der zweite Teil vor allem wegen einiger grafischer Gags, die der Atmosphäre sehr zugute kommen.

Bevor Sie auf der Trainerbank eines Fußballclubs Platz nehmen, sind ein paar grundsätzliche Einstellungen zu tätigen. Für rasche Erfolgserlebnisse bietet sich der Anfänger-Modus an, bei dem Sie einen etablierten Bundesligisten übernehmen. Die langfristig größte Herausforderung liegt aber beim Endlosspiel, denn hier dümpelt Ihr Club zunächst in den Niederungen der Amateur-Oberliga vor sich hin. Sie müssen sich über die zweite Liga in die Bundesliga vorarbeiten, bevor Sie von Meisterschafts- und Europacup-Ehren träumen können. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig mitmachen; jeder übernimmt dann einen eigenen Verein.

Mit einer übersichtlichen Anklick-Benutzerführung versehen präsentieren sich die einzelnen Menüpunkte. Zwischen den Spieltagen können Sie z. B. Kicker kaufen und verscherbeln, die ganze Bande ins Trainingslager schicken, Sponsoren anbaggern oder gefaßt die Finanzstatistik studieren. Wer auf diffizile Details verzichten möchte und es in Kauf nimmt, daß ein Linksfüßler auch mal rechts spielt, kann die Auto-Aufstellung aktivieren. Der Computer läßt dann die elf Kicker Ihres Kaders auflaufen, die momentan die besten statistischen Werte haben. Fällt ein Akteur wegen Verletzung oder Roter Karte aus, rückt automatisch der nächstbeste Spieler nach – äußerst praktisch. Eine weitere Spezialität im Umgang mit den Spielern ist die Jugendarbeit: Je mehr Geld Sie in die Talentförderung stecken, desto größer sind die Chancen, zu Beginn einer Saison frische Nachwuchskicker im Kader zu finden. Die Talente aus der eigenen Jugend sind im Gegensatz zu anderen Transfers ablösefrei.

Sehr schick gelang auch die Aufbereitung der Ergebnisse. Ganz eilige Naturen können sich in Windeseile das Ergebnis zeigen lassen, doch es lohnt sich, die Match-Höhepunkte wie bei einer Sportschau-Zusammenfassung zu studieren. Vor allem in diesem Bereich knockt der Bundesliga Manager Professional seine Konkurrenten aus. Die elegant animierten Szenen

sorgen für viel Spannung; vom verschossenen Elfer bis zum zielsicheren Heber bekommen Sie eine ganze Reihe von »Tor des Monats«-Anwärtern zu sehen. Nach einem Match folgt gar eine Seite mit einem Zeitungsbericht. Dank eines recht schlauen Satz-Generators können Sie eine recht witzige Reportage lesen, die natürlich auf Spielverlauf und Ergebnis Bezug nimmt. Außerdem wird jeder Kicker Ihres Teams benotet, was durchaus Anregungen für die nächste Aufstellung geben kann.

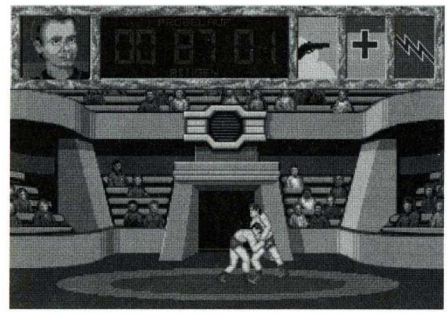
Bewertung
Software 2000 ist mit diesem Programm das neue Referenzspiel im Sport-Strategie-Genre gelungen. Bundesliga Manager Professional bietet neben einer realistischen, abwechslungsreichen Simulation des Liga-Spielbetriebs viele clevere Zutaten, um die Atmosphäre und damit auch die Motivation zu steigern. Grafik und Sound sind nicht großartig, erfüllen aber voll ihren Zweck.

Alle Texte auf dem Bildschirm sind in Deutsch und die Spielernamen der Bundesliga-Vereine realistisch. Zum fairen Preis von 20 Mark bietet der Hersteller außerdem einen Editor an, mit dem Sie Vereinsnamen, Wappen, Spielernamen und Torszenen-Abläufe verändern dürfen. Dadurch kann man von Saison zu Saison die Daten des Programms den Änderungen des echten Bundesliga-Spielbetriebs anpassen. Der Fußballfreund darf sich freuen: Vom Torschützenkönig bis zum Pleitegeier deckt dieses Programm alle Aspekte des Bundesliga-Zirkus ab und ist ein Garant für langen Spielspaß.

Auf einen Blick

Name:	Bundesliga Manager Professional
Hersteller:	Software 2000
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch
Hardware:	
Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	Soundblaster

Gesamtwertung: 8



The Games Espagna '92

Beschreibung

Große Sportereignisse werfen nicht nur ihren Schatten voraus, sondern auch im nachhinein einige Computerspiele ab. Für eine Softwarefirma gibt es kaum eine billigere Methode, um sich an einen Trend anzuhängen: Muß man z. B. beim Spiel zu einem Film teure Lizenzrechte berappen, gibt es kein Copyright auf einzelne Sportarten. Findet die Olympiade im spanischen Barcelona statt, läßt sich mit einem Titel wie »The Games Espagna '92« die Seelenverwandtschaft zudem subtil andeuten.

Diese Sport-Simulation bietet mehr also 30 Disziplinen – das klingt ja imposant. Die gewaltige Vielfalt reduziert sich freilich auf übersichtliche Dimensionen, wenn man die Sportartenliste genauer studiert. So werden bei den Lauf- und Schwimm-Wettbewerben alle möglichen Stilarten in verschiedenen Längen bis zum Abwinken durchgekaut, ohne daß es bei der Steuerung große Abwechslung gäbe. Rhythmisches Links/Rechts-Geklopfe auf der Tastatur treibt den Athleten an; bei einigen Disziplinen wie z. B. Weitsprung darf man zusätzlich Absprungpunkt und Winkel bestimmen.

Neben Leichtathletik und Schwimmen steht als dritte Disziplinengruppe die Abteilung »Kraft und Kloppe« auf der Tagesordnung. Sportarten wie Ringen, Judo oder Boxen verheißen Abwechslung, beschränken sich aber auf eine Minimalsteuerung. Je eine Taste dient zum Attackieren und zum Blockieren; wer zuerst greift, wummert den Gegner auf die Matte.

In einem Trainingsmodus können Sie mit Ihren Athleten bis zum Beginn der Olympiade munter trainieren. Die Fitneßwerte entscheiden im wesentlichen über die Resultate. Da das aktive Eingreifen nicht viel herausreißen kann, gibt es konsequenterweise auch einen Automatik-Modus, bei dem Sie während der eigentlichen Wettkämpfe bloß noch zugucken brauchen. Sobald das olympische Feuer entzündet wurde, verrät der Medaillenspiegel, wie erfolgreich Sie sich gegen die Computergegner behaupten konnten; einen Zwei-Spieler-Modus gibt es leider nicht.

Bewertung

Dieser Olympia-Aufguß erinnert mich fatal an PD-Spielesammlungen à la »30 tolle Games«, bei denen die Masse zählt und die Qualität zweitrangig ist. Mit seinen »Über 30 Wettbewerben«, die sich alle etwa gleich mies spielen, taucht Ocean in ähnliche Dimensionen ab. Allerdings handelt es sich hier nicht um einen Pool von Public-Domain-Programmen, sondern um ein professionelles Spiel, für das allen Ernstes 120 Mark verlangt wird.

Das einzige professionelle an diesem Sport-Eintopf sind Preis und Verpackung, der Spielablauf ist ein schlechter Witz. Egal ob Schwimmen oder Hürdenlauf; der eintönige Steuerungsrhythmus wird kaum einmal aufgelockert. Die Bedienung bei den Menüs ist an Umständlichkeit kaum zu überbieten und angesichts der üblen Grafik weiß man selbst ein mittelmäßiges Programm wie »International Sports Challenge« wieder richtig zu schätzen. Jeder Käufer, der viel Geld für diesen Espagna-Plunder ausgegeben hat, wird weitere Produkte des Herstellers wohl nicht einmal mit der Kneifzange anrühren.

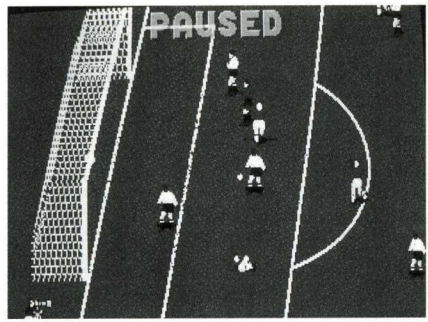
Auf einen Blick

Name:	The Games Espagna '92
Hersteller:	Ocean
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 2



European Championship '92

Beschreibung
Ein kleiner Rückblick auf die Fußball-Europameisterschaft in Schweden gefällig? Siegesgewiß stolzierten damals die bundesdeutschen Kicker ins Finale, um dort von den lockeren Dänen auseinandergenommen zu werden – da halfen auch die guten Lakat-Werte nicht weiter. Und sitzt der Schmerz bei manchem Sportpatrioten auch noch so tief, einen positiven Aspekt des Turniers darf man keinesfalls vergessen: Mit »European Championship '92« erschien endlich eine neue Fußball-Simulation für PCs.

Während man in Disketten mit verschiedenen Golf- oder Footballsimulationen mittlerweile ein Vollbad nehmen kann, ist das Angebot an Fußballspielen erschreckend dünn. Als einziger akzeptabler Vertreter dieser Zunft galt lange Zeit das in Ehre ergraute »Microprose Soccer«, das erst kürzlich mit European Championship ernsthafte Konkurrenz bekam. Diese Neuheit basiert auf einem Spielautomaten, mit dem der japanische Hersteller Tecmo so manche Mark kassierte. In Spielhallen ist niemand dazu motivierbar, ellenlange Anleitungen durchzulesen. Der Ablauf geriet deshalb zwangsläufigerweise simpel; für die PC-Adaption wurden extra ein paar sinnvolle technische und spielerischen Optionen dazugestrickt.

Sie wählen aus einem üppigen Angebot europäischer Nationalmannschaften acht Teams aus, die bei der EM-Endrunde mitmischen sollen. Der Turniermodus hält sich allerdings nicht ganz an das Vorbild. Gruppenspiele und Tabellen sucht man vergeblich; statt dessen müssen Sie der Reihe nach alle sieben Gegner besiegen, um Europameister zu werden. Freundlicherweise darf nach jeder gewonnenen Partie der Spielstand gespeichert werden. Auch die Torszenen des zuletzt absolvierten Matches können archiviert und dann jederzeit wieder betrachtet werden – ideal, um ungläubige Freunde zu beeindrucken (»Schau mal, mein Fallrückzieher zum 3:0!«). Die Spielzeit beträgt wahlweise fünf, zehn oder 20 Minuten. Neben dem Turniermodus, bei dem Sie ausschließlich Computergegner vorgesetzt bekommen, stehen auch Freundschaftsspiele gegen einen menschlichen Kontrahenten zur Wahl.

Die Steuerung ist flott erlernt und bereitet wenig Kopfzerbrechen, sofern man einen Joystick zur Hand hat. Sie steuern automatisch den Spieler, der dem Ball am nächsten steht (Torwart inklusive). Je ein Feuerknopf dient dazu, einen flachen oder einen hohen Schuß abzufeuern.

Durch längeres Drücken eines Knopfes variiert man die Schußstärke und kann damit sowohl kurze Pässe als auch Schüsse und Flanken vom Stapel lassen. Ein bewährtes Mittel, um den gegnerischen Torhüter zu überlisten, ist die hohe Hereingabe in den Strafraum, um dort das Leder per Direktabnahme ins Tor zu bugsieren.

Bewertung
Man muß ja richtig dankbar sein, wenn sich überhaupt eine Softwarefirma dazu herabläßt, ein neues PC-Fußballspiel zu veröffentlichen. Für ausgehungerte Rasen- und Leder-Liebhaber ist European Championship deshalb trotz einiger Tücken eine willkommene Bereicherung der Software-Sammlung.

Erfreulich sind Steuerung und Optionen ausgefallen. Man hat die Bedienung schnell kapiert und kann ganz munter drauflos kicken. Der Komfort kommt durch sinnvolle Features wie Speichern des Spielstandes und Wahl der Mannschaften auch nicht zu kurz. Der Charme der Simpel-Steuerung hat jedoch seine Nachteile: Jede Partie bekommt einen Hang zum action-lastigen Kick-and-Rush, bei dem spielerische Feinheiten zu kurz kommen. Die Bezeichnung »Fußball-Actionspiel« scheint zutreffender als »Sport-Simulation«.

Bei der Grafik hätte man sich wirklich mehr Mühe geben können. Sie ruiniert zwar nicht gerade den Spielspaß, aber die lieblos gezeichneten Fußballer wirken in der farbarmen Umgebung ziemlich armselig – ein heißer Anwärter für die Auszeichnung »Schlechteste Ausnutzung des 256-Farben-Modus unter VGA«. So richtig von der Trainerbank gerissen hat uns dieses Programm nicht, doch für kurzfristige Kickerfreuden ist European Championship tauglich. Mangels besserer Alternativen müssen sich Fußballfans wohl oder übel mit diesem gerade noch überdurchschnittlichen Programm begnügen.

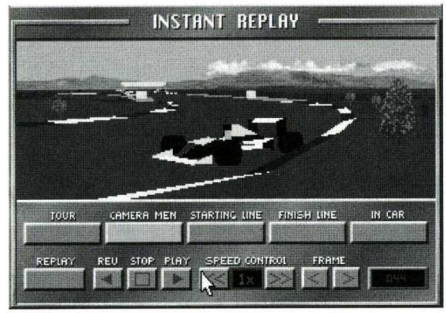
Auf einen Blick

Name:	European Championship '92
Hersteller:	Elite Systems
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Grand Prix Unlimited

Beschreibung
Es gab nun schon so viele Rennspiele in der PC-Geschichte, daß ein Neuzugang in diesem Genre sich nicht mehr ohne eine breite Palette an Features und Funktionen aus der Garage trauen kann. Die Rennspiel-Veteranen von Accolade (»Grand Prix Circuit«, »Test Drive«-Serie) verpaßte ihrem Zögling »Grand Prix Unlimited« deshalb eine ganze Breitseite an Finessen.

Der Spieler kann in vier verschiedenen Rennwagen die 16 offiziellen Grand-Prix-Strecken entlangbrausen und mit einem Editor sogar neue, listenreiche Rundkurse ersinnen. Der Strecken-Baukasten ist leicht zu bedienen und erfreulich flexibel: Neben kühnen Kurven-Kombinationen dürfen Sie auch Details wie die Schilder am Pistenrand festlegen. Um die Motivation bei den Rennen zu schüren, treten Sie in einem WM-Modus gegen eine Meute »echter« Formel-I-Routiniers an, die vom Computer gesteuert werden. Der Zwischenstand bei dieser Meisterschaft darf gespeichert werden. Außerdem prangt auf der Packung das Logo einer amerikanischen Autozeitschrift (»Road & Track presents...«), was im ollen Europa allerdings kaum jemanden beeindrucken dürfte.

Um Fahrvergnügen und Herausforderung haargenau dosieren zu können, geht das Menüwälzen aber jetzt erst richtig los. Sie können z.B. zwischen Automatik und manueller Gangschaltung wählen, einen von fünf Schwierigkeitsgraden und damit die Stärke der Gegner bestimmen oder gar eine Art »computerunterstütztes Fahren« ausprobieren. Das Programm versucht dann selbständig, Lenkmanöver in Kurven auszuführen. Sie sind dann aber nicht völlig überflüssig und dürfen zumindest noch das Tempo regulieren. Per Taste »M« rufen Sie während der Fahrt eine Karte des momentanen Kurses auf. Hier sieht man nicht nur, in welchen Abständen die anderen Fahrer ihre Runden drehen, sondern ist durch einen raschen Blick rechtzeitig vor einer nahenden Kurve gewarnt.

Verkannten Automechanikern ist der Menüpunkt »Car Adjustments« gewidmet. In sechs Bereichen basteln Sie hier an Ihrem Flitzer rum und können das neue Modell natürlich auch speichern. Die Sichthöhe (quasi ein optionales »Tieferlegen« des Wagens) hat nur optische Auswirkungen; das Fahrverhalten beeinflussen Sie durch Änderungen bei den Bremsen (je

härter, desto größer das Ausbrech-Risiko), dem Lenkrad (Sensibilität der Steuerung), Wings (Aerodynamik), Reifen (beachten Sie das Wetter!) sowie der Gangschaltung (Welche Drehzahl verträgt jeder einzelne Gang?).

Bewertung

Die 3-D-Grafik nutzt VGA ganz manierlich aus und der Sound röhrt wenig elektrisierend, aber zweckmäßig aus dem Lautsprecher. Trotz so vieler theoretischer Tugenden ist der Spielspaß bei Grand Prix Unlimited etwas flau. Da subjektive Fahrgefühl kam dem Tester weniger berauschend vor als beim betagten Vorgänger Grand Prix Circuit. Der Wagen eiert immer ein wenig bedrohlich über den Asphalt und bricht ziemlich leicht aus. Das mag als realistische Komponente beabsichtigt sein, aber wer bei einem Rennspiel schnell mal flott und dynamisch ein paar Runden drehen will, findet eine solche Schleuderpartie gar nicht nett.

Schade um die vielen guten Ideen, aber diese durchgestylte PS-Oper macht weniger Spaß als ein beherztes Oldie wie »Indianapolis 500«. Wer vor allem auf einen guten Editor erpicht ist, sollte mit Grand Prix Unlimited trotzdem einmal probefahren.

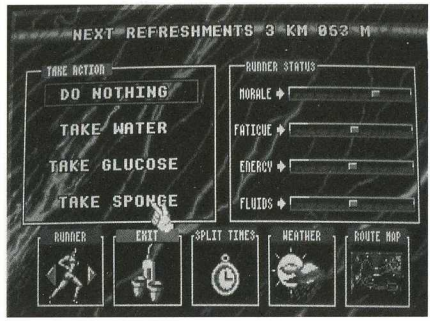
Auf einen Blick

Name:	Grand Prix Unlimited
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	110 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



International Sports Challenge

Beschreibung

Die sechs Disziplinen von »International Sports Challenge« stammen aus verschiedensten Gefilden: Kunstspringen, Springreiten, Schwimmen, Radfahren, Schießen und der Marathon-Lauf stehen auf dem Programm. Bei den meisten Wettbewerben kann man außerdem zwischen verschiedenen Varianten wählen (z. B. Technik und Streckenlänge beim Schwimmen); in der Gesamtaddition springen so 21 Ableger heraus. Bis zu vier Spieler können bei einem Turnier teilnehmen; allerdings treten sie immer nacheinander an. Spielt man alleine, droht fortgeschrittene Ödnis. Bei der Wertung spielen Sie dann lediglich um eine gute Gesamtpunktzahl; Computergegner, die einem den Kampf um die Medaillen streitig machen, sind nicht vorgesehen.

In mehrere Abschnitte unterteilt präsentiert sich der Marathonlauf. Für jede Streckenetappe können Sie Fitneßwert und Moral Ihres Läufers kontrollieren. Durch das Reichen von Wasser, einer Ladung Traubenzucker oder dem Erfrischungsschwämmchen lassen sich erschlaffende Lebensgeister wieder reanimieren. Laufrhythmus und Tempo werden festgelegt, indem Sie ein paar Sekunden lang an der Maus die Marschroute vorrütteln. Diese Vorgabe wird vom ansonsten selbständig herumhüpfenden Läufer dann übernommen. Danach geht's mit der nächsten Disziplin weiter, bevor Sie wieder zum Marathonlauf zurückkehren. Sie prüfen so Abschnitt für Abschnitt das Wohlbefinden Ihres Athleten, beachten Feinheiten wie Geländehöhe, Wetter oder Abstand zum führenden Läufer, klicken im Menü ein bißchen herum und lassen den Jungen dann weiterjapsen. Beim Schwimmen haben Sie die Wahl zwischen Freistil, Butterfly oder Brustschwimmen; letztendlich läuft die Bedienung immer aufs gleiche heraus. Im sachten Rhythmus steuert man gleichmäßig nach links und rechts um zügig voranzudümpeln.

Bei zwei Sportarten griffen die Programmierer auf 3-D-Vektorgrafik zurück. Beim Springreiten sitzen Sie quasi auf dem Rücken Ihres treuen Kleppers und sehen die Hindernisse auf sich zukommen. Reiten Sie immer dem Pfeil nach, der die Lage des nächsten Hindernisses markiert und lassen Sie das gute Tier per Feuerknopfdruck springen. Vom Pferd fällt man nicht so leicht; gerissene Hindernisse führen allerdings zum Punktabzug. Ähnlich perspektivisch präsentiert sich das Verfolgungsrennen der Radfahrer. Die Hände am Lenker haltend blicken

Sie auf die Bahn, wo ein einsamer Computerradler ebenfalls seine Runden zieht. Rasante Links-rechts-Kombinationen am Joystick verheißen hohes Tempo und damit eine gute Punktzahl. Bei den vier Schießvarianten sollten Sie hingegen unbedingt zur Maus greifen. Die Ziele (von der gemeinen Scheibe bis zur Tontaube) müssen blitzschnell anvisiert werden. Sechster im Bunde ist schließlich das Kunstspringen. Sie haben die Wahl zwischen drei Bretthöhen und diversen Sprungarten; deren perfekte Ausführung muß jedoch mühevoll erarbeitet werden. Das spärliche Handbuch verweist im wesentlichen auf den Demo-Modus, wo man sich einen perfekten Sprung zeigen lassen kann.

Bewertung

Eigentlich habe ich die Olympischen Sommerspiele noch in ganz guter Erinnerung, aber was da so an Software-Aufgüssen nachgereicht wird, verdirbt einem den sportlichen Appetit. Auch International Sports Challenge ist kein Fixstern in Sachen Motivation, aber im direkten Vergleich zu dem unsäglichen »Espagna '92« zieht es sich halbwegs achtbar aus der Affäre. Das liegt vor allem an den grundverschiedenen Disziplinen. Die Sportarten von der Reiterei bis zur Leichtathletik wurden thematisch gut gewählt, bei der Steuerung bewiesen die Programmierer weitaus weniger Kreativität. Einfallslosigkeit regiert und sorgt schon nach ein paar Durchgängen für Langeweile. Die Grafik ist erträglich, ohne ästhetische Gipfel zu stürmen. Spielen kann man's zur Not, aber als olympiareif läßt sich dieser Sechserpack beim besten Willen nicht bezeichnen.

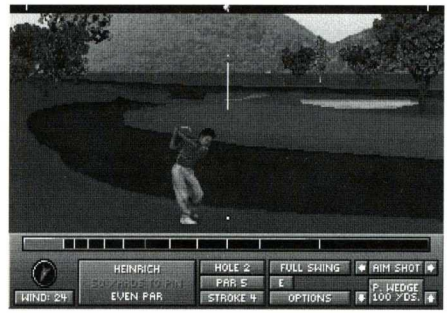
Auf einen Blick

Name:	International Sports Challenge
Hersteller:	Empire
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	110 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 5



Jack Nicklaus Signature Edition

Beschreibung

Beim ständigen Kampf um die beste Golf-Simulation bolzen drei Software-Größen mit schöner Regelmäßigkeit Updates durch die Gegend. Aktueller Meister aller Klassen ist »Links 386 Pro« von Access Software, das spielerische Klasse und exquisite Grafik bietet, aber ohne eine luxuriöse Hardware gar nicht erst läuft. Rang 2 gebührt im Moment Electronic Arts mit »PGA Tour Golf«, das sehr schnell, aber optisch ein wenig anheimelndes EGA-Relikt ist und durch eine schönere Windows-Version wieder in Mode kam. Accolade, vorübergehend auf den dritten Platz zurückgefallen, holt jetzt zu einem neuen Coup in seiner Jack-Nicklaus-Reihe aus. Die vor allem grafisch verbesserte »Signature Edition« soll der Konkurrenz das Fürchten lehren.

Das Programm basiert auf dem Nicklaus-Vorgänger »Unlimited Golf & Course Design«. Neben dem eigentlichen Golfspiel gibt es einen Editor zum Anlegen eigener Kurse. Bei der Signature Edition erstrahlen beide Programmteile erstmals in 256-Farben-Grafik, ohne allerdings der Optik von Links ganz das Wasser reichen zu können. Accolade pocht freilich auf den Editor (den die Konkurrenz nicht bietet) und auf einige neue spielerische Feinheiten. So können Sie jetzt gegen ein paar Freunde oder Computergegner ein kleines Turnier veranstalten. Eine weitere Spielvariante nennt sich »Skins«: Jedes Loch ist einen bestimmten Geldbetrag wert. Wer am Schluß die dickste Prämie erkämpft hat, ist der Sieger (quasi eine Art Kapitalisten-Golf).

Vor allem Besitzer von ATs werden sich über die verbesserte Geschwindigkeit beim Grafikaufbau freuen. Es dauert allerdings immer noch ein paar Sekunden, bis jedes VGA-Bild steht. Auf langsameren Systemen artet dieser Vorgang wenigstens nicht zur schier unendlichen Prozedur wie bei Links aus.

Etwa 70 Seiten lang widmet sich das Handbuch dem Editor. Das ist keinesfalls ein schlechtes Zeichen, das auf kompliziertes Gefummel schließen läßt. Der Kursdesigner wird komfortabel mit Maus und Icons bedient; die Dokumentation verrät ausführliche Tips von Jack Nicklaus, damit Ihr selbstentworfener Golfplatz auch möglichst viel Spaß macht. Während des Editierens kann man schnell mal einen Probeschlag wagen, um die Praxistauglichkeit der neuesten

Designidee zu überprüfen. Scherzbolde dürfen sich auch austoben: An Heiterkeit herrscht kein Mangel, wenn Sie z. B. das Clubhaus als Hindernis direkt auf den Fairway setzen. Selbst das Sprüchlein, das neben einem digitalisierten Nicklaus-Porträt vor jedem neuen Loch eingeblendet wird, läßt sich ändern. Sowohl »ernsthafte« Golfplätze als auch Scherz-Designs à la »Haarer Open« gelingen mit diesem elektronischen Baukasten. Die Eigenkreationen lassen sich natürlich speichern, auf Diskette kopieren und mit Freunden austauschen, die ebenfalls das Original-Programm besitzen.

Bewertung

Spielerisch erweist sich die Signature Edition als solide, ohne an das tolle Feeling einer Runde Links Pro herankommen zu können. Wer mit einem AT Vorlieb nehmen muß, sollte das jüngste Jack-Nicklaus-Programm aber in seine engere Kaufentscheidung miteinbeziehen. Die Grafik bietet einen halbwegs eleganten Kompromiß zwischen Ansehnlichkeit und erträglicher Geschwindigkeit. Der ausgefeilte Editor darf auch nicht unter den Teppich gekehrt werden; wer den Golfsport als solchen liebt, bekommt hier endlich eine Gelegenheit, einen ganzen Do-it-yourself-Platz zu bauen.

Der »aufgerüstete« PC-Besitzer, der mit schnellem 386er-Prozessor und diversen Mbyte RAM gesegnet ist, sollte sein Geld lieber in Links 386 Pro investieren. Auf High-End-Systemen setzt Access mit diesem Programm eine Referenzmarke, gegen die Jack Nicklaus Signature Edition kaum einen Stich macht.

Auf einen Blick

Name:	Jack Nicklaus Signature Edition
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	130 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Links 386 Pro

Beschreibung

Die Folgekosten der Anschaffung von Links 386 Pro könnten beträchtlich sein, denn Sie brauchen auf jeden Fall einen schnellen 386-PC, mindestens 2 Mbyte RAM und einen Farbbildschirm, der Super-VGA-Grafiken verkraftet (256 Farben bei 640x480 Bildpunkten). Auf einem 33-MHz-System mit 4 Mbyte RAM ist die Geschwindigkeit erst dann erträglich flott, wenn man diverse grafische Details freiwillig herunterschaltet. Die luxuriöse hochauflösende Golfplatz-Grafik kommt mit allen Finessen erst auf einem fixen 486er voll zur Geltung; bis zu 8 Mbyte RAM werden vom Programm ausgenutzt – Windows ist nichts dagegen.

Wer angesichts solcher Hardware-Anforderungen nicht Zuflucht in eine erlösende Ohnmacht sucht, bekommt eine Golf-Simulation der allerobersten Güteklasse geboten, gegen die alle PGAs und Jack Nickläuse dieser Welt reichlich verhungert aussehen. Neben der höheren Auflösung bietet das Programm einen zweiten visuellen Vorteil gegenüber dem Ur-Links: Alternativ zur »Platz-Vollansicht« können Sie sich mehrere Fenster gleichzeitig zeigen lassen. Einige reizvolle Kombinationen sind denkbar: Im Hauptfenster sieht man die Spielfigur abschlagen; ein zweites Window zeigt vom anderen Ende des Platzes aus, wie der Ball angerauscht kommt, während darunter die Punktekarte mit dem aktuellen Zwischenstand eingeblendet wird.

Das spielerische Gerüst ist naheliegenderweise eng ans Golf-Regelwerk angekettet: Versuchen Sie bei 18 Löchern, den Ball mit möglichst wenigen Schlägen ins jeweilige Loch zu befördern. Die realistische Umsetzung der Freiluft-Verlustierung dürfte auch gestrenge Golf-Koryphäen beeindrucken. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad wählen Sie die Schläger, können Kleinkram wie die Fußwinkel-Einstellung korrigieren und müssen unter Berücksichtigung von Wind und Bodenverhältnissen die ideale Schlagstärke erzielen. Im Gegensatz zu so manchem Konkurrenzprodukt ist das Spielgelände nicht »flach«. Ein paar Bäume und Büsche finden sich zwar auf jedem PC-Golfplatz, aber jenseits der Grüns gibt es oft keine Bodenunebenheiten. Mit seiner verblüffend echten Grafik schafft es Links 386 Pro besonders beeindruckend, den Holterdipolter-Faktor einzufangen.

Ein einfacher, aber genialer spielerischer Kniff erlaubt Turniere mit mehreren Freunden ohne die üblichen Nachteile wie ewige Wartepausen oder Modemgefummel. Wenn Sie eine Runde spielen, können Sie per Option »Recorded Player« Ihre Leistung als kompaktes File (etwa 5 Kbyte groß) speichern. Wenn Sie eine Diskette mit diesem File einem Links Pro-spielenden Freund schicken, kann er gegen Sie antreten, als ob Sie leibhaftig anwesend wären. Der Recorded Player wiederholt genau alle Schläge, als wäre er ein Computergegner. Da sich bis zu acht Spielfiguren für eine Runde einbauen lassen, lassen sich die tollsten Turniere veranstalten: Acht Spieler, die über die ganze Welt verstreut sein können, tauschen Ihre Spielstände aus. Jeder kann sich dann auf seinem Computer in einem großen Wettkampf mit den aufgezeichneten Spieldaten seiner Rivalen messen.

Bewertung

Bei der Bewertung von Links 386 Pro müssen wir davon ausgehen, daß Sie die entsprechende Luxus-Hardware auf dem Schreibtisch stehen haben. Auf einem 386-SX-System mit 16 MHz könnte man das Programm zwar irgendwie zum Laufen bringen, aber Bildaufbau und Spielablauf gehen dann dermaßen in die Knie, daß die Sache keinen Spaß mehr macht. Wenn Sie unsere oben aufgeführten Hardware-Empfehlungen nicht erschüttern können, dann sollten Sie sich die gut 130 Mark für dieses Programm auch noch leisten. Ein Faible für den Golfsport vorausgesetzt, beschert Ihnen Links 386 Pro erlesene Unterhaltung. Access geizt lediglich mit den Golfkursen; nur ein Platz macht sich auf der Festplatte breit, da man mit Zusatzdisketten ja auch noch ein paar Mark verdienen will. Jeder Links-Golfplatz ist aber so detailliert simuliert, daß man beim Streben nach dem Minus-Handicap keine Langeweile fürchten muß.

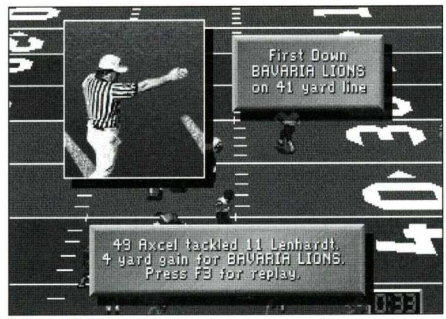
Auf einen Blick

Name:	Links 386 Pro
Hersteller:	Access
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	130 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (33 MHz) aufwärts. 2 Mbyte RAM sind mindestens erforderlich; wir empfehlen 6 Mbyte
Grafikkarten:	Super VGA (VESA-Treiber befinden sich auf der Links-Pro-Diskette)
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 9



Mike Ditka Ultimate Football

Beschreibung

Ja ja, die Amerikaner und ihre eigenwilligen Sportarten. American Football hat zwar in Europa nicht mehr den nebulösen Status eines exotischen Ballgeraufes, aber wer Mike Ditka ist, will einem dann doch nicht spontan in den Sinn kommen. Der Mann, der mit Schnurrbart und Sonnenbrille auf der Rückseite von Accolades neuem Sportspiel streng in die Runde blickt, ist amtierender Trainer der Chicago Bears. Diese Mannschaft gehört zum erlesenen Kreis der nordamerikanischen Teams, die alljährlich die Super Bowl ausspielen (etwa mit der Bundesliga-Meisterschaft im Fußball vergleichbar).

Hierzulande wurde Football vor allem durch die Europa-Liga populär, bei der die Frankfurt Galaxys im heimischen Waldstation oft mehr Zuschauer anlocken als die fußballernden Kicker der Eintracht. Das alte Hauthemmnis, welches die Popularität dieser Sportart stetig bremst, ist das Regelwerk. Auf den ersten Blick erinnert Football an ein wirres Raufen um den Ball. Lassen Sie sich aber nicht täuschen; hinter den beherzten Rumpel- und Raufansätzen steckt eine doppelte Portion Strategie.

Die Mannschaft in Ballbesitz hat jeweils vier Versuche, um den Ball mindest 10 Yards in Richtung gegnerisches Tor zu befördern. Das kann geschehen, indem man sich den Ball schnappt und draufloslauft oder einem weit entfernten Mitspieler einen Paß zuwirft. Die Abwehrrecken des anderen Teams wollen das natürlich verhindern; gelingt es ihnen, den 10-Yard-Vorstoß zu unterbinden, gelangen sie in Ballbesitz und können angreifen. Angesichts der Masse an bulligen Verteidigern kommt man mit Kraft allein nicht weit. Verschlungene Spielzüge werden erdacht und ausgeführt, um den Gegner mit einem Zauberpaß zu foppen oder einen Block zu bilden, in dessen Schatten der ballführende Spieler zum Sprint ansetzt.

Gelingt es, den Ball per Paß oder Solo im Tor (der sogenannten Endzone) abzulegen, ist dieses Kunststück sechs Punkte wert. Ein Zusatzpunkt läßt sich dann noch durch das Verwandeln der Conversion erzielen, einer Art Football-Gegenstück zum Fußball-Elfmeter. Field Goals nennen sich solche Kicks aus dem Spielverlauf heraus; ballert man den Ball zwischen den Torpfosten durch, erhält das Team dafür drei Punkte.

Seufzerschwer muß der PC-Spieler zwischendurch anmerken, daß American Football in den letzten Jahren reichlich oft in Software-Form angeboten wurde. »Mike Ditka Ultimate Football« bietet deshalb nichts grundlegend Neues, aber es funkelt nur so vor spielerischem und grafischem Feinschliff. Im Liga-Modus können Sie gleich zu den Play-Offs eilen oder zunächst die Vorrundenspiele mit Tabellenberechnung absolvieren. Die Namen aller Mannschaften und Spieler lassen sich ebenso ändern wie die Stärken der einzelnen Akteure, Spieldauer und Trikotfarben. Die Grafik wird mit allen 3-D-Finessen berechnet; im Replay-Modus haben Sie sogar die Wahl zwischen vier verschiedenen Kamera-Perspektiven. Bei höchster Detailstufe empfiehlt sich allerdings ein flotter Computer.

Die Steuerung bietet vor allem beim Paßspiel ein paar neue, benutzerfreundliche Ansätze. So können Sie z. B. unmittelbar vor dem Zuspiel ohne Zeitdruck in Nahaufnahme studieren, wie die einzelnen Mitspieler postiert sind. Über 100 Spielzüge bürgen für taktischen Tiefgang; Fortgeschrittene dürfen sich per Editor neue Varianten einfallen lassen. Ein Zwei-Spieler-Modus sorgt für stimmungsvolle Duelle Mann gegen Mann.

Bewertung
Eine sehr solide Sportsimulation, aber das Programm ist nur für diejenigen geeignet, die mit den Football-Regeln bereits vertraut sind. Das Handbuch ist zwar in Deutsch, aber etwas schlampig übersetzt und setzt Grundkenntnisse des Regelwerks voraus. Von dieser Einschränkung abgesehen ist Mike Ditka Ultimate Football ein rundum gelungenes Programm, das durch viele Optionen, grafische Gags und den Turniermodus auch langfristig für Spannung sorgt.

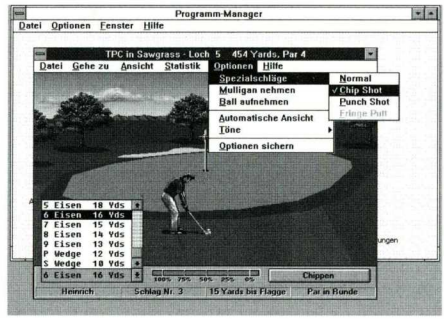
Auf einen Blick

Name:	Mike Ditka Ultimate Football
Hersteller:	Accolade
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	105 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (20 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



PGA Tour Golf für Windows

Beschreibung

Sie haben die Niederungen des DOS-Prompts hinter sich gelassen und Windows auf Ihrem PC installiert. Elegante Icons, variable Fenster, hemmungsloses Multitasking – höchste Zeit, eine sinnvolle Software unter Windows laufen zu lassen: ein Spiel, versteht sich. Von »PGA Tour Golf«, einem anerkannten Sportklassiker von Electronic Arts, erschien eine neue Windows-Version.

Hinter der Abkürzung »PGA« steht die Gilde der amerikanischen Golf-Profis. Dank eines Lizenzabkommens durfte Electronic Arts rund 60 dieser prominenten Mitstreiter in das Programm packen, um Ihnen bei Turnieren den Kampf ums Preisgeld schwer zu machen. Man sieht die Konkurrenten in diesem Modus zwar nicht golfen (was bei der Größe des Teilnehmerfelds auch zu eklatanten Wartezeiten führen würde), aber nach jedem absolvierten Loch wird der Zwischenstand angezeigt. Gelingt anderswo eine besonders dramatische Resultatsveränderung, erhalten Sie mitunter eine entsprechende Meldung während des Spiels. Bis zu vier Personen können auch unter sich ein Turnier austragen; beliebig viele Positionen lassen sich hier mit Computergegnern füllen, die man spielen sieht. Aber gerade bei vereinsamten Solo-Stunden vor dem PC bietet der Turniermodus etwas mehr Spannung. Das Programm ermittelt Schlag- und Geldranglisten, die nach jedem Wettkampf aktualisiert und automatisch gespeichert werden.

Spielablauf und Steuerung sind mit der DOS-Version des Programms identisch. Ein Schläger wird automatisch für Sie herausgesucht, aber diese Vorauswahl läßt sich natürlich auch ändern. Die Schlagstärke wird in bewährter Manier dosiert, indem man einen Balken im richtigen Moment zum Stoppen bringt. Sie können mit voller Schlagkraft oder gebremstem Schwung den Ball übers gepflegte Grün hetzen; außerdem lassen sich Richtung und Effet beeinflussen, um den Einfluß des Windes auszugleichen. Die Steuerung beschränkt sich auf alle wichtigen Basisschläge und ist schnell gelernt. Zusätzliche Perspektiven helfen Ihnen, jeden Schlag richtig zu planen. Eine Übersicht des aktuellen Lochs verrät Tücken aus der Vogelperspektive. Nähert man sich dem Loch, gibt ein dreidimensionaler Querschnitt des Grüns Aufschluß über die winzigste Wölbung.

Grafisch wirkt die Windows-Version auf den ersten Blick feiner und detaillierter. Das liegt natürlich an der höheren Auflösung, die aber nicht voll ausgenutzt wird. Das Programm läßt einen recht großzügigen Bildrand frei; die Ausmaße des PGA-Fensters können weder verkleinert noch vergrößert werden. Mit einem 256-Farben-Treiber legt das Programm optisch einen Zahn zu, aber der ästhetische Genuß eines »Links 386 Pro« wird nicht erreicht. Über die traute Soundblaster-Karte läßt sich hier und da ein Vöglein zirpend vernehmen und das Publikum raunt mitfühlend, wenn der potentielle Birdie-Putt zweieinhalb Millimeter vor dem Loch verhungert.

Bewertung
Endlich hat sich Electronic Arts dazu herabgelassen, einen seiner erfolgreichsten Titel für die grafische Benutzeroberfläche zu programmieren. Das Resultat ist eine ausgereifte Golf-Simulation, die auf so manches Filigran-Detail verzichtet, aber dafür auch von Einsteigern schnell erlernt werden kann. Die Steuerung ist präzise, die Grafik übersichtlich und der Turniermodus ein Garant für langfristige Motivation. Gegenüber den »Links«-Programmen von Access fällt allerdings der flache Charakter des Geländes unangenehm auf; jenseits des Grüns hat der Untergrund keine Steigungen oder Abhänge.

Wenn Sie bereits Besitzer der DOS-Version von PGA sind, dann lohnt sich der Kauf dieser Adaption nicht. Außer dem Umstand, daß sie eben unter Windows läuft und im 256-Farben-Modus besser aussieht, hat die neue Version nichts besonderes zu bieten. Ein paar neue Funktionen oder Kurse hätte man sich bei Electronic Arts schon einfallen lassen können, um getreuen Liebhabern des Programms den Umstieg schmackhaft zu machen.

Auf einen Blick

Name:	PGA Tour Golf (Windows-Version)
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (25 MHz) aufwärts. Windows ab Version 3.0 sowie 4 Mbyte RAM für die 256-Farben-Grafik sind erforderlich
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	Soundblaster

Gesamtwertung: 8



Race Drivin'

Beschreibung
Wer schon immer mal einen Sportflitzer zu Schrott fahren wollte, kann dies dank Automaten-Hersteller Atari in der örtlichen Spielhalle tun. »Race Drivin'« ist ein Fahrsimulator, bei dem Sie einen Flitzer über drei verschiedene Rennstrecken wirbeln können. Mit flotter 3-D-Grafik, echtem Lenkrad und Pedalen, Rüttel-Effekten und realistischem Sound kommt man sich tatsächlich vor wie in einem Sportwagen.

Was in der Spielhalle großen Erfolg hat, darf auf Computern nicht fehlen. Der englische Hersteller Domark hat den Automaten auch für PCs umsetzen lassen. Diese PC-Version können Sie alleine spielen, oder per Null-Modem-Kabel eine Verbindung zwischen zwei Computern für ein Duell aufbauen; dabei muß der zweite Rechner kein PC sein, sondern darf auch der Klasse Atari ST oder Amiga angehören.

Drei verschiedene Strecken wurden in das Programm integriert. Die erste ist dieselbe wie im Vorgängerspiel »Hard Drivin'« und enthält eigentlich zwei Strecken in einem: Je nachdem, ob Sie nach dem Start links oder rechts abbiegen, fahren Sie über eine ziemlich normale Rennstrecke oder aber über eine Stunt-Strecke, bei der Sie Loopings, Sprungschanzen und Steilkurven zu überwinden haben. Da es auf beiden Strecken reichlich Gegenverkehr gibt, ist die Kollisionsrate hoch – die schönsten Unfälle werden in Zeitlupe wiederholt, Ihnen wird dann ein neuer Wagen gegeben und etwas Spielzeit abgezogen. Wenn Sie durch eines der Checkpoint-Tore fahren, gibt es hingegen Spielzeit dazu. Läuft die Zeit aus, heißt es »Game Over«.

Die zweite Piste ist eine kleine, flache Rundstrecke, die einfach auf Geschwindigkeit gefahren werden muß. Witzig: Nach jeder Runde taucht quasi als Schattenbild Ihr eigener Wagen ein zweites Mal auf; sie fahren also ein Rennen gegen sich selbst. Wenn Sie den Kurs schnell genug absolvieren, gibt es noch eine Ehrenrunde unter verschärften Bedingungen. Kurs Nummer Drei nennt sich Super Stunt Track und hat es wahrlich in sich: Einen Looping mit integrierter Schanze gibt es hier, noch steilere Steilkurven, und eine Korkenzieher-Schraube, die auch den abgebrühtesten Autobahn-Fahrer in Angst und Schrecken versetzen wird.

Neben den drei Strecken gibt es auch drei Autos in jeweils zwei Variationen: Sie können ein automatisches Getriebe verlangen oder die Gänge mit der Hand einlegen. Die Autos sind unterschiedlich gut für die einzelnen Strecken geeignet, denn dort wo Bodenhaftung wichtig ist, landet der schnelle Turbo eher im Graben.

Bewertung

In der Spielhalle gehört Race Drivin' zu den Dingen, die man nur mit dem Wort »Heidenspaß« bezeichnen kann. Das rüttelnde Lenkrad, der ohrenbetäubende Sound eines Crashs – das alles geht bei einer PC-Adaption natürlich verloren. Daß die Programmierer aber noch nicht mal das Machbare geschafft haben, ist ein Armutszeugnis. Die Grafik ist zwar auf langsamen Rechnern noch spielbar schnell, auf einem 386er allerdings wenig eindrucksvoll, denn detailreiche Objekte sind nicht zu sehen und oft ist nur die flache Fahrbahn im Bild. Auch das auf die Spielhalle ausgelegte Design mit den begrenzten Fahrzeiten macht bei einem Computerspiel wenig Sinn, da man hier ja keine Münzen einwerfen muß. Außer Kurse fahren und sich in eine High-Score-Liste eintragen ist hier nichts drin; echte Rennsimulationen bieten zumindest einen Meisterschafts-Modus und irgendeine Form von Konkurrenz.

Unverzeihlich ist jedoch das Fehlen einer Joystick-Steuerung. Das Programm ist nur per Maus oder Tastatur zu steuern, was jeden Versuch einer kontrollierten Lenkung wirkungsvoll unterbindet. Einige Abschnitte, insbesondere der »Korkenzieher«, sind mit dieser Steuerung einfach nicht zu schaffen. Überhaupt bieten die drei Strecken zu wenig Abwechslung, um langfristig zu motivieren; lediglich der Zwei-Spieler-Modus per Kabel macht länger als eine Stunde Spaß, weil man seinen menschlichen Gegner austricksen will.

Alles in allem eine enttäuschende Umsetzung, die dem Anspruch des wirklich tollen Automaten nicht gerecht wird. Der gute alte »Stunt Driver« von Spectrum Holobyte schlägt dieses Produkt jedenfalls um Längen.

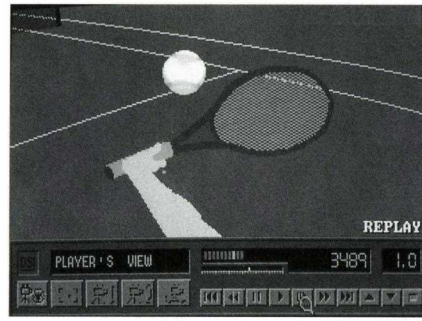
Auf einen Blick

Name:	Race Drivin'
Hersteller:	Domark
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 4



World Tennis Championships

Beschreibung

Wenn den Werbetextern bei der Anpreisung eines neuen Computerspiels die Ideen ausgehen, dann ist verdächtig oft von einer »neuen Dimension« die Rede. Bei »World Tennis Championships« wäre diese Floskel ausnahmsweise sogar berechtigt. Statt die bewährte Seitenansicht à la »Great Courts II« zu wählen, schmissen die Programmierer alle Sehgewohnheiten für Sportspiele über den Haufen. In konsequentem 3-D wandeln Sie über den Vektor-Tennisplatz und sehen das Geschehen aus einer Perspektive, als würden Sie leibhaftig auf dem Platz stehen.

Die Glamourgrafik ist der Dreh- und Angelpunkt des Programms. Zwar kann man auch alternativ in einem Modus spielen, bei dem man die von TV-Übertragungen gewohnte Sicht vorgesetzt bekommt und den ganzen Platz inklusive der eigenen Spielfigur überblickt. Vergessen Sie dieses gut gemeinte Anhängsel; im echten 3-D-Modus stehen Sie selber auf dem Platz.

Wer sich vorneweg etwas Gutes tun will, läßt die Finger von den Tasten und kalibriert flugs den Joystick, der das einzig wahre Eingabemedium für dieses Programm ist. Mit der Maus klickt man sich lediglich durch die Menüs. Auf dem Platz geht man per Joystick-Bewegung in die entsprechende Richtung. Beim Schlagen kann man außerdem mit Knüppeleinsatz dem Ball einen Drall in eine Richtung verpassen. Mit dem linken Feuerknopf schlagen Sie den Ball flach; der rechte löst einen flockigen Lob aus. Die Schlagstärke hängt davon ab, wie lange der Feuerknopf gedrückt gehalten wurde, bevor durch Knopfloslassen der Schlag ausgeführt wird. Außerdem spielt es eine Rolle, ob Sie links oder rechts vom Ball stehend die Filzkugel erwischen. Jede Spielfigur hat eine ganze Latte von Statistiken und kann von schwacher Kondition bis zur dominanten Rückhand alle möglichen Eigenarten haben.

Das klingt nicht gerade unkompliziert und wird in Verbindung mit der gewöhnungsbedürftigen Grafik zur echten Herausforderung. Um z. B. den Aufschlag des Computergegners zu retournieren, müssen Sie binnen Sekundenbruchteilen eine Reihe von Entscheidungen treffen und umsetzen: In welche Richtung muß ich laufen, um den Ball zu erwischen? Geht der Gegner inzwischen ans Netz vor oder bleibt er an der Grundlinie? Hole ich zu einem starken Schlag

aus, um ihn zu passieren, oder riskiere ich einen Stopball? World Tennis Championships ist auch für geübte Spieler nur schwer zu erlernen, aber Erfolgserlebnisse sind dafür umso befriedigender. Sei's ein trockenes As oder ein kühner Volley; wenn man die ersten Punkte sammelt, ist der Frust bald vergessen.

Es gibt zwar keinen Zwei-Spieler-Modus, aber ein ausgereiftes Turnier-Festival mit 46 Computergegnern. Sie legen zunächst Ihren Spielplan fest und können pro Monat entweder bei einem Turnier antreten oder an der Ballmaschine üben, um die statistischen Werte Ihrer Figur zu verbessern. Bei Turnieren müssen Sie sich Runde für Runde Richtung Finale vorsiegen. Je mehr Spiele man gewinnt, desto günstiger fallen Preisgeld und Weltranglisten-Platz aus. Auch der beliebte Videorecorder-Modus wurde nicht vergessen: Mitten im Match können Sie innehalten, um die letzten Ballwechsel nochmals zu studieren. Dank Einzelbild-schaltung und verschiedenen Blickwinkeln kann man hier aus seinen Fehlern lernen.

Bewertung
World Tennis Championships ist eines von den Programmen, das man entweder haßt oder liebt. Spiele-Neulinge sollten eher einen Bogen um das Programm machen; es ist im 3-D-Modus erbarmungslos schwer zu meistern. Wer einen Draht für Sportspiele hat und eine ebenso große wie originelle Herausforderung sucht, der bekommt hier eine der innovativsten Sportsimulationen aller Zeiten geboten. Trotz eines Übungsmodus mit der getreuen Ballmaschine hat man's nicht leicht im Tennisleben, aber die Motivation, sich in der Weltrangliste nach oben zu spielen, ist umso höher. Wenn nach ein paar Tagen der erste Sieg gelingt und die Spielkultur verfeinert wird, läßt sich die Motivation nicht so leicht bremsen.

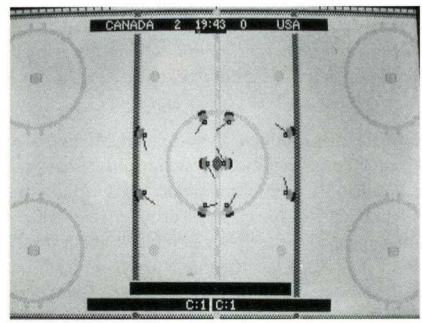
Auf einen Blick

Name:	World Tennis Championships
Hersteller:	Mindscape
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 8



Wayne Gretzky Hockey 2

Beschreibung
Geschliffene Kufen fegen über harsches Eis; elegant läßt der Spieler den Puck von seinem Schläger abtropfen. Auf das Klack-Klack einer verwirrenden Paßstafette folgt der donnernde Jubel des Publikums, nachdem ein Schlagschuß seinen Weg in des Gegners Netz fand. Da grunzt auch der Sünder versöhnlich, der nach einem allzu heftigen Clinch auf der Strafbank brummen muß...

Eishockey ist schnell, spannend und seit Jahren eine der wenigen Mannschaftssportarten, die in Deutschland immer mehr Fans gewinnen. Durch die beliebte Mischung aus Raufereien, technischen Glanzstücken und vielen Toren bietet sich eine PC-Umsetzung besonders an. Das Angebot an Eishockey-Simulationen ist jedoch enttäuschend spärlich. Seit ein paar Jahren regiert hier »Wayne Gretzky Hockey« als Referenz-Programm, zu dem im letzten Jahr ein mit Spannung erwarteter Nachfolger erschienen ist.

Auf den ersten Blick bietet sich dem Auge des Betrachters nichts Neues: Das Spielfeld wird von oben gezeigt und lediglich horizontal gescrollt; die Spieler sind recht unscheinbar wirkende Schrumpf-Sprites. Die Steuerung erfolgt indirekt: Sie bewegen einen Cursor über den Bildschirm, in dessen Richtung ein Spieler Ihres Teams schlittert. Je weiter der Cursor entfernt ist, desto schneller läuft die Spielfigur in seine Richtung. Per Mausklick verteilt man Pässe, fordert die Scheibe von seinen Mitspielern an und schlenzt den Puck auf des Gegners Tor. Die Steuerung gilt unter Sport-Enthusiasten als gewöhnungsbedürftig, aber gut. Ähnlich solide sind die Statistiken und Optionen bei denen man z. B. mehrere Geschwindigkeiten und die Spieldauer wählen darf.

Sie werden schnell feststellen, daß es nicht genug ist, einsam aufs Tor loszukurven und blind Schüsse abzufeuern. Der gegnerische Torhüter läßt sich nur austricksen, indem man rasante Kombinationen hinzaubert. Ein kurzer Querpaß unmittelbar vor dem Tor überrascht den Keeper, und Sie können die Scheibe ins leere Eck schlenzen. Teamwork mit den computergesteuerten Kollegen ist unerläßlich. Die Stärke für die eigene sowie die gegnerische Mannschaft läßt sich in vier Stufen einstellen. Tritt man mit einem Superteam gegen eine Luschenauswahl an, hat auch der unbedarfte Neuling rasche Erfolgserlebnisse. Ihre Mitspieler wirbeln dann

wie die Weltmeister und der Torwart des anderen Teams läßt auch mal weniger brisante Schüsse ins Netz gleiten.

Die wesentlichen Neuerungen gegenüber dem Vorgänger-Programm sind rasch aufgezählt: Die Option »Match Highlights« zeigt eine Zusammenfassung mit allen Toren der zuletzt gespielten Partie. Es gibt jetzt außerdem drei unterschiedlich streng pfeifende Schiedsrichter und bei der Trainer-Taktik hat man mehr Freiheiten bei der Auswahl an Formationen.

Bewertung
Technisch wirkt das Programm ziemlich trist, doch der Spielablauf ist realistisch und fesselnd, sobald man mit der Steuerung zurechtkommt (eine Maus ist allerdings ein Muß). Echte Eishockey-Fans werden bald Ihre Freude an den übersichtlichen Spielzügen und Kombinationen haben, aber ganz so trist hätte die Grafik wirklich nicht ausfallen müssen. Im Vergleich zum Vorgänger haben sich die Programmierer generell nichts wesentlich Neues einfallen lassen – sowohl vernünftige VGA-Grafik als auch ein Liga-Modus werden schmerzlich vermißt. Wenn Sie bereits Wayne Gretzky 1 besitzen, lohnt sich der Kauf der Fortsetzung nicht. Die »2« im Namen ist fast schon Etikettenschwindel; viel mehr als ein Update ist dieses Programm eigentlich nicht.

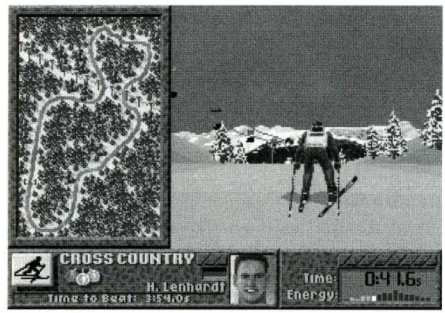
Auf einen Blick

Name:	Wayne Gretzky Hockey 2
Hersteller:	Bethesda
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 5



Winter Challenge

Beschreibung

Es klirrt der Frost, es rieselt der Schnee – wie schön ist doch die lauschige Feierabend-Idylle am beruhigend brummenden PC, wenn der Glühweinbecher auf dem Monitor dampft. Die kalte Jahreszeit verbietet einem viele der Freizeitbelustigungen, mit denen man sich an den lichten Tagen des vergangenen Sommers ergötzte. Es soll ja Leute geben, die bei minus 20 Grad freudestrahlend den abenteuerlichsten Wintersportarten nachgehen. Doch ist Ihnen das zu teuer, zu aufwendig oder sind die nächsten Berge weit entfernt, kann man sich Accolades Sportsimulation »The Games: Winter Challenge« auf die Festplatte schaufeln. Acht verschiedene Disziplinen werden hier mit viel olympischen Flair nachgespielt.

Im Trainingsmodus dürfen Sie jede Disziplin üben; bei einem Wettkampf treten zehn Sportler an. Beliebig viele davon werden von PC-Athleten aus Fleisch und Blut gesteuert; die verwaisten Plätze werden mit Computergegner belegt, die in drei Schwierigkeitsgraden parat stehen. Der Spielstand wird nach jeder absolvierten Disziplin automatisch gespeichert. Für jede errungene Gold-, Silber- oder Bronzemedaille werden Punkte vergeben, so daß am Schluß ein Gesamtsieger gekürt werden kann.

Die einzelnen Disziplinen bieten zwei Ski-Varianten (Riesenslalom und Abfahrt), Langlauf, Biathlon (Langlauf mit vier Aufenthalten am Schießstand), Bobfahren, das recht ähnliche Rodeln, Eisschnellauf und Skispringen. Bei allen Sportarten wird die Umgebung mit 3-D-Polygongrafik dargestellt, was für Sportspiele eine relativ selten genutzte Technik ist. Der Effekt kommt sehr gut rüber und ist recht geschickt programmiert. Wer eine schnelle VGA-Karte hat, profitiert durch fließendes 3D. Auch ein eher MHz-schwacher AT schwingt sich so zum alpinem Temporausch rauf; zur Geschwindigkeits-Gewinnung läßt sich die Grafik-Detailstufe drosseln, was dem Spielspaß keinen Abbruch tut.

Die Steuerung ist leicht zu erlernen. Sie bietet eine gut ausgewogene Mischung aus Actionelementen (schnelles Feuerknopf- bzw. Tastendrücken, um dem Athleten Beine zu machen) sowie Timing und Geschicklichkeit. Bei einigen Sportarten müssen Sie mit den Kräften Ihres PC-Sportlers sorgsam haushalten, bei anderen ist Feingefühl zum Berechnen des Rausknall-Faktors angesichts entgegenkommender Kurven gefragt. Im Wettkampf haben Sie pro Diszi-

plin nur einen Versuch. Wer zu riskant spielt, endet womöglich als Opfer eines heftigen Crashs. Und werden beim Biathlon Fehlschüsse wie in Wirklichkeit nur mit Strafzeiten geahndet, bedeutet beim Riesenslalom schon ein einziges verpaßtes Tor das vorzeitige Aus.

Bewertung

Wer in jungen Jahren mit Begeisterung Heimcomputer-Titel wie Epyx' C64-Klassiker »Winter Games« spielte, wird von The Games: Winter Challenge nicht so leicht wegzukriegen sein. Allerdings gilt auch hier die Einschränkung, daß ein olympisches Turnier erst zusammen mit ein paar Freunden für die richtige Stimmung sorgt. Die unterschiedlich starken Computergegner sind zwar ein schönes Trostpflaster, aber deren vorgegebene Leistungen motivieren nicht so stark, wie der zu brechende Rekord eines Arbeitskollegen.

Vor zügellosen Büro-Olympiaden seien Sie aber gewarnt: Anfeuerungsrufe, Entsetzensschreie und erschöpftes Japsen nach einem gelungenen Schlußspurt beim Eisschnellauf lassen sich nur schwer unterdrücken und bilden eine Geräuschkulisse, die jeden hellhörigen Chef argwöhnisch stimmt.

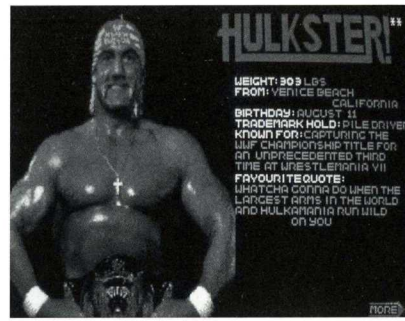
Auf einen Blick

Name:	Winter Challenge
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	105 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



WWF Wrestlemania

Beschreibung

Zu den unerklärlichen Phänomenen der modernen Fernsehunterhaltung gehört das Catchen. Gemeint ist nicht das mäßig ästhetische Schauspiel des griechisch-römischen Ringens, mit dem man allen Ernstes bei olympischen Spielen Medaillen gewinnen kann. Hier ist die Rede vom typisch amerikanischen Show-Catchen, das sich in den Niederungen der Privatsender auch hierzulande eine beträchtliche Zusehergemeinde angeln konnte. Die furchterregend aussehenden Akteure tun sich nicht wirklich weh; wenn »Hulk Hogan« seinen Kollegen »Sergeant Slaughter« aus dem Ring hebt, läßt sich diese abgesprochene choreographische Leistung eher mit einer rauhen Abwandlung des Fernsehballetts vergleichen.

Auch wenn sich der Reiz solcher Muskelspektakel nicht jedem Feingeist vermitteln läßt, gibt es genug Würgegriff-Fans, um das ganze Theater auf den PC umzusetzen. Mit dem offiziellen Segen der Profigilde WWF ausgestattet präsentiert »Wrestlemania« acht grimmig dreinblickende Kämpfer, die aus Funk und Fernsehen hinlänglich bekannt sind. Jeder Geselle hat ein paar spezielle Tricks drauf; wählen Sie am Anfang Ihre Spielfigur deshalb mit Bedacht. Wahlweise tritt man in der Gestalt von Hulk Hogan, Ultimate Warrior und British Bulldog (...offensichtlich ein Künstlername) an, um der Reihe nach fünf immer stärker werdende Rivalen abzuservieren. Im Übungs-Modus dürfen sich auch zwei Spieler gegenseitig verhauen, wobei der Mann an der Tastatur gegenüber dem Joystick-Catcher eindeutig benachteiligt ist.

Zu Beginn eines Kampfs schleudern sich die Kontrahenten ein paar (englische) Unfreundlichkeiten um die Ohren. Die Menge tobt, die Festplatte vibriert und das Geprügel kann endlich losgehen. Sie bekommen das Geschehen schön übersichtlich von der Seite gezeigt. Man kann seinen Catcher im Ring auf und ab gehen oder zur Not wegrennen lassen. Am oberen Bildrand tickt eine Uhr; die Dauer eines Kampfes ist auf fünf Minuten begrenzt.

Solange der Gegner noch steht, sind Sie schlagtechnisch arg limitiert. Zunächst muß man den Wüterich fällen, auf daß er nähere Bekanntschaft mit der Matratze macht. Geraten die beiden Catcher eng aneinander, gehen sie inbrünstig in den Clinch. Durch unsäglich schnelles Hin- und Herrütteln des Joysticks erringen Sie einen Energievorteil, durch den sich der Gegner auf

die Matte pinnen läßt. Dort bleibt er aber nicht lange liegen, sondern rappelt sich nach ein paar Sekunden eifrig wieder auf. Bevor der Junge wieder zu Sinnen kommt, sollten Sie sich direkt neben ihn stellen und eine der fröhlichen Kampftechniken ausprobieren. Hat es Ihren Knaben zu Boden geworfen, sorgen Sie durch rasantes Feuerknopfdrücken für eine schnelle Genesung und Wiederauferstehung. Man kann den Gegner sogar aus dem Ring werfen oder von den Pfosten aus anspringen – da jauchzt das Publikum!

Bewertung
Auch wenn die Anleitung mit dem unnachahmlichen Satz »Die PC-Versionen werden Ihnen aber auch die Möglichkeit eröffnen, sich der spezifischen Steuerungs-Modalitäten zu bedienen« gekrönt ist, entpuppt sich die Bedienung als Hauptübel des unkomplizierten Geraufes. Um kunstvolle Griffe anzusetzen, ist möglichst schnelles Hin- und Herrütteln am Joystick erforderlich. Das mag bei einem Heimcomputer wie dem Amiga ganz spaßig sein, aber mit den meist recht filigranen Analog-Joysticks, die für PCs verwendet werden, verschwabbelt diese Prozedur ganz gewaltig.

Bei Normalsterblichen wird der spielerische Funke kaum überspringen, aber Fans der TV-Schaukämpfe können sich an den mittelprächtig dahingepixelten Sprite-Ebenbildern der Promi-Brutalos ergötzen. Für einen zusätzlichen Souvenir-Wert sorgt das etwa 15-minütige, englischsprachige Wrestling-VHS-Video, das der Packung einiges an Gewicht verleiht.

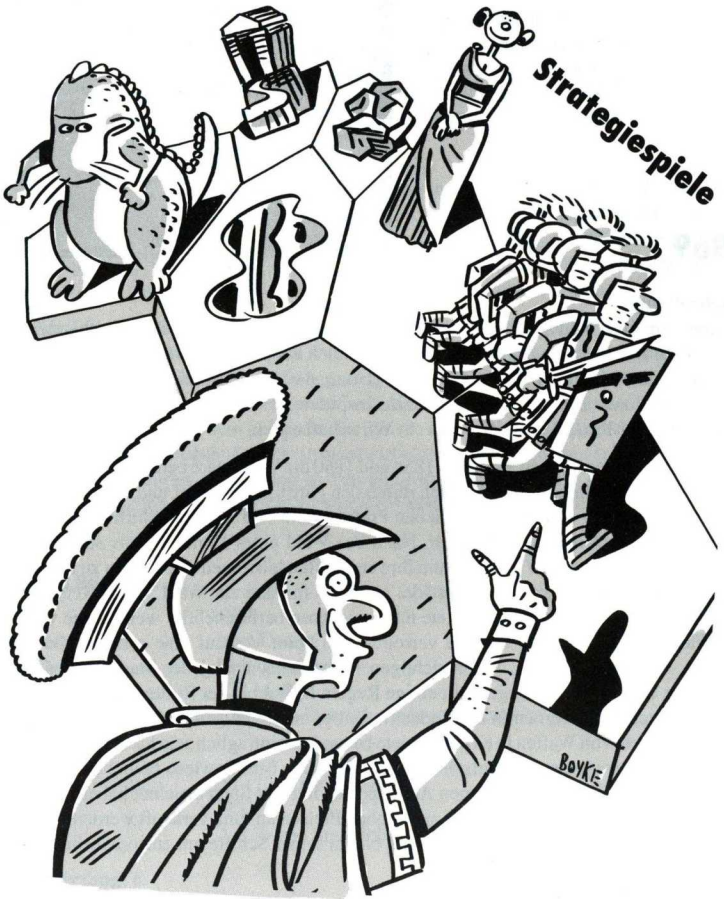
Auf einen Blick

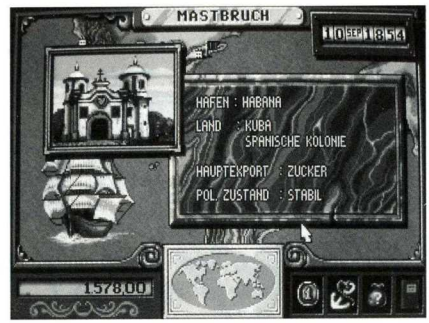
Name:	WWF Wrestlemania
Hersteller:	Ocean
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 3


Strategiespiele
BOYKE



1869

Beschreibung
Welches Ereignis fand 1869 statt, das gewaltige Auswirkungen auf den Welthandel hatte? Klarer Fall: Der Suezkanal wurde eröffnet. Ein solch wichtiger Schiffsverkehrsweg markiert für eine Handelssimulation ein bedeutendes Datum, das dem österreichischen Hersteller Max Design gleich zum Namen eines Programms inspirierte. Hinter dem Titel »1869« steckt also kein neuer Intel-Prozessortyp, sondern ein Wirtschaftsspiel.

Bis zu vier Personen können zwischen 1854 und 1880 die Weltmeere bereisen. Sinn und Zweck der strapaziösen Fahrten ist der Handel; durch den günstigen Einkauf und lukrativen Verkauf verschiedener Güter erzielt man die lieben Profite, kann sich weitere Schiffe leisten, Außenhandelsposten eröffnen und so weiter. Nach der Wahl eines Heimathafens sollten Sie erst einmal ein Gebrauchtschiff erstehen, um Ihre ersten Handelsrouten abklappern zu können. Auf der Weltkarte stehen etwa 40 Hafenstädte als Anlaufpunkte zur Wahl. Weite Reisen bergen größere Risiken; Schlechtwettergebiete müssen ebenso berücksichtigt werden wie verderbliche Ware, die im Lauf der Monate verrottet. Um beim Verkauf eine schönen Gewinn zu erzielen, müssen Sie schon in den richtigen Häfen landen. In jeder Stadt werden nur für bestimmte Güter gute Preise gezahlt; einige Regeln helfen bei der Routenplanung. Rohstoffe aus der dritten Welt werden in den Industriezentren meistens gerne abgenommen, während das Schmuggeln von Waffen in Krisengebiete besonders einträglich sein kann. Wer eine Runde in der Kneipe ausgibt, erfährt aufschlußreiche Gerüchte (»In Sowieso brauchen sie dringend Diesunddas...«). Erst wenn Sie einen Außenposten in einer Stadt errichtet haben, können Sie jederzeit sehen, welche Güter gerade zu welchen Preisen an- und verkauft werden. Ansonsten erfährt man diese Details nur, wen man mit einem seiner Schiffe am entsprechenden Ort vor Anker liegt.

Durch historische Ereignisse wird der Spielablauf immer wieder aufgemischt. Kriege und Seeblockaden, wirtschaftliche Entwicklungen oder die Erfindung neuer Schiffstypen sollten Sie stets berücksichtigen. Weitere Auflockerung versprechen Sonderaufträge; bestimmte Güter müssen innerhalb eines engen Zeitlimits zugestellt werden. Sie können mit einem entsprechend ausgerüsteten Schiff auch Passagiertransporte übernehmen und z. B. Emigranten

nach Australien oder Amerika transportieren. Weitere Stationen bei der Reise durch Icons und Submenüs sind der obligatorische Kredithai und die Hafenkneipe. Bei letzterer erhaschen Sie Gerüchte und werben neue Crewmitglieder an. Die Moral der Mannschaft will auch beachtet werden: Läßt man die Jungs monatelang unter der Fuchtel eines Kommandanten darben, gegen den Kapitän Bligh von der Bounty ein sanftes Seelchen war, ist die nächste Meuterei nicht mehr fern. Durch einen gemütlichen Landgang oder das Aussetzen einer Prämie läßt sich das Seelenleben der ergrimmten Arbeitnehmer wieder ins rechte Lot bringen.

Bewertung

Max Design ist mit diesem grundsoliden Programm ein typisches »Erwachsenenspiel« gelungen. Wer sonst bei Fantasy- oder Weltraum-Abenteuern prinzipiell abwinkt, wird vielleicht von einem solchen »seriösen« Spiel geködert. Das geschichtliche Drumherum, das mit Informationen und Illustrationen gespickte Handbuch sowie die einfache Bedienung nebst deutschen Texten machen »1869« zu einem geruhsamen Feierabendvergnügen.

Die Einbindung geschichtlicher Ereignisse in den Spielverlauf hat freilich auch einen keinen Haken: Sie wiederholen sich natürlich immer wieder zu bestimmten Daten, wenn man das Programm öfters spielt. Durch Erfahrung klug geworden, können Sie sich auf bestimme Ereignisse rechtzeitig einstellen; das spielerische Können wird dadurch etwas untergebuttert. Eine Art Zufallsmodus, bei dem politische Ereignisse zwar nicht auf Tatsachen basieren, aber unberechenbar den Spielablauf durcheinanderwirbeln können, wäre eine schöne Alternative gewesen. »1869« fehlt es ein bißchen an Pep und Motivationszündern, doch auch ohne die höchsten spielerischen Weihen reicht es zu einem komfortablen Platz in der oberen Mittelklasse.

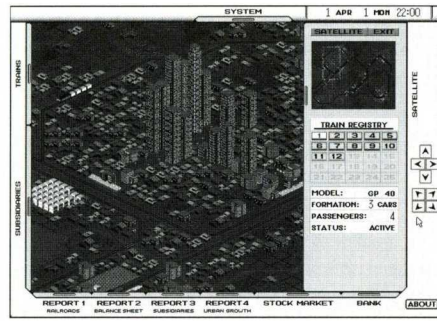
Auf einen Blick

Name:	1869
Hersteller:	Max Design
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



A-Train

Beschreibung

Mit Titeln wie »Sim City«, »Sim Earth« und »Sim Ant« hat sich die kalifornische Softwarefirma Maxis als solider Lieferant intelligenter Strategiespiele etabliert. Vor allem das Erstlingswerk Sim City gilt als vielgepriesener Klassiker des Genres, der einfache Bedienung, strategische Vielfalt und eine faszinierende Thematik kombiniert. Das Kernstück der Maxis-Philosophie ist das Schlagwort »Electronic Toys«: Die flexiblen Programme simulieren die Reaktionen auf des Spielers Entscheidungen und bieten dadurch immer wieder neue Szenarien. Gewinnen oder verlieren ist zweitrangig; das Experimentieren mit verschiedenen Taktiken und die Begutachtung deren Auswirkungen stehen im Mittelpunkt. Nachdem sich Sim Earth in Gigantomanie verlor, Sim Ant hingegen auf Dauer etwas eintönig wurde, legt Maxis jetzt die Wirtschaftssimulation »A-Train« vor. Es ist das erste Programm in der Firmengeschichte, das nicht selbst entwickelt, sondern vom japanischen Designteam Artdink erfunden wurde. Maxis kümmerte sich um Spieldesign-Feinschliff und die technische Umsetzung auf MS-DOS-Systeme.

A-Train bietet drei Spielansätze in einem Programm. Zunächst bauen Sie ein Schienennetz auf, päppeln später die Stadtentwicklung durch das Bauen von Fabriken, Apartments oder Golfplätzen und können an der Börse noch munter rumspekulieren. Es gibt sechs Szenarios, bei denen die Infrastruktur schon unterschiedlich weit fortgeschritten ist. Darunter befindet sich auch eine Ausgangssituation der Kategorie »unbeschriebenes Blatt«: Alles, was auf dem scrollbaren Bildausschnitt zu sehen ist, sind eine Bahnverbindung zur Außenwelt sowie ein paar vereinzelte Häuschen. Durch zusätzliche, attraktive Schienenverbindungen locken Sie mehr Einwohner an; die Grundstücke gewinnen an Wert und die Wirtschaft floriert. Im Rahmen eines Budgets, das bei diesem Szenario ganz gut mit Startkapital gepolstert ist, kaufen Sie Land und legen neue Gleise. Anfangs sind die Grundstückspreise noch zivil; wenn es im verschlafenen Dörfchen erstmal boomt, wird der Erwerb von Grund und Boden schmerzhaft teuer. Sie haben die Wahl zwischen über einem Dutzend Zugtypen, die unterschiedlich gut für Güter- oder Passagiertransporte geeignet sind. Die schnellsten Flitzer mit der besten Kapazität kosten natürlich am meisten. Sie legen sogar Weichenstellungen und Abfahrzeiten fest: Ein Pendlerzug, der die arbeitenden Massen in die City bringen soll, fährt idealerweise um 8 Uhr

morgens ab. Schickt man ihn um Mitternacht auf die Strecke, bleibt der Ertrag durch den Ticketverkauf entsprechend dünn.

Die Grafik ist nicht unbedingt schön, aber sehr übersichtlich. Die Fülle an Einzelheiten, die hier dank 640×480 Bildpunkten Auflösung vermittelt wird, ist erklecklich. Der Bildausschnitt läßt sich scrollen; eine Gesamtübersicht des Streckennetzes bekommen Sie bei der Satellitenperspektive gezeigt. Kleine optische Gags wie der Wechsel von Tag zu Nacht oder der Weihnachtsmann, der am Abend des 24.12. über den Himmel flitzt, wurden nicht vergessen.

Bewertung
A-Train ist kein so liebliches, leicht verständliches Fun-Strategiespiel wie Sim City oder Microproses Eisenbahn-Saga »Railroad Tycoon«. Das gut 100 Seiten starke und nicht ganz leicht verdauliche Handbuch will erst mal durchgearbeitet werden. Auch wenn man die Grundregeln intus hat, sprüht einem der Spielwitz nicht gerade entgegen. Die oben genannten Spiele wurden nicht zuletzt dadurch so große Erfolge, daß sie auch für Gelegenheitsspieler leicht zugänglich warten. Bei allem Respekt vor der unbestrittenen Komplexität versagt A-Train in diesem Punkt. Alles wirkt recht mühsam und arbeitsintensiv, erste Erfolgserlebnisse stellen sich nicht gleich ein und die dahinruckenden Züge vermögen nicht soviel Bastlerstolz hervorzurufen wie die niedlich puffenden Lokomotiven in Railroad Tycoon. Beinharte-Strategen, Studenten der Betriebswirtschaft und andere Ober-Tüftler dürfen gerne anderer Meinung sein, aber durch seinen komplizierten Aufbau ist A-Train »nur« ein Expertenspiel geworden.

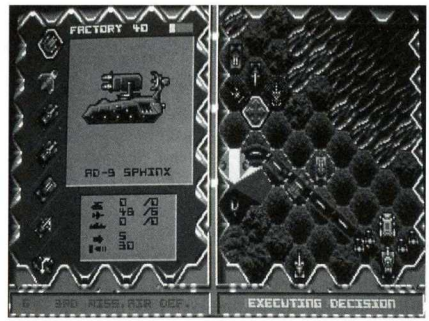
Auf einen Blick

Name:	A-Train
Hersteller:	Maxis
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	130 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Battle Isle

Beschreibung

Die Faszination des Einheitengeschiebes bei Strategiespielen blieb bislang einem Häuflein eingeschworener Enthusiasten vorbehalten. Daß es auch anders geht, beweist ein deutsches Programmierteam: Die Mannen von Blue Byte sind angetreten, um das planungslastige Taktikspiel gesellschaftsfähig zu machen. Das 32 Levels große »Battle Isle« soll auch diejenigen begeistern, die bei Hardcore-Strategiespielen sonst nur gepflegt entschlummern. Fernab solcher guten Vorsätze erblickt der froh gestimmte Einsteiger ein zunächst etwas verwirrendes Getümmel auf dem Spielfeld. Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt, damit beide Parteien im Zwei-Spieler-Modus gleichzeitig agieren können. Tritt man alleine an, darf man rechts den Computer bei seinem Tagewerk beobachten.

Ein Häuflein gelber und roter Fahrzeuge tummelt sich auf einer Landkarte, die in Sechsecke unterteilt ist. Das Auge des Betrachters registriert verschiedene Geländetypen und mehrere Gebäude – ein guter Ansatzpunkt, um das Ziel der ganzen Geschichte zu erläutern. Jede der beiden Parteien hat ein Hauptquartier, durch dessen Eroberung der Level gewonnen wird. Zu diesem Zweck muß eine Infanterie-Einheit des Gegners Festung betreten, doch die wird entsprechend gut bewacht. Durch den strategisch klugen Einsatz Ihrer verschiedenen Truppentypen knacken Sie Verteidigungsringe, umgehen Barrieren und transportieren Ihre Mannen in die begehrte Basis.

Um spielerische Eckpfeiler wie Angriffs- und Verteidigungswerte halbwegs sinnvoll zu integrieren, konnten die Programmierer es offensichtlich nicht vermeiden, auf verschiedene militärische Klassifizierungen der einzelnen Spielfiguren zurückzugreifen. Zur moralischen Ehrenrettung muß allerdings ergänzt werden, daß es sich hier durch die Bank um erfundene Science-fiction-Panzer und Flugzeuge handelt. Die Fahrzeuge sind Mittel zum spielerischen Zweck und nicht dazu gedacht, kriegerische Gruselstimmung zu verbreiten.

Das Programm ist in Rundenpärchen unterteilt; Bewegungs- und Angriffsphasen wechseln sich stets ab. Zunächst steuert jeder Spieler seine Einheiten munter über die Landkarte – freilich im Rahmen der Reichweite des jeweiligen Fahrzeugtyps. Sie können im Anfangsmenü einstellen, ob nur eine bestimmte Anzahl Züge pro Runde zugelassen ist oder auf ein solches

Limit ganz verzichten. In der Angriffsphase wird es ernst: Eine Einheit kann einen gegnerischen Verband angreifen, der auf einem Nachbarfeld steht.

Sind alle Eingaben gemacht, wird der Ausgang der Konfrontationen mit einer animierten Grafik gezeigt. Er hängt von vielen Faktoren ab: Jeder der etwa zwei Dutzend verschiedenen Fahrzeugtypen hat bestimmte Angriffs- und Verteidigungswerte, die zudem vom momentanen Untergrund abhängig sind. Außerdem gibt es einen Kampfbonus für Truppen, die bereits mehrere Gefechte hinter sich haben. Diese Veteranen-Verbände erleiden im Laufe der Zeit allerdings stetige Verluste. Bevor eine solche kostbare Einheit ganz aufgerieben wird, sollte man Sie deshalb zwecks Reparatur vorübergehend zurückziehen.

Hat man alle Szenarios gemeistert, kann man sich für knapp 60 Mark eine Zusatzdiskette mit neuen Levels kaufen: Die »Battle Isle Data Disk 1« ist bereits erschienen, weitere Erweiterungsdisks sind in Vorbereitung.

Bewertung
Battle Isle beweist, daß deutsche Programmierer auch auf dem Gebiet der anspruchsvollen PC-Strategiespiele internationalen Standards gerecht werden. Mit diesem Titel wird man zwar nicht innerhalb von zehn Minuten völlig glücklich, doch dank des strammen Handbuchs und der logischen Steuerung spielen Sie sich hier wesentlich schneller ein als bei anderen Vertretern des Genres.

Die Grafik konzentriert sich auf Funktionalität, ohne die Ästhetik völlig sausen zu lassen. Mit dem Computergegner hat man ganz schön zu kämpfen. Die kompetente Soundkarten-Unterstützung äußert sich in Form ebenso subtiler wie abschaltbarer Rhythmen und einer Staffel krachlederner Soundeffekte. Wer etwas Tiefgründiges zum Reinknien und Festbeißen sucht, ist bei Battle Isle richtig.

Auf einen Blick

Name:	Battle Isle
Hersteller:	Blue Byte
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Crisis in the Kremlin

Beschreibung

Es gibt wirklich nicht viele Computerspiel-Hersteller, die behaupten können, daß eines Ihrer Programme den Moskauer Putschversuch vom August 1991 vorausgesagt hätte. Als Michail Gorbatschow damals an der Krim eingesperrt wurde, während ein paar Verschwörer aus der kommunistischen Hardliner-Fraktion die Macht übernehmen wollten, steckte man bei Spectrum Holobyte mitten in der Arbeit an »Crisis in the Kremlin«. Die Programmierer implementierten einen solchen Putschverlauf gerade im Spiel, als sie von der Wirklichkeit eingeholt wurden. Mittlerweile ist Gorbatschow Frührentner, Boris Jelzin zum starken Mann aufgestiegen und von der Kommunistischen Partei hat man nie wieder etwas gehört.

Das Spiel beginnt im Jahr 1985, als Gorbatschow an die Macht kam. Bis dato wurde die UdSSR meistens von senilen Betonköpfen regiert; unter dem Druck der Zentralgewalt mußten die einzelnen Provinzen kuschen. Von der Unabhängigkeit traute man sich in der Ukraine oder dem Baltikum allenfalls zu träumen. In Ihrer Eigenschaft als neuer Boß im Kreml schließen Sie sich zunächst einer der drei politischen Strömungen an. Anfangs hat man es als konservativer Reformfeind am leichtesten; einen Kompromißweg will der Reformer Marke Gorbatschow bestreiten. Besonders herausfordernd wird das Spiel, wenn man schon 1985 auf nationalistische Politik à la Jelzin setzt. Wichtige Signale setzen Sie bei Ihrer Antrittsrede. Deren Inhalt bestimmen Sie, indem Sie bei zehn verschiedenen Gebieten wie z. B. Freiheit der Medien, Wirtschaftsform oder Auslandsbeziehungen einen Wert zwischen 1 und 10 einstellen. Das eine Ende der Skala steht für eine Politik der harten Hand; das andere Ende für ultra-liberale Positionen. Ein zweites wesentliches Machtinstrument ist das Budget. Zum Jahresende müssen Sie den Rubelkuchen für die nächste Saison verteilen. Die Ausgaben in den einzelnen Posten vom letzten Jahr sowie die Wünsche der einzelnen Minister werden angezeigt; wieviel Sie tatsächlich bewilligen, ist natürlich Ihre Sache. Jede Entscheidung hat Auswirkungen auf verschiedene Gebiete, die in diversen Tabellen in der ausführlichen deutschen Anleitung gut erklärt werden.

Wenn Sie nicht gerade am Budget-Taschenrechner tippen, haben Sie eine Weltkarte vor Augen, von der aus diverse Statistiken abgerufen werden können. Kommt es zu einer aktuellen Krise,

läßt der Telefonanruf eines Untergebenen nicht lange auf sich warten. Im Multiple-Choice-Verfahren müssen Sie sich dann für eine von bis zu fünf Möglichkeiten entscheiden, um z. B. mit Unruhen oder Reformbegehren fertig zu werden. Wichtige Ereignisse bekommt man effektvoll in den Fernseh-Nachrichten gezeigt: Ein kleiner Bildausschnitt mit einer digitalisierten Videosequenz wird sichtbar.

Bewertung
Bedienung und Spielablauf erweisen sich als erfreulich und leicht verständlich. Die Menüstruktur hat man rasch im Griff; zu Anschauungszwecken kann man sich auch weitgehend zurücklehnen und den Dingen ihren Lauf lassen. Auch ohne Ihr Eingreifen entwickelt sich die Weltgeschichte weiter (wenn auch nicht unbedingt zu Ihrem Vorteil). Durch Übung und Routine kann man allmählich einen Weg herausfinden, um eine 30jährige Amtszeit zu überleben.

Die Thematik ist ebenso ungewöhnlich wie reizvoll und bewirkt eine beachtliche Motivation. Kürzen Sie z. B. bei Ihrem ersten Haushaltsjahr das Militärbudget um die Hälfte zusammen, brauchen Sie sich nicht wundern, wenn eine Woche später geputscht wird. Eine Politik der kleinen Schritte ist notwendig, um zum einen Wirtschaft und Auslandskontakte zu pflegen, aber zum anderen auch die verschiedenen Lobbys nicht vor den Kopf zu stoßen. Dem Programm gehen leider solche sinnvollen Optionen wie verschiedene Szenarios oder ein variabler Schwierigkeitsgrad ab. Wer sich aber für Außenpolitik interessiert, wird von Crisis in the Kremlin eine Zeitlang bestens unterhalten werden.

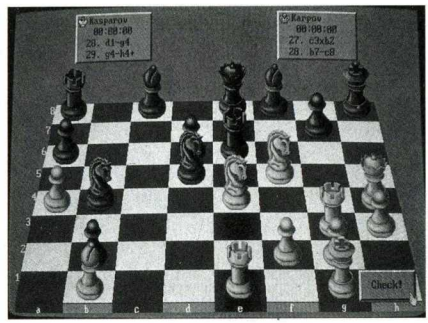
Auf einen Blick

Name:	Crisis in the Kremlin
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	130 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Chessmaster 3000

Beschreibung
Wieviele Schachprogramme braucht der Mensch? Natürlich nur eines, solange es sich um einen hochkarätigen Vertreter dieser Software-Spezies handelt. Die Schach-Routiniers von Software Toolworks haben sich nun alle erdenkliche Mühe gegeben, um aus »Chessmaster 3000« ein Referenzprogramm für den PC machen. Dank einer segensreichen Kombination aus Spielstärke, Funktionsfülle und gediegener Grafik ist es sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene ein Leckerbissen.

Die wesentliche Daseinsberechtigung für jedes Schachprogramm besteht darin, daß es den PC in einen Spielpartner verwandelt. Üblicherweise kann man das Können des elektronischen Gegners durch Beschneiden der Bedenkzeit justieren. Chessmaster 3000 bietet Ihnen sogar verschiedenen Gegnertypen an, die unterschiedliche Stilarten pflegen. Anleihen beim Spielverhalten historischer Schach-Großmeister sind ebenso zu finden wie ein Computergegner namens »Kamikaze«, der seinem Namen alle Ehre macht und primär aufs schnelle Erbeuten von Figuren aus ist. Mit einem Editor können Sie sich einen individuellen Computergegner schnitzen, der Ihrem Können entspricht. Auch für Solo-Spieler wird dadurch der neue Turniermodus reizvoll. Bis zu zehn verschiedene Spieler können nach dem »Jeder gegen jeden«-Prinzip eine Meisterschaft ausspielen, deren Stand automatisch gespeichert wird. Beliebig viele menschliche Spieler dürfen mitmischen, aber man kann z. B. auch alleine ein Turnier gegen neun verschiedene Computergegner-Typen bestreiten (die dann auch gegen sich selber spielen).

Dem Erlernen des Schachspiels von den Grundzügen bis zu raffinierten Taktiken widmet Chessmaster 3000 eine besonderen Schwerpunkt. In einem Tutorial können Sie Schritt für Schritt angesichts von guten Beispielen Ihre Kenntnisse verbessern. Auch wer von Schach keinen blassen Schimmer hat, findet so allmählich den Einstieg in dieses faszinierende Strategiespiel. In die Abteilung »hilfreich« gehören ferner Funktionen wie Zugvorschläge mit ausführlichen Erklärungen. Bei all diesen schönen Kniffen sei allerdings darauf hingewiesen, daß bislang nur eine englischsprachige Version des Programms erhältlich ist.

Fortgeschrittene Spieler können sich neben der verbesserten Stärke des Chessmasters an einer Partien-Bibliothek ergötzen, in der 150 klassische Duelle nachgespielt und analysiert werden können. Zu diesem Zweck wird ein kleines Panel eingeblendet, bei dem man durch Klicken aufs entsprechende Knöpfchen munter zwischen den Zügen hin und her blättert.

Die Bedienung könnte nicht einfacher sein (Figur mit der Maus anklicken, abstellen, fertig) und grafisch wird für jeden Geschmack etwas geboten. Unter VGA unterstützt das Programm auch den 256-Farben-Modus, wo man munter zwischen verschiedenen Brett- und Figur-Designs wechseln kann. Nach einer ersten Rumspiel-Phase bleibt man aber doch dem 16-Farben-Modus bei einer höheren Auflösung treu. Die Grafik ist hier augenfreundlicher sowie übersichtlicher; Sie dürfen zudem zwischen einer 3-D-Ansicht sowie einer »flachen« Diagramm-Darstellung wechseln.

Bewertung
Chessmaster 3000 ist wahrlich der Rolls Royce unter den PC-Schachprogrammen. Er bietet Ihnen nicht nur einen exzellenten Spielpartner, der jederzeit für eine Partie zur Verfügung steht (...und nicht schummelt). Die opulente Auswahl an Features und Finessen, die man sich bequem aus Pull-down-Menüs rauspickt, kann kein reinrassiger Schachcomputer bieten. Speichern Sie eine Partie auf Festplatte, drucken Sie die Notationen aus, gestalten Sie Ihre eigenen Schachfiguren mit dem integrierten Editor. Chessmaster stuft sogar Ihr Können ein, wenn Sie bei einer Reihe von vorgegebenen Stellungen mehr oder weniger zielstrebig den jeweils besten Zug erkennen.

Auf jegliche Art von Kopierschutz wurde erfreulicherweise verzichtet und eine blitzsaubere »Boß-Taste« erleichtert kleine Büro-Partien in Arbeitspausen. Eine Windows-Version des Programms ist in Vorbereitung.

Auf einen Blick

Name:	Chessmaster 3000
Hersteller:	Software Toolworks
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Englisch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 8



Civilization

Beschreibung
»Railroad Tycoon«-Autor Sid Meier hat sein bislang ehrgeizigstes Werk vollendet: Eine regelrechte Zivilisations-Simulation verlangt strategisch kluge Entscheidungen von der Erfindung des Rads bis zum Beginn des Weltraum-Zeitalters.

Ihnen fällt die Rolle des Anführers zu, der die richtigen Entscheidungen treffen muß, um Wohlstand und Wachstum seines Volkes zu garantieren. Und weil man bei Computerspielen schon mal ein bißchen die Regeln der Wirklichkeit biegen und dehnen kann, verleiht man Ihnen Unsterblichkeit. Durch Maus und Menüs leiten Sie die Geschicke Ihrer Untertanen durch die Jahrtausende, gründen neue Städte, lernen andere Stämme kennen und erforschen allmählich die ganze Welt. Ihr Ziel ist es, genug technisches Wissen zu erlangen, um mittels bemannter Raumfahrt einen neuen Planeten ansteuern zu können.

Daß kein Spiel wie das andere ist und »Langeweile« für Zivilisationsschöpfer am PC ein Fremdwort bleibt, wird schon am Anfang deutlich. Sie haben die Wahl, auf der guten alten Erde zu spielen oder einen zufälligen Planeten entwerfen zu lassen, was ein paar Sekunden lang dauert. Danach dürfen Sie einstellen, wieviele Völker insgesamt um die Vorherrschaft ringen (3 – 7). Die Rivalen werden vom Computer gesteuert, dessen Stärke sich durch die Wahl des Schwierigkeitsgrades bestimmen läßt.

Alle Kommandos werden über das Anklicken von Menüpunkten abgewickelt. In den ersten Zügen beschränken sich Ihre Tätigkeiten darauf, einen günstigen Platz zu finden, um die Hauptstadt Ihres künftigen Reiches zu gründen. Ein fruchtbares Fleckchen Land in der Nähe eines Gewässers ist genau das richtige. Per Kommando »Build City« gründen die Siedler eine neue Metropole. Nachdem man der ersten Stadt einen schwungvollen Namen gegeben hat, kann man sie auf der Landkarte anklicken. Daraufhin erscheint eine Übersicht, die über Vorräte, Bevölkerungszustand und momentane Bauaktivitäten informiert. Jede Stadt kann einen »Gegenstand« herstellen, dessen Vollendung eine bestimmte Anzahl von Runden verbraucht. Sie können verschiedene Armeetypen aufstellen, um für die Verteidigung zu sorgen oder einen Angriff gegen eine andere Zivilisation vorzubereiten. Durch das Errichten von bestimmten Gebäuden wie Marktplätzen, Stadtmauern und Getreidespeichern sichern Sie

die Versorgung, fördern die gesellschaftliche Entwicklung oder stärken die Sicherheit der Ortschaft.

Im Lauf des Spiels kommen immer wieder neue Gegenstände in das Entwicklungs-Menü dazu. Das liegt daran, daß Ihre Zivilisation unabhängig von den Bauvorhaben der Städte jeweils an einer Errungenschaft brütet. Aus einer Erfindung ergeben sich wieder andere: Ohne das Rad läßt sich kein Streitwagen bauen; ein Marktplatz ist erst dann sinnvoll, wenn Ihr Volk mit Währungen umgehen kann.

Die wenig liebevolle, aber wirkungsvolle Faustregel für den Umgang mit anderen Kulturen lautet »Verbünde Dich mit ihnen wenn sie stark sind; vernichte sie, wenn sie schwach sind«. Manchmal möchte ein anderes Volk auch nur Erfindungen mit Ihnen austauschen. Nur durch eine kluge Balance zwischen militärischem Taktieren und diplomatischem Geschick vermeiden Sie es, zwischen zwei Mächten zerrieben zu werden. Sobald Sie eine Botschaft in einem anderen Land errichtet haben, erhalten Sie Spionageberichte über Stärke und Vorhaben des geschätzten Nachbarn.

Bewertung
Diese geschickte Mischung aus Strategiespiel, Wirtschafts-Simulation und taktischem Einheitengeschiebe wurde in eine einfache Bedienung gepreßt und ebenso leicht bekömmlich wie motivierend serviert. Bei Civilization schlägt der »Noch ein Viertelstündchen«-Effekt gnadenlos zu. Es gibt einfach so viel zu tun, zu entdecken und zu probieren, daß man höchst ungern die Maus aus der Hand legt. Durch die immer wieder neue geographische Ausgangslage, die unberechenbaren Computergegner und die Fülle an strategischen Optionen kehrt so leicht keine spielerische Routine ein. Der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden und eine High-Score-Liste verzeichnet die Leistungen der besten Regenten.

Civilization bietet einen hervorragenden Kompromiß zwischen Tiefgang und leichter Bedienung. Das ist genau der Stoff, den Einsteiger und fortgeschrittene Strategen auf ihrer Festplatte nicht missen möchten.

Auf einen Blick

Name:	Civilization
Hersteller:	Microprose
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	130 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 10



Dune

Beschreibung
Der Planet Arrakis zeichnet sich durch ein wenig anheimelndes Klima aus: Die Oberfläche dieser Welt ist eine einzige Wüste; dank der sengenden Sonne können die Temperaturen locker über 300 Grad klettern. Leben kann nur in geschützten unterirdischen Bereichen existieren. Trotz dieser unwirtlichen Umstände gehört Arrakis zu den begehrtesten Plätzen im ganzen Universum, denn nur hier kann das »Gewürz« (Spice) abgebaut werden. Diese Ausscheidung der gigantischen Sandwürmer hat auf Menschen eine lebensverlängernde Wirkung und ist außerdem eine wichtige Droge für Raumfahrt-Navigatoren. Der große Imperator hat zwei Sippen die Schürfrechte auf Arrakis gewährt: Den finsteren Harkonnen, die bevorzugt die Fremen unterdrücken, welche die intelligenten Ureinwohner dieser Welt sind. Die zweite Partei ist der Clan der Atreiden, denen die Rolle der »Guten« zufällt.

Arrakis, Sandwürmer und Spice verdanken wir der Phantasie des amerikanischen Autors Frank Herbert, dessen Roman »Der Wüstenplanet« (»Dune«) 1965 erschien und sich seitdem etwa 3 Millionen Mal verkauft hat. Virgins Computerspiel-Adaption dieses klassischen Science-fiction-Stoffes wurde vom französischen Programmierteam Cryo (»Captain Blood«, »Kult«) geschrieben. Das Rangen um die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten wurde hier in ein locker-leichtes Strategiekonzept gebettet.

In der Rolle des Regentensohns Paul Atreides sind Sie im wesentlichen damit beschäftigt, die einzelnen Stützpunkte der Fremen zu besuchen. Dort gelingt es Paul dank seiner geheimnisvollen Kräfte, die Ureinwohner zur Zusammenarbeit zu überreden; außerdem sind die Fremen nicht gerade Fans der üblen Harkonnen.

Auf einer Übersichtskarte kann man die Verteilung der Fremen-Standorte begutachten und die Kommandos für die einzelnen Einheiten ändern. Am Anfang kümmert man sich vor allem um den Spice-Abbau; wenn der Imperator nicht regelmäßig seine Lieferung erhält, schickt er zur Erinnerung gerne ein interplanetares Rollkommando vorbei. Einige Fremen sollten als Truppen eingesetzt werden, um die Angriffe der Harkonnen abwehren zu können. Sind solche Widrigkeiten im Griff, widmet man sich dem ökologischen Umbau von Arrakis. Die

Ureinwohner sind natürlich ganz wild auf eine blühende Welt, aber die bösen Buben wollen dies verhindern, damit die Spice-Produktion nicht einbricht.

Neben den Kommandos für die Fremen-Einheiten spielen Gespräche mit anderen Personen eine wichtige Rolle, die dank der ausgezeichneten deutschen Übersetzung Spaß machen. Komplexe Dialogmenüs werden nicht geboten; die Plaudereien dienen einzig und allein der Informations-Beschaffung. Im heimatlichen Palast darf der Spielstand gespeichert werden. Gelegentliche Exkursionen nach draußen, um mit Fremen-Anführern zu verhandeln oder neue »Filialen« zu eröffnen, gehören auch zum Tagesgeschäft.

Bewertung
Die stilvolle VGA-Grafik und die exzellente Begleitmusik schaffen eine vorzügliche Atmosphäre. Der Spielfluß ist zudem flott, die Bedienung komfortabel und das Regelwerk leicht verständlich. Auf Dauer versandet bei Dune der Spielwitz aber ein wenig. Für ein Strategiespiel ist der Ablauf zu linear und bietet relativ wenig Freiraum zum Experimentieren. Man klappert immer wieder einzelne Stützpunkte ab, um nach Spice zu suchen, hilfreiche Gegenstände zu bergen oder die Truppen an andere Orte zu schicken. Die Story entwickelt sich zwar voran, aber Sie haben wenig Möglichkeiten, deren Verlauf zu beeinflussen. Leider haben die Programmierer nicht an verschiedene Schwierigkeitsgrade oder unterschiedliche Szenarien gedacht. Spätestens wenn man Dune einmal durch hat, dürfte das Programm im Regal verstauben. Mangels Variationen ist der Wiederspiel-Wert gering.

Fortgeschrittenen Spielern wird zu wenig geboten, aber für Strategie-Einsteiger ist das Programm interessant. Die Kombination aus leichter Bedienung, toller Aufmachung und guter Übersetzung findet man nicht alle Tage. Auch wenn es auf Dauer bei der Komplexität hapert, ist das verschwenderisch schöne Dune für ein paar unterhaltsame Stunden gut.

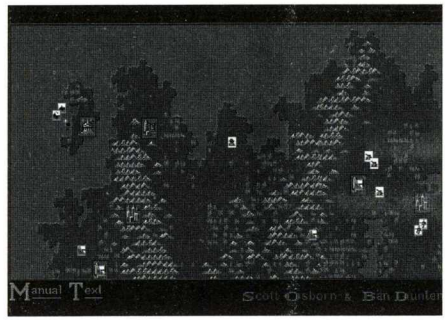
Auf einen Blick

Name:	Dune
Hersteller:	Virgin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Global Conquest

Beschreibung
Weihnachten 1990 erschien das packende Echtzeit-Strategiespiel »Command HQ« von Dan Bunten, welches viele Kenner des Genres als echten Meilenstein ansehen. Anderthalb Jahre arbeitete Dan am Nachfolger, den er »Global Conquest« nannte.

Wie nicht anders zu erwarten, muß bei diesem Programm eine Welt erobert werden. Allerdings geht es hier trickreicher zu, als bei den üblichen Ost-gegen-West-Varianten, die uns sonst angeboten werden. Denn zum einen ist es nicht die Erde, sondern ein zufällig zusammengestellter Planet, der da erobert werden will. Zum zweiten wollen nicht zwei, sondern gleich vier verschiedene Völker den Planeten in ihre Klauen bringen. Und zum dritten ist der Planet auch schon mit einer fünften kriegerischen Rasse bedroht, die am liebsten alle vier Eindringlinge wegpusten möchte.

Bis zu vier menschliche Spieler können gegeneinander antreten (die Einwohner werden immer vom Computer gesteuert). Dabei können Sie an einem, oder an mehreren, per Modem verbundenen Computern spielen. Nutzen Sie einen Rechner für mehrere Spieler, müssen diese solange weggucken, bis Sie Ihren Zug beendet haben; dann sind Sie an der Reihe, die Wand anzustarren. Natürlich übernimmt der Computer gern die Rollen menschlicher Spieler, so daß Sie auch alleine oder zu zweit gegen die Maschine antreten können.

Global Conquest folgt im Groben den Regeln, die man von einem solchen Eroberungsspiel erwartet: Sie geben Ihren Einheiten Befehle, die diese dann halbautomatisch ausführen. Schicken Sie eine Einheit beispielsweise an einen bestimmten Ort, sucht sie sich selber den Weg dorthin. Ein erstes Ziel ist es, Siedlungen (»Burbs«) zu erobern, denn diese haben Produktionsstätten und können neue Einheiten produzieren. Das sind nicht nur Soldaten, sondern auch Flugzeuge, Panzer, Schiffe und U-Boote, die alle ihre besonderen Funktionen haben. Sowas kostet natürlich auch; je nach Zustand wirft eine Siedlung aber Steuern ab, die zur Finanzierung Ihres Arsenals dienen. Als Hauptziel wollen Sie natürlich möglichst alle Gegner von der Landkarte fegen. Dazu müssen Sie entweder alle Einheiten des Gegners vernichten oder seine Kommandozentrale stürmen.

Einen besonderen Pfiff ins Spiel bringen die Ereigniskarten, wie man sie von normalen Brettspielen her kennt: Am Ende eines Zuges wird eine solche Karte vom Computer aufgedeckt. Die Ereignisse reichen von einem Überfall von Weltraum-Piraten über die Fitneß-Woche (bei der sich Einheiten im Laufschritt kurieren) bis zum Seuchenausbruch, der in allen Lagern gewaltig dezimiert. Mit umfangreichen Options-Menüs zu Beginn kann praktisch jeder Aspekt des Spiels verändert werden. Das fängt bei der Spieldauer und der Qualität der Computer-Gegner an und hört bei der Festlegung von Spezialregeln, der grafischen Darstellung der Einheiten und dem Zeitdruck der einzelnen Spieler auf.

Bewertung
Command HQ-Fans werden vom Nachfolger ein wenig enttäuscht sein, denn das superpackende Echtzeit-Element wurde hier gegen das »Jeder Spieler macht einen Zug, wenn er an der Reihe ist«-Prinzip ausgetauscht. Außerdem ging viel von der Einfachheit des Vorgängers verloren; Anleitung lesen ist hier absolute Pflicht.

Ansonsten ist Global Conquest aber ein raffiniert durchdachtes und herausragendes Strategiespiel. Das Kämpfen mit mehreren Gegnern wurde hier nahezu perfekt verwirklicht; am meisten Spaß macht es zwar, gegen drei andere Menschen zu spielen und vielleicht sogar Bündnisse einzugehen (um sie dann bald wieder zu brechen). Der Reiz ist bei einem Computergegner natürlich geringer, aber dank intelligenter Programmierung immer noch vorhanden.

Die grafische Darstellung in HiRes-EGA ist zeitweise etwas futzelig; ein scharfer Monitor ist hier lebensnotwendig. Die intelligente Maussteuerung hingegen verdient nur Lob: Das Spiel ist übersichtlich und schnell zu bedienen; das Handbuch muß eigentlich nur die Regeln, nicht aber die Eigenheiten der Menüs erklären. Ein letztes Lob an den Kopierschutz: Nur bei der Installation wird nach einem Wort aus dem Handbuch gefragt; das installierte Spiel kann dann ohne jede Beeinträchtigung gespielt werden.

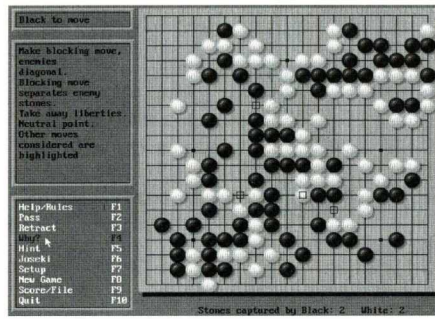
Auf einen Blick

Name:	Global Conquest
Hersteller:	Microplay
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Go-Simulator

Beschreibung

Der Packungsgestalter schlägt zurück: Kein Klischee wurde verschont, um der Schachtel dieses Programms ein möglichst authentisches Fernost-Flair anzuheften. Der Herr im Kimono hat einen strengen Samurai-Blick drauf, bei dem selbst Toshiro Mifune der kalte Schweiß ausbrechen müßte. Zu seiner Rechten ruht das Bonsai-Bäumchen – fehlt nur noch ein Sushi-Messer, um die Japan-Idylle zu komplettieren. Der Anlaß für soviel gestalterische Kreativität ist die PC-Umsetzung des klassischen Strategie-Brettspiels »Go«, das etwa vor 3000 Jahren in China erfunden wurde. Während Go nahezu in ganz Asien zu einer Art Volkssport wurde, gelten wir Europäer immer noch als rechte Muffel. Kaum einer kapiert das Go-Regelwerk, das angeblich leicht zu erlernen und nur schwer zu meistern ist.

Der Autor dieser Zeilen muß den Programmierern als Zielgruppe für ihr Produkt vorgeschwebt haben, denn ein leichter Einstieg in die Go-Welt hat ihn schon immer interessiert. Schließlich gilt es eine alte Spielkultur zu entdecken und man entsinnt sich an Eingeweihte wie den Go-Fanatiker Stephan, der immer mit glänzenden Augen von Vereinsturnieren erzählte. Dank der leicht verständlichen deutschen Anleitung und vieler Hilfe-Funktionen im Spiel hat man die Grundregeln mit dem »Go-Simulator« wirklich recht leicht kapiert. Ein umfangreiches Tutorial (leider nur mit englischen Texten auf dem Bildschirm) führt von den ersten Schritten bis zu fortgeschrittenen taktischen Feinheiten viele Kniffe anschaulich vor.

Grob gesagt geht es darum, auf einem karierten Spielfeld möglichst viel Raum zu besetzen. Jeder der beiden Spieler ist abwechselnd am Zug; die Steine werden auf den Linien-Schnittpunkten abgesetzt. Am Anfang ist man bemüht, ein möglichst großes Terrain durch das Bilden einer »Steinmauer« abzustecken. Richtig spannend wird die Angelegenheit dadurch, daß umzingelte gegnerische Spielfiguren vom Feld genommen werden. Man muß ständig die Augen offenhalten und sowohl Intuition als auch strategisches Denken walten lassen, um Expansion und Gebietsverteidigung zum einen sowie Umzingelungen und deren Abwehrversuche zum anderen nicht zu vernachlässigen.

Mit einer Fülle von praktischen Optionen erweist sich das Programm als tadelloser Go-Lehrer. Der Computer bietet sich mit 20 Schwierigkeitsgraden als Gegner an; durch das Handicap-

System (der schwächere Spieler kann anfangs ein paar Steine vorlegen) darf man sich zusätzliche Vor- oder Nachteile verschaffen. Sie können auch gegen einen Freund antreten (und sich dadurch die Spielbrett-Fummelei ersparen) oder einer Demo-Partie des Computers zusehen. Am Anfang kann man auf einem relativ kleinen Brett mit 9x9 Feldern spielen und sich stufenweise zum Getümmel auf dem traditionellen 19x19-Brett vortasten. Das Programm erlaubt die Rücknahme einzelner Züge, macht unverbindliche Vorschläge und erklärt auf Wunsch sogar, warum es den letzten Stein ausgerechnet an diese Position gesetzt hat. Der Spielstand kann zwischendurch gespeichert werden.

Bewertung

Ich bin zwar nicht über Nacht zum Go-Fanatiker konvertiert, aber das Programm macht den Einstieg in die Tiefen dieses Spiels leicht und läßt einen gewissen Funken überspringen. Zum Glück wurde auch bei Bedienung und Grafik nicht geschlampt. Mit der Maus spielt sich das Programm wie ein Gedicht; außerdem wird so ziemlich jeder populäre Grafikmodus unterstützt. Unter VGA läßt die Übersichtlichkeit dank 640x480 Bildpunkten wenig zu wünschen übrig. Es gibt sogar einen »Laptop-Grafikmodus«, der Unterwegs-Spielern ein möglichst kontrastreiches Bild bietet.

Schade, daß ausgerechnet dieses Programm keine deutschsprachigen Texte auf dem Bildschirm bietet. Die Regeln kann man zwar auch dem Handbuch entnehmen, aber die praktischen Beispiele im Tutorial erschließen sich nur Anwendern mit zumindest mittelprächtigen Englischkenntnissen. Wer sich schon immer für Go interessiert hat, sollte sich aber durch dieses kleine Manko nicht vom Kauf des ansonsten überzeugenden Programms abbringen lassen.

Auf einen Blick

Name:	Go-Simulator
Hersteller:	Infogrames
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	keine

Gesamtwertung: 7



Mad TV

Beschreibung

Müde schlurft der gestreßte Büromensch des Abends in sein Wohnzimmer. Geistig zermürbt hat er nur noch einen schlichten Wunsch: sich mit einem berauschenden Getränk im Glase im Wohnzimmersessel zurechtzulümmeln und bei gepflegter Fernsehunterhaltung ein wenig Ablenkung und Entspannung finden. Doch der erste Druck auf die Fernbedienung enthüllt Furchtbares: Karl Boink und die Original Niedermoosacher suchen den Musikantenstadl heim – Zapp! Als nächstes landen wir bei einer fesselnden Geometrie-Lektion im Telekolleg. Spätestens jetzt wächst das dumpfe Verlangen, die Fernsehmisere im Alleingang zu beheben. Kein Problem: »Mad-TV« nennt sich der höchst originelle Strategie-Neuling von Rainbow Arts. Mit viel Witz und flotter Bedienung haben Sie als Manager eines Privatsenders von der Nachrichtenproduktion bis zum Werbespot-Eintreiben alle Hände voll zu tun.

Drei konkurrierende TV-Sender haben in einem Hochhaus Quartier bezogen: Fun-TV, Sun-TV und Mad-TV. Zwei Unternehmen werden vom Computer gesteuert: Das dritte sollen Sie zu prallen Einschaltquoten und gut gefüllten Bankkonten führen. Innerhalb des Hochhauses gibt es verschiedene Räume, die Sie besuchen können. Im Nachrichtenstudio werden neue Meldungen eingekauft. Die richtige Mischung aus verschiedenen Bereichen (Politik, Gesellschaft, Showbusiness) ist ebenso wichtig wie die Aktualität einer Meldung.

Bei einem Filmagenten erwerben Sie die Senderechte für ein paar satte Hollywood-Schinken; der Drehbuchautor heckt Konzepte für Talkshows, Quizsendungen und Serien aus, die dann im Studio produziert werden müssen. Die Werbeagentur versorgt Sie schließlich mit Aufträgen für Reklamespots, die meist mit listenreichen Auflagen verknüpft sind. Schaffen Sie es z. B. nicht, bei der Ausstrahlung einer Werbesendung eine bestimmte Mindest-Einschaltquote zu garantieren, droht eine Konventionalstrafe. Wohl dem, der frühzeitig in eine Ausweitung seines Sendenetzes investieren kann: Durch den Erwerb zusätzlicher Sender steigt die Reichweiter Ihres Programms. Und je mehr Leute Ihre Sendungen verfolgen können, desto mehr bleiben auch bei der Werbung hängen.

Beim wichtigsten Teil des Spiels, dem Zusammenstellen des Sendeplans, müssen Sie geschickt planen: Der Spielfilm sollte zur besten Zeit ausgestrahlt werden, während die siebte Wieder-

holung einer Kultursendung allenfalls als Programmfüller nach Mitternacht taugt. Jeder Sendestunde teilen Sie einen Werbespot zu, wobei Sie auf die Anforderungen der Auftraggeber achten müssen. Der eine will seine Reklame nicht im Umfeld eines Liebesfilms sehen, der andere schreibt gar genau vor, welches Programm zu seinem Spot erflimmern soll.

Alle Aktionen werden durch ein sehr komfortables Anklick-System durchgeführt. Da neben der Anleitung auch die Texte auf dem Bildschirm in Deutsch sind, gibt es viel Grund zum Grinsen: Bei den Namen der einzelnen Sendungen und Inhaltsangaben ist so mancher ironische Seitenhieb dabei.

Bewertung
Mit Mad TV ist es Rainbow Arts gelungen, dem erstarrten Genre der Wirtschaftssimulation eine doppelte Ladung frischen Wind zu verpassen. Die Spielidee ist exzellent und die großzügigen Humorschübe kommen wohl bei jedem rüber (wer hat sich noch nicht über das Fernsehprogramm geärgert?). Groß ist die Befriedigung, wenn man mit einem Filmhit zur Hauptsendezeit die Einschaltquoten der Konkurrenzsender skalpiert.

Auf Dauer kommen zwar keine grundlegend neuen Spielelemente dazu, aber der Aufbau und Unterhalt des Senders ist nicht gerade leicht und hält Sie ständig beschäftigt. Um die 100 Imagepunkte zu erlangen, die zum Gewinnen des Spiels notwendig sind, müssen Sie immer teurere Filme kaufen, aufwendigere Serien produzieren und dickere (sowie risikoreichere) Werbeaufträge ranziehen. Die flüssige Anklick-Benutzerführung rundet das höchst unterhaltsame Programm ab, bei dem allerdings der Schwierigkeitsgrad etwas zu hoch ausgefallen ist. Eine Fernseh-Persiflage zum Dauerschmunzeln, die auch spielerisch viel hergibt – Mad-TV hat die besten Voraussetzungen, um gute »Einkaufsquoten« in den Softwareläden zu erreichen.

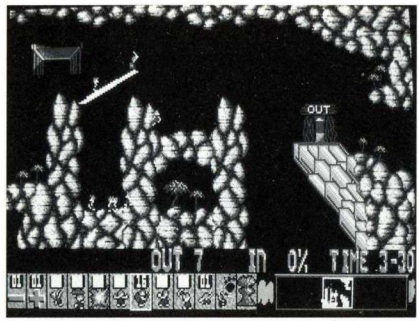
Auf einen Blick

Name:	Mad TV
Hersteller:	Rainbow Arts
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Oh No, More Lemmings!

Beschreibung

Wenn Sie die »Lemmings« noch nicht kennen, dann ist Ihnen eines der besten Spiele entgangen, die es in den letzten Jahren für PCs zu kaufen gab. Da sich das Programm auch sehr ordentlich verkauft hat, gibt es einen Nachfolger, an dem sich aber außer 120 neuen Levels nichts Wesentliches geändert hat.

Lemmings sind kleine Männchen mit grünen Haaren, die sich mit drei Adjektiven beschreiben lassen: dumm, naiv und selbstmörderisch. So laufen sie blindlings durch ihre kleine Welt und tappen dabei in jede nur erdenkliche Todesfalle: Sie stürzen in Abgründe, fallen ins Feuer, ertrinken in Pfützen, stellen sich unter herabstürzende Gewichte und watscheln in Schnappfallen. Ohne schützende Hand sind die Lemmings innerhalb weniger Minuten ausgestorben.

Während Greenpeace und Robin Wood noch mit der Rettung anderer Tierarten beschäftigt sind, kümmern Sie sich um den Erhalt der Lemmings. Dazu müssen Sie sie lediglich in den Ausgang am Ende des Levels geleiten. Damit alle brav dorthin eilen, haben Sie eine beschränkte Zahl von Kommandos, die Sie einzelnen Lemmings erteilen können. So können Sie einem Lemming beispielsweise sagen: »Grab' ein Loch«. Schon wird er mit dem Buddeln beginnen und erst aufhören, wenn er eine Höhle gefunden hat und nicht mehr graben braucht oder aber aus dem unteren Bildschirmrand rausgefallen ist. Weitere Kommandos sind beispielsweise »Blockiere« (wie ein Schülerlotse hält der entsprechende Lemming sein Freunde auf und schickt sie wieder zurück), »Klettere« oder »Explodiere« – letztes Kommando opfert zwar den entsprechenden Lemming, ist aber oft die einzige Möglichkeit, einen Blockierer wieder loszuwerden oder eine störende Wand zu sprengen. Das ist zu verschmerzen, weil sonst alle Lemmings den Tod finden würden und Sie auch nur eine bestimmte Prozentzahl Lemmings ins Ziel bringen müssen und sich deswegen Opfer (und kleinere Fehler) leisten können.

Da Sie von jedem Kommando nur begrenzt viele zur Verfügung haben, sind die einzelnen Level Denksport und Geschicklichkeitstest zugleich. Zum einen müssen Sie herausknobeln, wie Sie mit den begrenzten Mitteln einen sicheren Weg zum Ausgang schaffen; zum anderen müssen Sie den Lemmings ja auch die Kommandos zeitgenau geben, da manchmal nur Millimeter über Erfolg oder Mißerfolg einer Aktion entscheiden.

Die 120 Level von »Oh No, More Lemmings« sind in vier Schwierigkeitsstufen zu je 30 Leveln angeordnet. Sie können in jede Schwierigkeitsstufe direkt einsteigen und erhalten zusätzlich nach jedem gemeisterten Level ein Paßwort. »Oh No, More Lemmings« gibt es in zwei Versionen: Als komplettes Spiel und als billigere Datendisk, für die Sie unbedingt eine Original-Version des ersten Lemmings-Spiels benötigen, da die Level ohne Spiel völlig nutzlos sind.

Bewertung

Wenn Sie Lemmings noch nicht besitzen, sollten Sie sich schleunigst das Original dieses exzellenten Spiels besorgen und dabei aufpassen, daß Sie nicht den Nachfolger erwischen. Denn während das erste Spiel noch die Level so aufbaut, daß Sie nach und nach alle Spielelemente kennenlernen, wird beim zweiten Teil gleich in die Vollen gegriffen: Ohne gute Vorkenntnisse der Lemming-Steuerung werden Sie hier schnell die Maus strecken.

Beim Spielen merkt man, daß die Originalprogrammierer beim ersten Teil so lange am Level-Design geknobelt hatten, daß für einen zweiten Satz von hundertzwanzig Stufen ein wenig die Luft raus war. Die teilweise genialen und subtilen Lösungen des ersten Teils werden hier nicht erreicht; für Lemmings-Freunde gibt es aber mehr als genug zu knobeln und eine Reihe von Levels, deren Schwierigkeitsgrad das erste Lemmings wie ein Kinderspiel aussehen läßt.

Eine richtige Fortsetzung von Lemmings ist übrigens für den Anfang 1993 angekündigt. »Lemmings 2« wird ein leicht verändertes Konzept sowie viele neue Lemming-Eigenschaften und damit auch neue Puzzles haben.

Auf einen Blick

Name:	Oh No, More Lemmings!
Hersteller:	Psygnosis
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	60 Mark (als Datendiskette für Lemmings), 100 Mark (komplettes Spiel)
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	Adlib und Soundblaster

Gesamtwertung: 9



Der Patrizier

Beschreibung
Die deutsche Softwarefirma Ascon hat sich mit ihrem ersten großen PC-Projekt einiges vorgenommen. Ein hierzulande besonders beliebtes Spielgenre wird mit respektabler Komplexität und solidem historischem Hintergrund als Strategiespiel aufbereitet. »Der Patrizier« wird vom Hersteller als eine »geschichtliche Simulation« bezeichnet, die sich mit der Blütezeit der Hanse beschäftigt.

Bis zu vier Personen können sich einen Wettbewerb beim Ringen um Geld und Ansehen liefern. Acht Hansestädte stehen am Anfang zur Wahl, wenn es um die Festlegung des Heimathafens geht. Seerouten zu insgesamt 16 Städten können genutzt werden; mit 18 verschiedenen Gütern wird gehandelt.

Ihr erstes großes Ziel ist die Wahl zum Bürgermeister. Doch dazu muß man nicht nur viel Bares auf der hohen Kante haben, um die Kaufmanns-Kollegen zu beeindrucken, sondern auch mit einer vorbildlichen Reputation gesegnet sein. Das bedeutet, daß Sie beim Handeln nicht nur auf die Waren mit den schönsten Gewinnspannen achten, sondern auch die Versorgung Ihrer Heimatstadt mit Gütern des täglichen Bedarfs bedenken sollten. Je näher der Wahltag rückt, desto öfter sollten Sie ein kleines Fest veranstalten – Wahlkampf war schon im Mittelalter eine kostspielige Angelegenheit.

Am Anfang tippen Sie erst einmal die Namen der einzelnen Mitstreiter ein (alleine geht's natürlich auch) und geben deren Geschlecht an. Das ist kein Selbstzweck-Gag, sondern für den Spielverlauf durchaus bedeutsam; schließlich können Sie später durch eine Eheschließung unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten Ihrem Handelsimperium eine flotte Mitgiftspritze verabreichen (...oder wollen Sie sich etwa den Luxus einer Liebesheirat leisten?).

Auf Wunsch können Sie das Programm mit einem »Schnellstart« beginnen; Ihre Flotte besteht dann bereits aus vier Schiffen (ansonsten fängt man mit einem mickrigen »Kraier« an). Um anfangs ohne allzu starken Konkurrenzdruck in das Programm reinzuschnuppern, kann man sein Glück im Übungsmodus versuchen. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich auch durch die Wahl der Heimatstadt etwas variieren. Mit einem eher öden Außenposten haben Sie es anfangs

wesentlich schwerer als z.B. mit Lübeck, das sich geographisch in einer sehr günstigen Position befindet und über eine florierende Wirtschaft verfügt.

Ausgangspunkt aller guten Geschäfte ist der Kontor. Hier können Sie eine Reihe von Gegenständen anklicken, um wichtige Menüs aufzurufen. Die Karte an der Wand ist der Schlüssel zur Planung der Seerouten. Hier legen Sie fest, welches Schiff zu welchem Zielhafen abkommandiert werden soll.

Zuvor sollte man den Pott natürlich beladen: Im Handelsmenü werden alle Waren angezeigt, die Sie in der momentanen Stadt erwerben können. Neben den An- und Verkaufspreisen wird die Menge angezeigt, die von dieser Ware noch übrig ist. Dieser Faktor sollte nicht unterschätzt werden, denn beim »Patrizier« sind die Preisschwankungen die Folge von Veränderungen der Marktsituation. Jede Stadt hat bestimmte Güter, die sie von Haus aus besonders reichhaltig und günstig produziert.

Eine weitere wichtige Station ist die Werft. Hier verpassen Sie Ihren Schiffen flotte Namen, lassen sie reparieren oder geben die Produktion neuer Boote in Auftrag. Dazu muß man aber nicht nur ordentlich löhnen, sondern auch dafür sorgen, daß die benötigten Rohstoffe rangeschafft werden. Vier historische Schiffstypen mit individuellen Vorzügen und Nachteilen können in Auftrag gegeben werden: Kraier, Kogge, Schnigge und Holk.

Bewertung
»Der Patrizier« ist sicher kein Programm für ungeduldige Naturen. Durch Spielprinzip und Aufgabenstellung bedingt muß man sich schon ein bißchen reinknien, um die diversen Details zu entdecken und sollte auch die Lektüre der gesamten Dokumentation nicht scheuen. Der Ablauf ist etwas betulich, aber innerhalb des Genres der Handelsspiele gehört dieser Titel zu den interessantesten Vertretern seiner Zunft. Der sehr gut ausgeklügelte wirtschaftliche Kreislauf und die Komplexität sorgen dafür, daß Freunde solcher Spiele lange Zeit beschäftigt werden.

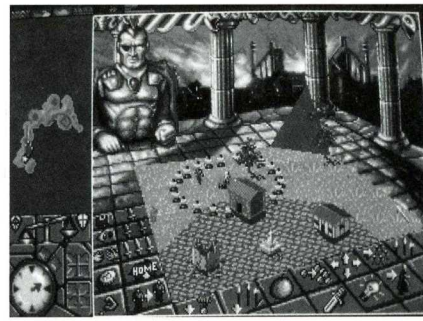
Auf einen Blick

Name:	Der Patrizier
Hersteller:	Ascon
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Powermonger

Beschreibung
Eine neue, namenlose Welt ist in Hunderte von Ländereien zerstückelt. Nirgends konnte sich ein Herrscher etablieren, an allen Ecken und Enden regieren andere Provinzfürsten vor sich hin und überfallen einander recht munter. Eines Tages taucht ein Fremder an der Küste auf, dessen Hormonspiegel vor lauter Eroberungslüsten schwer durcheinandergebracht wird. Gerne würde er sich zum »Powermonger« aufschwingen, dem großen Obermacker, der über das ganze Land regiert. Doch der Weg zu diesem Amt ist weit; ein gutes Dutzend unrasierter, hungriger Söldner sind die einzigen Getreuen, auf deren Unterstützung er zählen kann. Die Politik der kleinen Schritte ist deshalb gefragt: Statt waffenklirrend in die Hauptstadt einzumarschieren und prompt massakriert zu werden, müssen Sie Macht und Manpower erst beim Tingeln über die Dörfer gewinnen. Rekrutieren Sie zusätzliche Soldaten und erfinden Sie neue Waffen, doch man sollte sich nicht wundern, wenn Besuch von einem verfeindeten Regentenrivalen naht.

Das Eroberungs-Festival Powermonger war für das englische Programmierteam Bullfrog das nächste Projekt nach dem weltweiten Hit »Populous«. Gut eineinhalb Jahre nach Erscheinen der Amiga-Version kam Powermonger endlich für PCs heraus. Das augenfälligste optische Merkmal, das sicher einen gehörigen Anteil an der langen Entwicklungszeit hatte, ist die perspektivische Darstellung der Spielwelten. Es insgesamt 195 Landstriche, die Sie im »Conquest«-Modus Stück für Stück erobern. Außerdem kann man sich ein zufälliges Territorium generieren lassen, wodurch es wohl genug Spielvarianten für die nächsten paar Jahre gibt. Am linken Bildrand ist eine Übersichtskarte des momentanen Landabschnitts zu sehen; rechts davon ist das Hauptfenster mit der perspektivischen Nahansicht. Sie dürfen den Maßstab wechseln und so in das Geschehen reinzoomen oder einen übersichtlicheren Betrachterwinkel wählen. Der Bildausschnitt läßt sich in 90-Grad-Sprüngen um die eigene Achse rotieren; per Klick auf die Karte bringt man blitzschnell eine bestimmte Gegend in diese Nahansicht.

Der Anblick Ihrer Mannen, die einen Kreis bilden und Ihrer Befehle harren, erinnert an die Pflichten des Erobereralltags. Sie müssen in einem Abschnitt die absolute Mehrheit an Siedlungen und Bürgern auf Ihre Seite gebracht haben, bevor Sie per Menüpunkt »Retire«

diese Provinz verlassen und die nächste Länderei anwählen können. Da sich die Armeen von bis zu drei Computergegnern mit demselben Vorhaben in der Gegend herumtreiben, wird daraus mit Sicherheit kein Spaziergang.

Bei den Icons, die rund um die Nahansicht angebracht sind, haben die drei Schwert-Symbole eine besondere Bedeutung. Durch Anklicken ändern Sie die Aggressivität des Truppenanführers. Je mehr der Schwerter Sie aktivieren, desto gründlicher werden Aktionen wie Nahrung beschaffen, Dörfer überfallen oder Soldaten anwerben ausgeführt. Oft ist es von Vorteil, sich zurückzuhalten: Marschiert man mit einem überlegenen Heer in einem Dorf ein und haut nicht gleich auf die Einwohner ein, wechseln diese womöglich freiwillig und ohne Blutvergießen auf Ihre Seite.

Bewertung
Powermonger belebt durch seine originelle Grafik und die Weltensimulation in Echtzeit das Strategie-Genre, aber der erhoffte Spielspaß-Knaller ist es nicht ganz geworden. Vor allem Einsteiger werden von der etwas umständlichen Bedienung und dem letztendlich eine Spur zu trockenen Spielablauf abgeschreckt. Die Icons sind nichtssagend und unübersichtlich angeordnet; zumindest am Anfang ist heftiges Nachblättern in dem etwas zu knappen Handbuch angesagt.

Noch intensiver raschelt das Papier, wenn die bemerkenswert benutzerfeindliche Kopierschutz-Abfrage zuschlägt. Sie müssen im Handbuch die Abbildung einer krümeligen Landkarte nachschlagen, was angesichts einer frappierenden Ähnlichkeit der verschiedenen Varianten zu einem größeren Geduldsspiel ausartet. Irgendwie ist diese überflüssige Einstiegshürde symptomatisch für Powermonger. Obwohl es anspruchsvoller und vielseitiger als Populous ist, erreicht es den Spielwitz dieses Vorgängers nicht.

Auf einen Blick

Name:	Powermonger
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	105 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Theatre of War

Beschreibung
Schach ist eines der ältesten Strategiespiele der Welt. Als »Simulation« einer echten Schlacht kann man es aber nicht ansehen, weil es brav Zug um Zug gespielt wird – erst kommt der eine, dann der andere Spieler an die Reihe. Die Strategie-Experten bei Three-Sixty hat das ein wenig gewurmt, so daß sie eine Art Computer-Schach für das nächste Jahrtausend entwarfen. »Theatre of War« erinnert auf den ersten Blick an das Spiel der Könige, spielt sich aber dennoch radikal anders.

Bei Theatre of War ziehen Sie nicht Figuren von A nach B, sondern geben ihnen nur den Befehl, von A nach B zu gehen. Die Figur macht sich dann entsprechend auf den Weg und braucht eine gewisse Zeit, bis sie am Ziel angekommen ist. In dieser Zeit können Sie weiteren Figuren Kommandos geben, oder einer Figur, die gerade unterwegs ist, auch neue Befehle verpassen. Ihr Gegner tut zur selben Zeit das Gleiche: Ständig ist Bewegung auf dem Feld, Figuren bewegen sich hin und her und einen Überblick zu bekommen, ist gar nicht mal so einfach. Anders als bei Schach schlägt auch nicht eine Figur eine andere. Vielmehr treten sie in einen Kampf, bei dem beide an Stärke verlieren. Der Stärkere wird über kurz oder lang gewinnen. Figuren können Kraft »nachtanken«, wenn sie mit ihrem Anführer in Verbindung treten.

Sie müssen sich bei Theatre of War auch nicht mit einer Grundstellung wie bei Schach begnügen, es hält einige Dutzend Spielvarianten für Sie bereit. Zuerst einmal können Sie zwischen drei Figurensets aussuchen, die nicht nur unterschiedlich aussehen, sondern auch jeweils andere Eigenschaften haben. Das moderne Set hat auch die moderneren Waffen als das altertümliche Set. Für jedes dieser Sets sind eine Reihe von Szenarien gespeichert, die verschiedenen Grundstellungen entsprechen. Einige Szenarien sind speziell auf die Situation »Mensch gegen Computer« abgestimmt worden, andere hingegen sind für die »Zwei Menschen«-Variante gedacht, die allerdings nur mit zwei Computern und einem Null-Modem-Kabel spielbar ist.

Theatre of War unterstützt die Super-VGA-Modi gängiger VGA-Karten. Zu diesem Zweck müssen Sie einen VESA-Treiber aktivieren, der meist bei den Treiber-Disketten Ihrer VGA-Karte beiliegt. Zusätzlich sind auf den Programm-Disketten Treiber für diverse Grafikkarten

vorbereitet, mit denen wir im Test allerdings manchmal Probleme hatten; besser, Sie verlassen sich auf die Treiber, die Ihrer VGA-Karte beilagen. Wenn Sie keinerlei passenden VESA-Treiber auffinden können, läßt sich das Spiel auch in der normalen VGA-Auflösung starten, bietet dann aber entsprechend gröbere Grafik.

Bewertung
Die Idee erscheint auf den ersten Blick reizvoll: Eine Schachvariante in Echtzeit, mit Fernangriffen, unterschiedlichem Gelände und »Energie-Versorgung« durch den König. Doch schon bald stellt sich heraus, daß die Programmierer des Guten viel zu viel getan haben. Fast jedes Spielelement aus Strategie-Spielen wurde hier eingebaut, eigentlich fehlt nur noch, daß man eine drei Seiten lange Statistik über die einzelnen Figuren aufrufen darf. Details wie die unterschiedlichen Bodenstrukturen leuchten überhaupt nicht ein; die vielen Funktionen, die die einzelnen Figuren ausüben können, sorgen nicht für Abwechslung sondern nur für Verwirrung. Das Handbuch erklärt zwar brav alle Fähigkeiten der Figuren; wofür diese aber in großem Stile nützlich sein sollen, welche Strategien Sinn machen, erfährt der Leser überhaupt nicht. Die Feinheiten des Spiels muß man sich selber beibringen.

Da wiegt dann besonders schwer, daß die Programmierer trotz hochauflösender Grafik mit 256 Farben keine vernünftige Benutzeroberfläche zustandebrachten. Die kontrastarmen Symbole und das seltsame Gewirr im unteren Bildschirmdrittel beleidigen die Augen. Im 3-D-Modus können Sie nie das gesamte Brett sehen, im 2-D-Modus sehen Sie hingegen nicht die (eigentlich überflüssigen) Hügel, die trotzdem die Bahn Ihrer Figuren beeinflussen. Bei der verkorksten Bildschirm-Darstellung macht es keinen Spaß, sich durch dieses Strategiespiel durchzubeißen. Die Spieltiefe wird sich nur den Freunden dieses Genres erschließen.

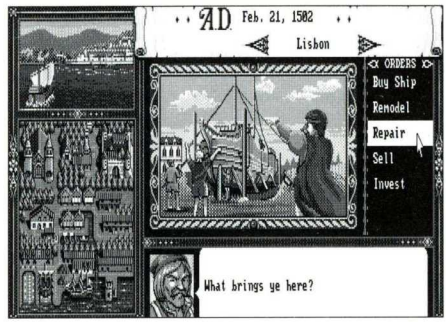
Auf einen Blick

Name:	Theatre of War
Hersteller:	Three-Sixty
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	110 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (20 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA und Super-VGA (VESA)
Soundkarten:	Adlib und Soundblaster

Gesamtwertung: 5



Uncharted Waters

Beschreibung
Portugal im Jahre 1502: Kolumbus hat vor einigen Jahren Amerika entdeckt, Vasco da Gama kommt von einer erfolgreichen Indien-Reise zurück und Händler, die aus fernen Ländern Waren und Gewürze heranschaffen, verdienen gar fürstlich.

Auch Ihr Vater möchte an diesem Reichtum teilhaben, organisiert eine Indien-Reise und steckt dabei das letzte Geld des Familien-Unternehmens in dieses Vorhaben. Doch seine ehrgeizigen Pläne schlagen fehl: Die ganze Flotte fällt auf dem Rückweg einem Sturm zum Opfer. Nur der Erste Maat, ein alter Freund des Hauses, überlebt und bringt Ihnen die schlechten Nachrichten. Die Ehre der Familie muß gerettet werden: So entschließen Sie sich, selber mit einer Flotte eines Tages nach Indien zu fahren. Doch Ihre kargen Ersparnisse reichen nur für ein altes Schiff, eine kleine Crew und eine magere Ausrüstung. Also müssen Sie sich erst mit kleinen, dann mit immer größeren Reisen hocharbeiten und nach und nach Ihre Flotte ausbauen.

»Uncharted Waters« (»Unerforschte Gewässer«) ist eine Mischung aus Handels-, Strategie- und Rollenspiel. Zu Beginn steht noch alleine der Handelsaspekt im Vordergrund. Waren billig einzukaufen und in anderen Städten möglichst teuer zu verkaufen ist die Methode, mit der Sie eine Zeitlang Ihr Kapital erhöhen müssen. Der Rollenspielaspekt tritt in Kraft, wenn Sie Ihr Kapital einsetzen, um Ihr Schiff und Ihre Crew besser auszustatten und nach erfolgreichen Missionen auch Ihre Charakterwerte ansteigen und so das Vertrauen Ihrer Crew, von Händlern und Königen in Sie wächst. Wie in einem Rollenspiel erhalten Sie ab und zu auch Aufträge von Portugals König, die die Geschichte des Spiels vorantreiben.

Diese beiden Spielteile finden hauptsächlich in den Städten statt, in deren Häfen Sie mit Ihrer Flotte einlaufen. Dort können Sie nicht nur Handel treiben, sondern auch Ihr Schiff reparieren lassen oder sich in einer Kneipe einen kühlen Drink (und vielleicht neue Crew-Mitglieder) spendieren. In den Gilden der Städte gibt es oft wichtige Informationen und Gegenstände, beispielsweise den just erfundenen Sextanten und anderes Navigationsmaterial.

Zu hoher See tritt dann die Strategiespiel-Komponente in Kraft, denn natürlich gibt es kein Seefahrer-Spiel ohne Piraten und Seeschlachten. Diese Schlachten werden auf sogenannten

Hex-Feldern (Hex für Hexagonal – sechseckig) ausgefochten. Die Bewegungen aller Schiffe und die Reichweiten der Kanonen werden in Hex-Schritten gemessen. Wenn Sie nahe genug an einen Gegner herankommen, können Sie sogar einen Enter-Versuch starten.

Bedient wird das Ganze größtenteils per Maus und Menüs, lediglich in den Segel- und Seeschlacht-Sequenzen sollten Sie auf die Tastatur zurückgreifen, mit der sich hier genauer und schneller steuern läßt.

Bewertung
Unter den Handelsspielen ist »Uncharted Waters« eine echte Perle. Muß man sich sonst mit billiger Grafik und einfachsten »Kauf hier und Verkauf da«-Methoden herumschlagen, ist dieses Programm nicht nur professionell gestaltet, sondern auch spielerisch mit viel Tiefgang ausgestattet.

Die Verbindung der verschiedenen Elemente klappt gut, da die Programmierer klar zwischen Handeln (an Land) und Strategie (auf See) getrennt haben. Größter Motivationsschub ist natürlich das Entdecken immer neuer Städte und Länder. Die befinden sich auf der Spielkarte zwar genau da, wo sie auch in Wirklichkeit liegen (einen Atlas bereitzulegen ist also gar nicht mal unnütz), trotzdem macht es einen Heidenspaß, Hamburg oder Kyoto zu »entdecken« und für die Krone Portugals neue Märkte zu erschließen.

Das Aufrüsten der Schiffe und Crew macht mehr Sinn als bei Rollenspielen, wo sich besseren Charakteren nur stärkere Monster entgegenstellen. Hier müssen Sie alle Aspekte Ihrer Schiffe verbessern, um die langen Überfahrten beispielsweise ums Kap Horn oder auch nach Amerika zu überstehen. Ohne Navigations-Hilfen, viel Feuerkraft, noch mehr Vorräte und eine gute Portion Erfahrung brauchen Sie sich nicht an diese Langzeit-Reisen zu machen. Wenn Ihnen das Genre dieser Handelsspiele zusagt und Ihre Englischkenntnisse ausreichen, sollten Sie hier unbesorgt zuschlagen. Wochenlanger Spielspaß ist Ihnen gewiß.

Auf einen Blick

Name:	Uncharted Waters
Hersteller:	Koei
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	120 Mark
Sprache:	Anleitung und Software in Englisch

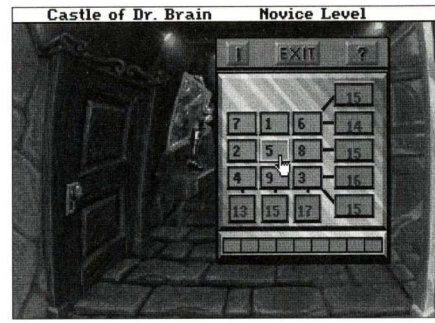
Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	Adlib und Soundblaster

Gesamtwertung: 8

Denkspiele





Castle of Dr. Brain

Beschreibung
Verrückte Wissenschaftler sind meistens die Sorte von Mensch, die am liebsten die Welt in die Luft sprengen. Dr. Brain hat zwar auch nicht alles richtig im Dachstübchen, aber immerhin bemüht er sich um das Gute im Menschen. Dazu braucht er einen Assistenten, und bei der Suche nach einem geeigneten Kandidaten tritt seine Macke zu Tage: Denksportaufgaben. Damit Sie den (nicht gerade hochdotierten) Job als linke Hand des Doktors kriegen, müssen Sie sich durch die Zimmer seines Schlosses kämpfen und Türen durch Lösen von Denksportaufgaben öffnen. Erst wenn Sie sich durch gute zwei Dutzend verschiedenste Puzzles gedacht haben, ist Doc Brain zufrieden.

Castle of Dr. Brain kann in fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden; in jedem dieser Levels sind die Puzzles leicht verändert, so daß man nach einem ersten Durchspielen noch vier weitere Male durch das Schloß laufen kann. Die Puzzles teilen sich in alle Arten von Denksportaufgaben auf: Da müssen Sie beispielsweise mathematische Rätsel lösen, Puzzles zusammensetzen, Roboter programmieren, logische Trugschlüsse auflösen und Wortspiele spielen. Sogar mehrere dreidimensionale Labyrinthe müssen durchwandert werden. Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad ist das alles noch recht zahm, auf dem höchsten müssen Sie Ihr Hirn ganz schön anstrengen. Für schnell gelöste Puzzles gibt es »Hint Coins«, die Sie bei anderen Puzzlen gegen Hinweise oder gar die komplette Lösung austauschen können. Allerdings sind alle Puzzles, Hinweise und auch die Wortspiele in englischer Sprache.

Alle Puzzles werden komfortabel mit der Maus bedient; bei den einfacheren gilt es nur, mit der Maus Symbole, Buchstaben und Zahlen anzuklicken, bei komplizierten Rätseln wie der Roboter-Programmierung gibt es jeweils spezielle Menüs, aus denen sich die Befehle schnell zusammenstellen lassen. Natürlich können Sie mitten im Spiel einen Spielstand speichern und später an dieser Stelle weiterpuzzeln.

Immer noch nicht genug? Zum einen hat Sierra noch ein Buch mit weiteren Rätselnüssen in die Packung gepackt, zum anderen ist eine Fortsetzung (»The Island of Dr. Brain«) schon angekündigt.

Bewertung

Mit Castle of Dr. Brain hat Sierra seinen Adventures mal eine neue Note gegeben: Die Beschränkung auf Puzzles und Denksportaufgaben pur hat mit Sicherheit ein Gutes: In diesem Spiel sind mehr Rätsel als in drei oder vier normalen Sierra-Spielen auf einmal. Allerdings, und das trübt den Eindruck sehr, sind alle Puzzles (insbesondere die Wortspiele) nur mit sehr guten Englischkenntnissen zu lösen; von diesem Spiel ist bei Sierra keine deutsche Version vorgesehen.

Das hat Sierra aber nicht daran gehindert, eine »deutsche Anleitung« in die Packung zu legen, die dummerweise die normalen Adventures des Herstellers beschreibt und mit Castle of Dr. Brain nicht das Geringste zu tun hat – zum Glück hat man die englische Original-Anleitung in der Packung gelassen. So etwas ist eigentlich Irreleitung des Kunden, denn die auf der Packung angekündigte deutsche Anleitung gibt es einfach nicht. Leider merken Sie das erst, nachdem Sie die vollständig übersetzte Packung gekauft haben; sicher wird schon so mancher im Glauben, ein deutschsprachiges Spiel zu kaufen, auf diese Mogelei reingefallen sein. Auch sonst treibt die Übersetzung hier seltsame Stilblüten. So ist unter dem Bild des vollbärtigen Programmierers zu lesen, daß es sich um die »Mitdesignerin« (!) eines anderen Spiels handelt.

Von der Sprachbarriere abgesehen ist Castle of Dr. Brain eine witzige Umsetzung gängiger Denksportaufgaben; wer sich mit dem Genre auskennt, wird hier aber leichtes Spiel haben. Grafik und Sound sind auch für Sierra-Verhältnisse überdurchschnittlich, trotzdem bleibt die Frage, warum Sie für zwei Dutzend Denksport-Puzzles 140 Mark ausgeben sollten. Kaufen Sie sich lieber ein paar entsprechende Taschenbücher, die sind preiswerter, haben mehr Rätsel und sind auch in Deutsch erhältlich.

Auf einen Blick

Name:	Castle of Dr. Brain
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Sprache:	Anleitung und Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Gobliiins

Beschreibung
Drei mäßig intelligente Schrumpfkobolde erforschen die Tücken ihrer phantastischen Umwelt. Doch mit viel Teamwork können sich die sympathischen Gesellen gegen das Widrigkeiten-Sammelsurium behaupten – wozu gibt es den netten PC-Spieler vom Dienst, der mit tatkräftiger Mausbetätigung hilft?

Im Mittelpunkt des Geschehens stehen die Oups, Ignatius und Asgard. Sie zogen los, um einen mächtigen Magier zu besuchen, dessen Wissen die einzige Hoffnung für die Gobliiins-Sippe ist. Deren Häuptling wird von einem bösen Voodoo-Zauber geplagt, dessen Auswirkungen im Vorspann des Spiels im Zeichentrick-Stil drastisch veranschaulicht werden. Doch der Magier erweist sich als unwirscher Geselle, der unsere drei Helden erst einmal losschickt, um ein paar für den Gegenzauber unentbehrliche Gegenstände zu finden.

Die Kobolde geben ein gewitztes Team ab, denn jeder beherrscht eine bestimmte Fähigkeit. Asgard ist der Rohling vom Dienst; seine Spezialität ist das Zuschlagen. Außerdem kann er als einziger an Seilen rauf und runter klettern. Oups ist mehr der Tüfteltyp und die einzige Spielfigur, die Gegenstände aufsammeln und benutzen kann. Ignatius ist schließlich für die Zauberei zuständig. Was bei der Anwendung seiner magischen Kräfte auf einen Gegenstand jeweils herauskommt, läßt sich nicht genau sagen – Probieren geht über Studieren.

Das muntere Trio muß sich Bild für Bild voranwursteln. Erst wenn eine bestimmte Aufgabe gelöst ist, blinkt das Ausgangs-Logo auf, wodurch der Zugang zur nächsten Etappe frei wird. Nach jedem gelösten Level können Sie sich ein Paßwort notieren, um bei späteren Spielversuchen bereits absolvierte Bilder zu überspringen. Die Steuerung ist angenehm einfach und erinnert ein wenig an das aktuelle Icon-System von Sierra. Mit dem rechten Mausknopf schalten Sie zwischen dem Bewegungs- und Aktions-Cursor um. Durch das direkte Anklicken eines Kobolds darf man jederzeit zwischen den Spielfiguren wechseln. Davon sollten Sie auch reichlich Gebrauch machen, denn kaum ein Level läßt sich ohne Teamwork meistern.

Bereits das erste Bild liefert ein paar handfeste Kopfnüsse, die exemplarisch für den Aufbau des ganzen Spiels sind. Der Kobold-Dreier steht vor des Magiers Häuschen, doch Einlaß

gewährt dieser nur auf das Vorzeigen eines schönen Diamanten hin. Was nun? An einem Torbogen ist ein Geweih befestigt, das verdächtig im Winde wackelt. Schalten Sie auf den Kraftmeier Asgard um, der auf die rechte Säule drischt. Das rechte Horn fällt herunter, woraufhin Oups an der Reihe ist: Durch seine Spezialität, das Benutzen-Icon, bläst er fulminant in das Horn hinein. Der Magier beschwert sich ob der Ruhestörung und wegen der Schallgewalt rieselt ein Zweiglein aus einem Baum. Das sieht jetzt nach einer Sackgasse aus, doch wenn alles versagt, sollte man Ignatius zaubern lassen. Er verwandelt den Zweig in eine fürs Diamantenschürfen taugliche Hacke, wodurch alle Puzzles in diesem Bild gelöst sind.

Die eigentlichen Puzzles verlangen ein bißchen Denkarbeit, doch ohne gründliches Ausprobieren kommt man nicht weiter. Da Sie z. B. nie wissen, welche genaue Auswirkungen die Zauberei auf einen Gegenstand hat, muß ein wenig auf gut Glück experimentiert werden. Die spielerische Logik wird dadurch streckenweise kaltgestellt, aber dem Vergnügen tut das keinen allzugroßen Abbruch. In Sackgassen sollte man einen Freund vor den Bildschirm zerren; im Team reifen mehr fruchtbare Gedanken zum Thema »Was könnte man in diesem Bild noch alles ausprobieren« als beim einsamen Sinnieren.

Bewertung
Die Spielidee ist hübsch und die Aktionen der niedlichen Helden werden so liebenswert animiert dargestellt, daß alleine das Zusehen großen Spaß macht. Auf der akustischen Seite werden Besitzer einer Soundblaster-Karte durch ein paar kesse digitalisierte Effekte bevorzugt behandelt. Nervig wird das Spiel nur, wenn man ein allzu unauffälliges grafisches Detail übersieht. Solchen kleineren Schönheitsfehlern zum Trotz gehört Gobliiins zum Erfrischendsten, was den PC-Programmierern in letzter Zeit zum Thema »ungewöhnliche Spielideen« einfiel. Mit seinem hohen Putzigkeits-Faktor dürfte das Programm so ziemlich alle Altersgruppen ansprechen.

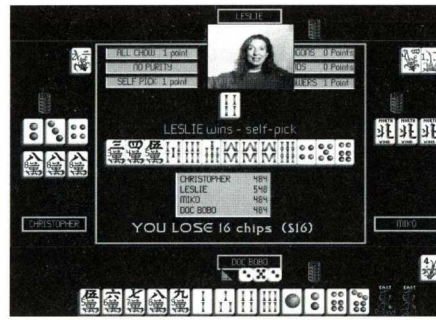
Auf einen Blick

Name:	Gobliiins
Hersteller:	Bomico
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	90 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Hong Kong Mahjong Pro

Beschreibung

Wenn es an chinesischen Spieltischen klappert, sind das nicht die Zähne der Akteure (wegen der zu erwartenden Verluste), sondern die Mahjong-Steine, die die bei uns bekannten Spielkarten ersetzen. Mit den Steinen wird das Spiel »Mahjong« gespielt, und auch das hat Parallelen zur westlichen Welt, hauptsächlich zu unserem »Rommé«. Jeder Spieler hat 13 Steine auf der Hand und muß daraus vier Dreier-Gruppen und ein Pärchen bilden – wer das als erster schafft, gewinnt die Runde. An einem Mahjong-Spiel nehmen genau vier Spieler teil, keiner mehr, keiner weniger. Nach dem Ende einer Runde werden für jeden der vier Verlust- und Gewinnpunkte ausgerechnet. Das macht Mahjong zu einem sehr strategischen Spiel, bei dem das Glück in den Hintergrund tritt – »wie« man gewinnt ist entscheidender, als »ob« man gewinnt.

Da sich in hiesigen Breitengraden nur selten drei Bekannte zu einem Mahjong-Abend finden lassen, hat sich Electronic Arts um eine Computer-Umsetzung dieses Spiels bemüht, bei der man gegen drei Computergegner antritt; und damit auch Unkundige in den Genuß des Spiels kommen, haben die Programmierer ein Lernprogramm und einige Hilfe-Funktionen spendiert.

Um die unpersönlichen Computergegner anderer Spiele zu vermeiden, wurden die Programmierer und ein paar asiatisch aussehende Freunde digitalisiert, so daß man die Gesichter seiner Mitspieler sehen kann – SuperVGA macht's möglich. »Hong Kong Mahjong Pro« läuft in hochauflösender Grafik mit 256 Farben, vorausgesetzt, Sie haben die richtige Grafikkarte, denn nur einige bestimmte Typen werden direkt unterstützt. Wenn Sie zu der Hälfte der Menschheit gehören, deren VGA-Karte nicht mit Hong Kong Mahjong Pro kompatibel ist, können Sie trotzdem spielen, müssen aber mit 16farbiger-Grafik leben.

Ihre Spielsteine und Menüs sind immer am unteren Bildschirmrand zu sehen. Der Aufbau und die Menüs sind am Anfang ein wenig verwirrend, doch mit Hilfe des Lernprogramms ist man schnell über das Grobe informiert. Weitere Informationen im Spiel gibt ein Vogel, der Ihnen auf Wunsch auch Vorschläge zum Spielablauf macht.

Die unterschiedlichen Computergegner machen sich sehr stark bemerkbar. Neben einigen Spielern, die noch nicht mal gewinnen, wenn Sie einfach nur stumpf Stein um Stein ablegen

(angenehm für erste Erfolgserlebnisse) gibt es einige echte Asse, die einem Anfänger innerhalb von Minuten die Börse leerspielen.

Gespielt wird mit der Maus; um die Menüs zu erreichen, müssen aber Tasten gedrückt werden. Leider gibt es weder einen Turnier-Modus, noch eine Möglichkeit, begonnene Spiele zu speichern; allerdings merkt sich das Programm in einer Statistik, wie Sie gegen die einzelnen Mitstreiter abgeschnitten haben.

Bewertung
Electronic Arts hat sich Mühe gegeben, Nicht-Kennern das asiatische Brettspiel zu erschließen. Das Lern-Programm und die integrierten Hilfsfunktionen bringen Ihnen innerhalb einer Stunde die Grundzüge des Spiels bei, so daß Sie keine groben Fehler machen – was aber noch lange nicht heißt, daß Sie nicht öfter verlieren werden. Wichtige Voraussetzung ist natürlich das Beherrschen der englischen Sprache.

Die Spielstärke dieses Produkts in unseren Breitengraden messen und bewerten zu wollen, ist hier fehl am Platz. Das Programm ist für Einsteiger gedacht, und die haben ganz schön dran zu knobeln. Vielleicht gibt es ja einen Mahjong-Experten unter unseren Lesern, der uns mehr über die Spielstärke sagen kann. Ein leises Knurren gilt aber dem Erfinder der Benutzerführung: Ein wenig liebevoller und logischer hätte es schon sein dürfen. Die 256-Farben-Ausnutzung beschränkt sich beispielsweise auf das Hintergund-Bild und die Gesichter der Kontrahenten. Etwas mehr Grafik hätte man sich da von 4 Mbyte Festplattenplatz schon erwartet. Und eine Pull-down-Menüleiste am oberen Bildschirmrand hätte auch mehr Sinn gemacht, als die verquer angeordneten Menüs und Tastenkombinationen.

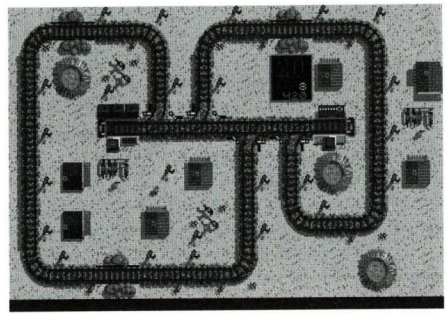
Auf einen Blick

Name:	Hong Kong Mahjong Pro
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	90 Mark
Sprache:	Anleitung und Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Locomotion

Beschreibung
Lust aufs Dampfablassen? Begierig, mal über die Schienen-Stränge zu schlagen? Da trifft es sich gut, daß die gute alte Eisenbahn Puzzlespiel-Reife erlangt hat. Nur durch Ihren schwungvollen Einsatz als Weichensteller lassen sich Kollisionen und Fahrplan-Fatalitäten vermeiden.

Die Aufgabe einer Lokomotive besteht bekanntlich darin, auf einer festgelegten Strecke von Punkt A nach Punkt B zu fahren. Das sollte keine sonderlichen Probleme bereiten, doch bekanntlich wollen mehrere Züge gleichzeitig auf einem Streckennetz unterwegs sein. Durchs Umschalten von Weichen lassen sich andere Zielpunkte erreichen, doch wenn sich dann zwei Loks infolge leichtfertiger Streckenplanung ineinander verkeilen, hält sich die Belustigung sehr in Grenzen. Ihr Talent als weltberühmter Weichenschalter dürfen Sie bei »Locomotion« unter Beweis stellen, das nach einer längeren Durststrecke mit faden Titeln eine frische, packende Spielidee für Tüftel-Fans parat hat.

Wie so viele schöne Dinge im Leben ist der Spielablauf eigentlich recht simpel: Das Schienennetz erscheint auf dem Bildschirm, der nicht gescrollt wird. Mehrere Bahnhöfe sind sichtbar, aus denen bald die ersten Lokomotiven angetuckert kommen werden. Jede Lok ist mit einem Buchstaben gekennzeichnet, der den Zielbahnhof angibt. Durch das Weichenumschalten per Mausklick müssen Sie dem Zug die Strecke zum Ziel weisen. Erst wenn eine bestimmte Anzahl von Lokomotiven innerhalb eines Zeitlimits an die richtigen Zielbahnhöfe bugsiert wurde, gilt ein Level als geschafft.

Finstere Programmierer-Seelen haben die insgesamt 108 Spielstufen natürlich so arrangiert, daß Sie nach ein paar gemütlichen Aufwärm-Levels bald ins Schwitzen kommen. Von Abschnitt zu Abschnitt ändern sich Streckennetz, Weichen- sowie Bahnhofs-Anordnung und die Anzahl der Züge. Die Zielbahnhöfe der Loks werden jeweils per Zufall bestimmt, wodurch auch bekannte Levels immer ein wenig unberechenbar bleiben. Nach der Absolvierung einer Stufe werden Punkte für schnelles, möglichst unfallfreies Weichenstellen verteilt. Kreative Streckenführer dürfen in einem leicht zu bedienenden Editor sogar eigene Levels zusammenbasteln.

Bewertung

Das unschuldig anmutende Gleisverstellen birgt genug Ecken und Kanten, damit man sich in höheren Levels hoffnungslos verstrickt. Lokomotiven, deren Zielbahnhof der Startbahnhof ist, verschlungene Umwege wegen widriger Gleis-Konstellationen und Stationen, die wegen einer bald ausfahrenden Lok nicht angefahren werden können, gehören noch zu den harmloseren Tücken des Eisenbahner-Alltags.

Man glaubt nicht, wieviel taktische Sorgfalt die simpel anmutende Streckenaufbereitung bietet, bis man grummelnd seine ersten Zusammenstöße erlebt hat. Wer es sich nicht zutraut, die Wege vier verschiedener Züge gleichzeitig im Auge behalten zu können, sollte dieses gelungene Denkspiel nur in Verbindung mit einer doppelten Portion Baldrian zu sich nehmen. Viele Levels und ein kompetenter Editor entschädigen für die mickrige Grafik. Die einzelnen Stufen sind in zwölf Ladungen mit je neun Levels unterteilt, deren Schwierigkeitsgrad wohldosiert ansteigt.

Die Zielbahnhöfe der einzelnen Lokomotiven werden per Zufall gewählt, was Vor- und Nachteile mit sich bringt. Die angenehme Nebenwirkung besteht darin, daß ein Level auch beim wiederholten Spielen unberechenbar bleibt. Man kann nicht mit auswendig gelernten Taktiken arbeiten, sondern muß sich immer wieder umstellen, um eine neu auftauchende Lok im Schienengewirr unterzubringen. Der Schwierigkeitsgrad ist dadurch auch ein wenig den Launen des Glücks unterworfen. Zwar gibt es verschiedene Parameter wie Lok-Geschwindigkeit, Verkehrsaufkommen oder Zeitlimit, die fest eingestellt sind; wenn man aber Pech hat, bekommt man überwiegend »schwere« Loks mit weit entfernten Zielen zugeteilt. Übermäßig vertrackte Konstellationen lassen einen schon mal im Fluch-Repertoire wühlen, aber dank eines Paßwort-Systems wird's nicht zu frustrierend. Eine durchgespielte Levelgruppe können Sie zukünftig überspringen, indem der entsprechende Code eingetippt wird.

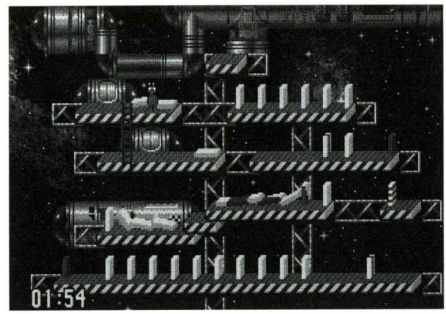
Auf einen Blick

Name:	Locomotion
Hersteller:	Kingsoft
Distributor:	Kingsoft
Ca.-Preis:	90 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Push-Over

Beschreibung
Auf der Suche nach neuen, mehr oder weniger sinnvollen Freizeitbeschäftigungen, erfreuen sich einige Menschen am Rumbasteln mit Dominosteinen. Freilich werden die rechteckigen Klötzchen nicht zum regelgerechten Spiel verwendet, sondern in großer Stückzahl und mühevoller Arbeit aneinander gereiht. Groß ist die Freude, wenn durch das Umkippen des ersten Steins eine Kettenreaktion ausgelöst wird: Ein Dominoklötzchen kippt das andere um; in Windeseile wird der ganze Aufbau versenkt. Die Grundidee der klappernden Kettenreaktion hat ein englisches Programmierteam so sehr beeindruckt, daß es daraus eine interessante Computertüftelei entwickelte.

Bei »Push-Over« ist es Ihre Aufgabe, mit der drolligen Ameise G.I. Ant 100 Denksport-Aufgaben knacken, die sich rund um das Dominoprinzip drehen. Eine Reihe von Steinen ist in jedem Level über den Bildschirm verteilt. Innerhalb eines Zeitlimits müssen Sie sie so umstellen, daß durch den einzigen Stoß, der Ihnen erlaubt ist, alles fein säuberlich zusammenklappt. Das letzte Glied der Kette muß der quer gestreifte Auslöser-Block sein, damit die Stufe als gelöst gewertet wird und sich das Tor zur nächsten Runde öffnet.

Bei der ersten Aufgabe müssen Sie z.B. lediglich eine Lücke zwischen zwei Steinen füllen. Sie steuern die Ameise zu einem Block am linken Rand, nehmen ihn Huckepack und laufen mit ihm zur Lücke. Hier wird er abgestellt, damit die Kettenreaktion nicht unterbrochen werden kann. Jetzt zurück zum linken Rand und den ersten Stein angeschubst – schon klappern die Domino-Figuren einander um und der Auslöser bildet das Schlußlicht. Nachdem Sie durch die offene Tür entkommen sind, können Sie sich ein Paßwort notieren. Für jeden Level gibt es einen solchen Zugriffscode, damit Sie sich nicht erneut durch einmal gelöste Puzzles schlagen müssen.

Von Runde zu Runde wird Push-Over natürlich wesentlich komplexer und komplizierter. Das liegt zum einen an den immer verschlungeneren Domino-Konstellationen, aber zu einem wesentlichen Teil auch an den Steinen mit besonderen Auswirkungen. Neben den Standard-Modellen, die lediglich brav zur Seite kippen, gibt es acht weitere Typen. »Überschläger« klappern munter auch über steinfreie Passagen weg, bis sie auf einen anderen Block treffen.

»Aufsteiger« schweben nach oben, wo sie dann von einem Hindernis aufgehalten werden können und zur Seite weiterkippen. »Überbrücker« legen sich flach, um Lücken im Spielfeld zu füllen, während »Verzögerer« ihren Namen alle Ehre machen, indem sie erst mit Verspätung einen Ankipp-Impuls weiterleiten. »Teiler« geben die Kettenreaktion gleich in zwei Richtungen weiter und »Verschwinder« lösen sich nach dem Antippen in Luft auf. Ein »Explosionsblock« reagiert ähnlich, jedoch hinterläßt er bei seinem Abschied einen Krater in der Plattform, auf der er stand. Bleibt noch der »Stopper«, der sich partout weigert umzukippen und andere Steine an sich abprallen läßt.

Angesichts dieser Aufzählung dürfte es Ihnen gedämmert haben, welch verschachtelte Puzzles man aus der aufgemöbelten Umkipp-Spielidee schnitzen kann. Damit einem anfangs der Kopf nicht allzu stark raucht, werden in den Anfangslevels die einzelnen Sonderblöcke Stück für Stück eingeführt. In höheren Levels müssen Sie nicht nur heftig knobeln, sondern auch zügig reagieren. Es kann nötig sein, daß nach dem Auslösen der Kettenreaktion die Ameise noch hurtig Ausbesserungsarbeiten vornimmt, damit ein Level gelöst werden kann. Sie können eine Stufe beliebig oft wiederholen und sich zur Not auch mit der »Mal ausprobieren und schau'n, was passiert«-Methode an die Lösung eines Puzzles vortasten.

Bewertung
Ein zweites »Lemmings« ist hier nicht vom Himmel gefallen, aber Push-Over ist eindeutig das beste Denkspiel der letzten Monate. Endlich ist jemand mal wieder eine halbwegs eigenständige Idee eingefallen, die ohne übertriebene Ähnlichkeiten zu »Tetris« oder einem anderen Puzzle-Klassiker auskommt. Nach dem ersten Dutzend Einspiel-Levels liefert Push-Over echte Kopfnuß-Probleme ab; am besten spielen Sie zusammen mit einem Freund, um gemeinsam Ideen zur Bewältigung der listigen Probleme zu finden.

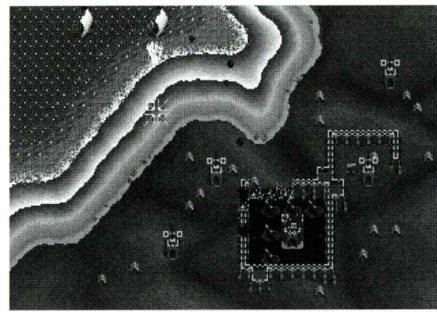
Auf einen Blick

Name:	Push-Over
Hersteller:	Ocean
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 8



Rampart

Beschreibung
Wenn Automaten aus der Spielhalle für heimische Computersysteme umgesetzt werden, wendet sich der sensible PC-Besitzer meist mit Grausen ab. Die erfolgreichsten Münzschlucker sind meist derbe Action-Platitüden Marke »Pit-Fighter«, denen ein Adventure-verwöhnter Spiele-Gourmet nur wenig Freuden abgewinnen kann. Doch originelle Außenseiter haben auch in den Spielhallen mitunter eine Chance. »Rampart« von Atari Games avancierte dort zu einem Insider-Tip. Die grafisch eher schlichte Mischung aus »Tetris«-inspiriertem Denkspiel und Geschicklichkeitstest wurde von Electronic Arts für PCs adaptiert.

Das Rampart-Konzept ist ganz darauf ausgerichtet, daß sich mehrere menschliche Spieler gegenseitig das mittelalterliche Leben schwermachen. Zwei oder drei Personen können gegeneinander antreten, was dank Unterstützung von Maus und zwei Joysticks ohne allzu intime Tastatur-Raufereien zwecks Steuerung abläuft. Jeder Spieler hat eine Burg, in deren Mitte Sie ein paar Kanonen plazieren könnten. Ist diese Phase abgeschlossen, folgt das gegenseitige Beschießen: Einige Sekunden lang nimmt man das Mauerwerk seiner Gegner unter Beschuß, um möglichst effektiv zu böllern und zu bröseln.

Danach folgt die abschließende Aufbau-Phase, bei der am meisten Spannung aufkommt. Unter Zeitdruck müssen Sie Tetris-ähnliche geometrische Figuren rotieren und an geeigneten Stellen absetzen, um das Mauerwerk zu flicken. Haben Sie nach erfolgreich abgeschlossener Arbeit noch ein paar Sekunden über, können Sie expansiv einige Mauern anbauen. Schafft man es, eine neutrale Burg zu umzingeln, wird sie dem eigenen Territorium zugeschlagen. Mehr Platz wird bitter benötigt, denn von Runde zu Runde dürfen Sie mehr Kanonen aufstellen.

Es gibt auch einen speziellen Solo-Spieler-Modus, bei dem Sie sich gegen computergesteuerte Piratenschiffe wehren müssen. Dank einstellbarer Parameter wie Schwierigkeitsgrad und Start-Level macht auch diese Variante durchaus Spaß, aber der Schadenfreude-Faktor eines »Dreiers« geht einem sehr ab. In der »Conquest«-Variante gibt es außerdem mehrere Ländereien, die Stück für Stück verteidigt werden. Gelingt es Ihnen, einige Piraten-Angriffswellen zu überstehen, geht das ganze Spielchen auf neuem Terrain von vorne los. Die Verteilung der Burgen und deren Entfernung zum Meer sind von Stufe zu Stufe verschieden.

Bewertung

Ein bißchen Tetris, einige Messerspitzen Strategie und eine Portion Geschicklichkeit – über die spielerische Mischung von Rampart kann man nicht meckern. Die Burgflick-Phase ist der reinste Thriller: Die Zeitlimits wurden recht knapp bemessen und der Grat zwischen Expansion und Niederlage (weil ein Mauerstückchen am Schluß fehlte) ist sehr schmal. Der Action-Teil ist vor allem im Solo-Modus der Schwachpunkt des Programms. Beim Spielautomat bedient man das Fadenkreuz mit einem Trackball; dieses Herumgewirbel an der Rollkugel hat einen besonderen Reiz, während man am PC recht lasch mit der Maus die Ziele anklickt. Im Gegenzug schießen die Piratenschiffe besonders gut; auch mit noch so viel Geschick lassen sich größere Verwüstungen nicht verhindern.

Das Konzept des Programms ist erfrischend, aber auf Dauer erweist sich diese PC-Version als etwas eintönig und (im Solo-Modus) frustrierend. Rampart ist mit seiner kecken Spielidee ideal für gelegentliche Kanonenkugel-Austauschaktionen zwischen ein paar Freunden. Wenn Sie meist ohne Spielpartner auskommen müssen, schwindet die Motivation erheblich schneller.

Auf einen Blick

Name:	Rampart
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Super Tetris

Beschreibung

Aus Rußland kommen nicht nur Wodka, Kasatschok und (Ex-)Genossen, sondern auch ein verflucht gutes Denkspiel namens »Tetris«, das die ganze Welt in seinem Bann hält. Wenn Sie Tetris schon kennen, dürfen Sie die nächsten beiden Absätze überspringen, ansonsten erzählen wir Ihnen, was Sie bisher verpaßt haben.

Tetris ist ein abstraktes geometrisches Spiel – aber keine Angst, Sie brauchen keine Mathe-Leistungskurs, um es zu verstehen! Stellen Sie sich einen Becher vor, in den von oben Blöcke ähnlich Lego-Steinen hineinfallen. Während sie nach unten schweben, können Sie die Blöcke nach links und rechts bewegen und drehen. Nach und nach stapeln sich die Blöcke im Becher, doch wenn eine horizontale Reihe geschlossen aufgefüllt wurde, verschwindet sie und macht Platz für neue Blöcke.

Das klingt einfach und ist auch in zehn Sekunden Übung am Bildschirm zu kapieren, aber noch lange nicht gemeistert. Die Blöcke wollen nämlich oft nicht so zusammenpassen, wie Sie es sich wünschen; ohne vorausschauendes Sortieren stapeln sich bald lückenhafte Reihen bis zum Becherrand, worauf es »Game Over« heißt.

Nachdem Tetris weltweit mehrere Millionen Male über die Ladentische ging, dürfen Fortsetzungen natürlich nicht fehlen. Mit »Super Tetris« schufen die russischen Entwickler zusammen mit den amerikanischen Genossen bei Spectrum Holobyte (die sonst Simulationen mit Angriffen auf den Warschauer Pakt programmierten…) die offizielle Fortsetzung. Das simple Spiel wurde um Extras und eine klarere Level-Struktur erweitert. Nun gilt es, einen im Becher »schwimmenden« Block abzubauen und so ein Bild aus Mütterchen Rußland freizulegen. Zu den unregelmäßigen Blöcken gesellen sich jetzt auch Bomben, die Sie Ihrem Ziel schneller näherbringen, aber auch einige böse Steine, die sich besonders schwer verstauen lassen.

Super Tetris gibt es auch in einer speziellen Windows-Version, die Sie aber separat kaufen müssen und die uns zum Test nicht zur Verfügung stand.

Bewertung

Klare Sache: Tetris ist immer wieder eine Runde gut, und auch Super Tetris macht da keine Ausnahme. Trotzdem ist mit Extras und neuen Steinen das gradlinige Spiel schnell verwässert; Spectrum Holobyte hat die Kurve gerade eben so gekriegt und rauscht nur knapp an einem Motivations-Zusammenbruch vorbei. Denn das erste Tetris konnte man nach 5 Sekunden begreifen und spielen; bei Super Tetris muß man die Anleitung gucken, um die Extras und Sonderfunktionen zu verstehen. Außerdem darf man berechtigt fragen, warum ein Spiel, das in PD-Versionen mit adäquater Grafik mit einer Handvoll Kbyte auskommt, hier über ein Mbyte Festplattenspeicher schlucken muß. Die verschiedenen VGA-Hintergrundgrafiken vom Moskauer Staatszirkus sind ja nett anzusehen, haben aber mit dem Spiel nicht das Geringste zu tun und sollten abschaltbar sein.

Ansonsten haben die Programmierer noch viele Tugenden des Spieldesigns verwirklicht: Einstellbare Schwierigkeitsgrade, einen Zwei-Spieler-Modus, speicherbare High-Score-Listen und andere angenehme Details. Trotzdem geben wir mal einen recht ketzerischen Einkaufstip: Für weniger als 150 Mark kriegen Sie heutzutage den Taschenrechner-großen »Gameboy« mit einem Tetris-Modul. Das sind nur ein paar Mark mehr, als die Computer-Version im Original kostet. Mit dem Gameboy können Sie Tetris aber jederzeit und überall spielen, auch während Ihr Lieblings-PC gerade Daten sortiert oder Briefe druckt. Damit vermeiden Sie auch die Geldschneiderei des Herstellers, Ihnen gleich zweimal das Spiel verkaufen zu wollen: In der normalen DOS-Version, und der speziellen Windows-Version, die man ruhig zum selben Preis in eine Schachtel hätte stecken dürfen.

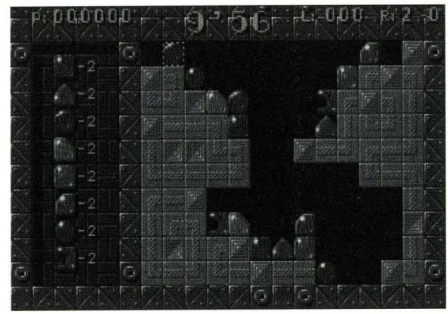
Auf einen Blick

Name:	Super Tetris
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	110 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Th!nk Cross

Beschreibung
Wenn es um originelle Schreibweisen geht, sind Computerprogrammierer immer zu haben. Sei es die wüste Mischung von Groß- und Kleinschreibung (»dBase«) oder das Benutzen von Zahlen (»1–2–3«) – fast alles mußte bisher herhalten. Eine neue Variante führt die Firma Max Design mit »Th!nk Cross« ein, bei dem ein »i« einem Ausrufe-Zeichen weichen mußte. Ach wären die Programmierer bei der Spielgestaltung nur so kreativ gewesen wie bei der Namensgebung! Das Spiel entpuppt sich nach den ersten Sekunden nämlich als dreister Nachbau von »Puzznic«, einem weiteren Vertreter der Denk- und Tüftelspiele.

Bei Th!nk Cross müssen Sie in einem Level alle Steine entfernen. Zwei (oder mehr) identische Steine verschwinden, wenn sie sich berühren. Die Steine sind auf verschiedenen Plattformen aufgeschichtet und können nur nach links oder rechts bewegt werden; dann kommt irgendwann die Schwerkraft hinzu und läßt die Steine nach unten plumpsen. Ohne fremde Hilfe bekommen Sie die Steine nicht wieder nach oben. Trickreich wird das Ganze hauptsächlich durch Dreier-Kombinationen, die gleichzeitig abgeräumt werden müssen. Wenn Sie nämlich ein Pärchen vernichten, und einen einzelnen Stein übrig lassen, hängen Sie in einer Sackgasse fest – ein einzelner Stein kann nicht mehr entfernt werden.

Und weil es noch nicht schwer genug ist, treiben auch noch ein paar Spezial-Elemente ihr Spiel. Da gibt es Blöcke, die Sie zwar bewegen, aber nicht vernichten können und Elemente wie Feuer und Wasser, die Blöcke zwar verschwinden lassen – diese gelten dann aber nicht als ordnungsgemäß vernichtet. Action ins Spiel kommt durch Lifte und Brücken, die sich bewegen und Ihre Pläne mal unterstützen, mal gewaltig durcheinanderbringen.

Nach vier erfolgreich durchgeknobelten Bildern folgt eine Bonus-Runde und ein Paßwort. Dann geht es mit neuer Grafik in vier plus eins weitere Level; insgesamt müssen über 100 Level gelöst werden, bis das Spiel fast alle Geheimnisse preisgegeben hat. Fast, denn einige Level haben die Programmierer so versteckt, daß sie nur erreicht werden können, wenn man vorher bestimmte Level möglichst geschickt oder nur mit Umwegen löst.

Bewertung

Es ist wohl das Los eines jeden guten Denkspiels, daß es früher oder später gnadenlos nachprogrammiert wird. Diesmal hat es also Puzznic erwischt, das uns vor einem Jahr so manche durchwachte Nacht beschert hat. Th!nk Cross ist trotz der ulkigeren Schreibweise aber das schlechtere Spiel von den beiden. Technisch gibt es kaum etwas auszusetzen; die VGA-Grafik ist abstrakt, aber schön, der Soundblaster-Sound klanglich und musikalisch OK. Puzznic kann dem nur EGA-Grafik entgegensetzen. Spielerisch hingegen gibt es ein paar Minus-Punkte für die Variante von Max Design.

Das Leveldesign kann beispielsweise nicht so recht überzeugen. Anders als beim Original sind die Level hier ziemlich zusammenhanglos und eigentlich schon von Anfang an schwer. Eine »Einstiegsdroge« zur Verdeutlichung des Spielprinzips für Einsteiger fehlt also. Dann wurde das Spiel mit Extras überfrachtet; Puzznic kommt mit weniger Elementen aus und hat deswegen oft die pfiffigeren Puzzles; Th!nk Cross nutzt seine neuen Elemente oft zu leicht durchschaubaren Brachial-Lösungen, die an Subtilität vermissen lassen.

Dieser zugegeben sehr harte Vergleich soll Sie jetzt aber nicht völlig verschrecken: Läßt man Puzznic mal außen vor, ist Th!nk Cross ein empfehlenswertes Denkspiel, das nicht nur Liebhabern des Genres Freude bereiten wird. Die Idee der versteckten Level ist sogar besonders lobenswert – auch wenn man gar nicht richtig nach diesen Verstecken suchen kann und eigentlich nur durch Zufall darauf stößt.

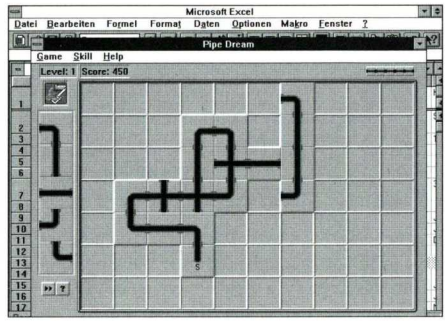
Auf einen Blick

Name:	Th!nk Cross
Hersteller:	Max Design
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	90 Mark
Sprache:	Anleitung Deutsch, Software Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Windows Entertainment Pack 2

Beschreibung

Microsoft und Spiele? Was vor einem Jahr noch naserümpfend beim Software-Mega-Multi angesehen wurde (Ausnahme: Der berühmte »Flight Simulator«), hat inzwischen Hoch-Konjunktur: Nach dem Erfolg eines ersten Spielepakets für Windows als Testballon, sind jetzt schon die Nummern 2 und (siehe nächste Doppelseite) Nummer 3 zu haben.

Im Windows Entertainment Pack 2 sind insgesamt sieben Spiele und der Bildschirmschoner »Idlewild« vorhanden. Star dieser Sammlung ist ohne Zweifel die Windows-Version des Denk- und Geschicklichkeitsspiels »Pipedream«, welches in Europa auch unter dem Namen »Pipemania« bekannt ist. Bei Pipedream müssen Sie aus vorgegebenen Bausteinen eine möglichst lange und gewundene Röhre bauen. Irgendwann wird Sie aber die durch die Röhre kriechende Flüssigkeit einholen. Ist die Röhre dann lang genug, dürfen Sie in den nächsten Level, ansonsten ist das Spiel zu Ende.

Zwei Solitär-Varianten, also Kartenspiele für eine Person, stehen bereit: »Tut's Tomb« dreht sich um eine Kartenpyramide (eben das Grab von König Tut-Ench-Amon), die abgebaut werden soll. Dazu suchen Sie Kartenpaare, deren Summe 13 ergibt. »Free Cell« ist ein typisches Karten-Sortier-Spiel, bei dem Sie den Zufallsgenerator programmieren können: Jede der 32000 möglichen Kombinationen ist über einen Code abrufbar.

Mit »Jigsawed« können Sie Ihre Lieblings-Bilder in Bildschirmpuzzles verwandeln; allerdings gibt es hier einige unschöne Einschränkungen. »Stones« ist die inoffizielle Windows-Umsetzung des Spiels »Ishido«: Auf einem 100 Felder großen Spielfeld müssen 90 Steine abgelegt werden; aber ähnlich wie bei Domino dürfen nur Steine in der selben Farbe oder Form nebeneinander liegen.

»Rodent's Revenge« und »Rattler Race« sind zwei simple Action-Spiele. In der Nager-Rache steuern Sie eine Maus, die durch Verschieben von Blöcken möglichst viele Katzen einkesseln soll. Beim Schlangen-Rennen steuern Sie eine Klapperschlange durch ein kleines Labyrinth, suchen nach Nahrung und dürfen sich dabei nicht in den eigenen Schwanz beißen.

Bewertung

Beim zweiten Entertainment Pack ist schon ein wenig die Luft aus dem Thema heraus, denn einige der angebotenen Spiele sind reine Füller, die man nach einmaligem Ansehen kaum noch einmal lädt.

Allerdings ist alleine das Pipedream-Programm jeden Pfennig des Gesamtpreises wert. Die Windows-Variante dieses Denkspiel-Klassikers ist hervorragend programmiert und grafisch nett anzusehen. Das in späteren Leveln teuflisch schwere Spiel hat genau den »Nur noch eine Runde«-Effekt, den man nur selten findet. Eine gespeicherte High-Score-Liste und Paßwörter für die höheren Level geben dem ganzen einen höchst professionellen Schliff.

Das kann man von Programmen wie »Rattler Race«, »Rodent's Revenge« und »Jig Sawed« nicht gerade sagen. Die beiden Ersten sehen wie die Fingerübungen eines Windows-Visual-Basic-Programmierers aus und haben nur gebremsten Spielwitz; Jig Sawed ist derart unprofessionell, daß es noch nicht mal alle Bilder vom Typ ».BMP« laden kann und sogar das eine oder andere Mal abstürzt.Die beiden Solitär-Varianten versöhnen aber wieder und »Stones« ist sogar richtig gut, wenn auch die grafische Darstellung zu wünschen übrig läßt.

Alles in allem ist das Entertainment Pack Nummer 2 empfehlenswert, insbesondere wenn man »Pipedream« als eigentliches Spiel und die anderen Produkte als nette Beigaben sieht. Schade nur, daß Microsoft in der Dokumentation den Spieler alleine läßt: Neben einer mega-kurzen Installations-Anleitung gibt es nur die Windows-eigenen Hilfsdateien als Bildschirm-Manual; diese sind nur in englischer Sprache abzurufen. Außerdem wünscht man sich eine Möglichkeit, einzelne Spiele zu installieren oder wieder zu lösen; aber da man nicht weiß, welche Datei zu welchem Spiel gehört, muß man nach der Devise »Alles oder Nichts« leben.

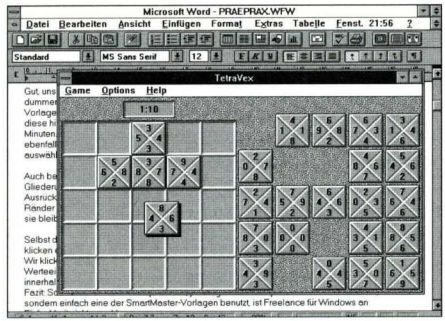
Auf einen Blick

Name:	Windows Entertainment Pack 2
Hersteller:	Microsoft
Distributor:	Microsoft
Ca.-Preis:	80 Mark
Sprache:	Anleitung und Software in Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	Alles, auf dem Windows (Version 3.0 oder höher) bequem läuft
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	keine

Gesamtwertung: 7



Windows Entertainment Pack 3

Beschreibung

Ein Entertainment Pack kommt selten allein, Microsoft bietet uns sogar derer drei: Bei der dritten Windows-Spielesammlung gibt es wieder eine bunte Mischung aus mehreren Spielen und dem Microsoft-Bildschirmschoner »Idlewild«.

Den Anfang macht »Fuji Golf«, eine komplette Golf-Simulation mit 18 Löchern und einem Weltmeisterschaftsmodus. Allerdings sollte man sich von diesem, bei Microsoft Japan programmierten, Spielchen nicht zuviel erwarten. Die grobe 3-D-Grafik und die ungelenke Animation können sich keinesfalls mit professionellen Spielen wie »PGA Tour Golf (Windows)« messen. Als Zeitvertreib zwischendurch ist Fuji Golf aber durchaus nett.

Angeblich aus Polen stammt das Denkspiel »Klotski«, bei dem Sie in einer Schachtel Bauklötze hin- und herschieben müssen. Das Spielziel ist, einen markierten Block aus der Schachtel zu befördern. Das Spiel hat ziemlich unattraktive Grafik, aber einen Demo-Modus, um Sie in die tieferen Weihen des komplizierten Spiels einzuführen. Ski heil ist das Motto von »SkiFree«, einem einfachen Ski-Action-Spiel. Drei verschiedene Hänge (einfache Abfahrt, Slalom oder Freistil) warten auf Sie. Auf dem weißen Schnee sind nur die einzelnen Objekte zu sehen, die an Ihnen vorbeirauschen.

Wenn Sie das »Spiel des Lebens«, auch kurz »Life« genannt, kennen, wissen Sie, worum es in »Life Genesis« geht. Auf einem Raster entwickeln sich Zellstrukturen nach mathematischen Regeln. Daraus ergeben sich schöne Muster. Aus diesem zwanzig Jahre alten Prinzip haben die Programmierer auch ein Zwei-Spieler-Spiel gestrickt. Das Denkspiel »TetraVex« folgt dem Muster von Domino und Co: Spielsteine müssen so plaziert werden, daß gleiche Zahlen oder Symbole immer nebeneinander liegen.

»WordZap« ist ein Spiel mit Worten, das durch seine englische Sprache für uns kaum spielbar ist. Es erinnert an das Brettspiel »Boggle«. Aus zusammengewürfelten Buchstaben müssen Sie möglichst viele (englische) Wörter bilden. Beim dritten Entertainment Pack ist nur ein Solitärspiel dabei: »TriPeaks« macht aber besonders süchtig, weil Sie auch um (fiktives) Geld spielen und Partie um Partie dieses mehren oder ganz schnell wieder verlieren können.

Bewertung

Hat Microsoft sein glückliches Händchen jetzt verloren? Das dritte Entertainment-Pack ist eher schwach ausgefallen. Ein echter Hammer, so wie »Pipedream« im Entertainment Pack Nummer 2, fehlt hier. Unser Favorit ist das Denkspiel »TetraVex«. Durch die vielen verschiedenen Schwierigkeitsgrade und die professionelle Aufmachung, komplett mit High-Score-Liste, macht es allen Leuten Spaß, die auf Denksport stehen. Ansonsten sind nur durchschnittliche bis schlechte Programme im Paket. Das Golfspiel kann angesichts der Profi-Konkurrenz überhaupt nicht überzeugen. Neben der schlechten Grafik fehlt es auch an Realismus, Abwechslung und Spielwitz.

»Klotski« ist ein abgespecktes Shareware-Spiel, von dem man die Voll-Version noch separat erwerben muß. Außerdem wirkt es einfach unattraktiv mit seinen grob vergrößerten Schriften. Krampfhaft zu versuchen, aus dem zeitlosen »Life« ein Zwei-Spieler-Spiel zu machen, ging völlig in die Hose: Die Regeln sind wirr, menschliche Spieler sind dem Computergegner hoffnungslos im Nachteil. Als normales Life-Programm ist es ganz brauchbar, aber eine größere Fläche wäre schon ganz nett. Völlig am deutschen Spieler vorbei geht »WordZap«. Da rettet auch »TriPeaks« nicht mehr viel, das dank der Geld-Berechnung durchaus einen Dauerspielwert hat, aber bei weitem nicht so »süchtig« macht, wie das Original-Solitär, das bei Windows sowieso dabei liegt.

Alles in allem sind die 80 Mark für dieses Paket vielleicht besser in einem Stapel Shareware-Disks mit Windows-Spielen angelegt; die sind qualitativ auch nicht schlechter.

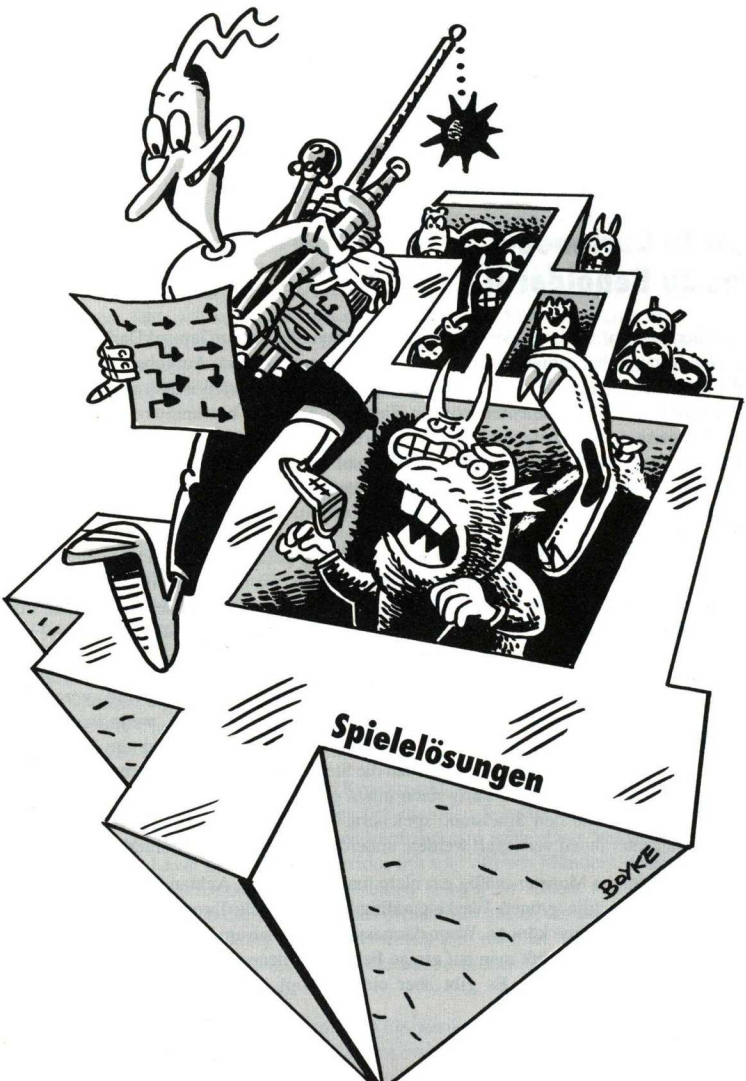
Auf einen Blick

Name:	Windows Entertainment Pack 3
Hersteller:	Microsoft
Distributor:	Microsoft
Ca.-Preis:	80 Mark
Sprache:	Anleitung und Software in Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	Alles, auf dem Windows (Version 3.0 oder höher) bequem läuft
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	keine

Gesamtwertung: 5


Spielelösungen
BOYKE

Zoff in Darkmoon: Tips zu Beholder II

Im zweiten »Eye of the Beholder«-Rollenspiel treiben Sie sich im Tempel Darkmoon herum, in dessen Katakomben einige schlimme Dinge vorgehen. Ihre erste Aufgabe besteht darin, die fünf Etagen des Dungeon-Bereichs zu durchstöbern, um die vier Windhörner zu finden. Mit den magischen Blasinstrumenten können Sie dann an einer bestimmten Stelle nahe dem Tempeleingang den Eingang zum ersten von drei Türmen öffnen. Der Altar, der sich in der Nähe des Eingangsbereichs befindet, kann dreimal benutzt werden, um tote Helden wiederzubeleben. Sammeln Sie deshalb alle unterwegs herumliegenden, »kompletten« Skelette auf.

Die Katakomben

Im ersten Level prügeln Sie sich mit ein paar wenig gefährlichen Wächtern herum. Den magischen Staub, den man hier findet, sollte man für später aufheben. Mit ihm können versteinerte Charaktere geheilt werden. Vergessen Sie nicht, auf die Fässer zu schlagen. In der ersten Etage finden Sie das erste Horn. Ein Stockwerk tiefer gibt's viele Spinnen, aber kein weiteres Horn; das nächste liegt in der dritten Etage herum.

Dann wird's langsam anspruchsvoll: Zunächst müssen Sie den Geheimgang zum »vergessenen Level« öffnen. Diese vierte Katakomben-Etage kann betreten werden, wenn man an einer besonders brüchigen Stelle gegen die Wand klopft (einer Ihrer Charaktere macht einen entsprechenden Hinweis; außerdem kann man die Stelle an der leicht veränderten Mauergrafik erkennen). Bevor Sie mit Ihrer Party nach unten gehen, sollten Sie unbedingt zwei Dinge machen: ausruhen und den Spielstand speichern. Kurz nach Betreten des Levels wird die Eingangstür hinter ihnen verriegelt werden; außerdem können Sie hier unten nicht rasten.

Der Level an sich ist Monster-mäßig gar nicht mal so schlimm. Achten Sie vor allem auf die Gelatonous Cubes (die grünen Wackelpudding-Monster), die Ihren Charakteren wichtige Gegenstände wegnehmen können. Wenn das passiert, lädt man am besten wieder einen älteren Spielstand. Im Zentrum stößt man auf einige Felder, auf denen Ihre Gruppe rotiert wird (auf die Kompaßanzeige achten). Es gibt aber einen Knopf, mit dem man diese Drehfelder abschalten kann.

Der südliche Teil dieser Etage kann nur erfolgreich in Angriff genommen werden, sobald Sie einige Gegenstände aus Level 5 geholt haben. Das ist eine ganz schön fiese Ecke, in der Ihre Charaktere vergiftet werden können (dummerweise kann man immer noch nicht rasten). Sie gelangen in diesen Abschnitt durch eine Illusions-Mauer im Westen. Da man sich hier unten recht leicht verlaufen kann, sollte zumindest dieser Abschnitt kartographiert werden. Eines der vier Hörner ist im südlichen Bereich der fünften Etage zu finden, zusammen mit einigen wichtigen Schlüsseln. Sacken Sie alles ein, und kehren Sie dann schleunigst zu Level 4 zurück.

Der Raum mit den neun Bodenplatten kann nerven. Der Hinweis »Ihr müßt viele Dinge zurücklassen« ist wenig hilfreich. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie ein X bilden; also auf jede der vier Eckplatten sowie auf die Platte in der Mitte je einen Gegenstand legen. Der schlaue Spieler benutzt beim letzten Feld keinen Gegenstand, sondern spaziert mit seiner Party auf die Platte, um die Tür zu öffnen. Da man durch Runtergehen die Tür wieder vorübergehend schließen kann, läßt sich so die Menge an einströmenden Monstern vernünftig dosieren. Nehmen Sie sich Zeit, und achten Sie auf Illusions-Wände, dann sollte der Rest des Levels kein Problem mehr sein. Nachdem Sie das letzte Horn gefunden haben, können Sie entweder über das Portal oder eine Reihe von Treppen entkommen.

Der Silver Tower

Wenn Sie die vier Hörner der Reihe nach benutzen (natürlich an der richtigen Stelle in der Nähe des Tempeleingangs), kann der nächste Abschnitt des Abenteuers beginnen. Sie müssen sich jetzt der Reihe nach durch die Türme mit den Namen Silver, Azure und Crimson arbeiten.

Der zweite Level des Silver Tower (eine Etage über dem Tempeleingang) ist recht knifflig. Man braucht ein wenig Geduld, um die Bewegungen der Energiestrahlen herauszufinden. Es gibt einen festen Rhythmus, um mit dem richtigen Schritt-Timing auf den vorübergehenden Lücken zu wandeln (grobe Beschreibung: ein paar Mal nach Osten gehen, dann nach Süden, nach Osten bis zur Mauer, ein paar Mal nach Norden und wieder nach Osten). Nachdem Sie das Begrüßungs-Komitee besiegt haben, kann man per Schalter einige Energiestrahlen deaktivieren, wodurch ein sicherer Pfad entsteht. Die Mantis-Eier in der nordwestlichen Ecke sollten schleunigst geknackt werden. Vergessen Sie nicht, sich die Mauer genau anzusehen: linkes Auge raus, linkes Auge rein und staunen.

Im dritten Level gibt es nur einen größeren Knackpunkt. Wenn Sie Probleme mit den Schaltern und Löchern haben, dann sei Ihnen gesagt, daß man den Schalter im Nordosten als letzten betätigen muß. Die Wände in dieser Gegend aufmerksam nach etwas Verdächtigem untersuchen. Im vierten Level gibt es einen Korridor mit acht offenen Mündern. Jeder Mund will einen bestimmten Gegenstand haben, um seinen Hunger zu stillen. Sobald alle Münder gefüttert wurden, wird sich die Tür im Westen öffnen. Ein Mund, der Sie ziemlich aufhalten könnte, verlangt etwas, das »tiny and red« (»winzig und rot«) ist. Wenn Sie den Mund im Norden bedient haben, wird sich eine Tür in der südwestlichen Ecke öffnen und den Gegenstand preisgeben, den Sie benötigen.

Level 5 ist der schwerste in diesem Turm, und Sie werden viel herumhetzen müssen, um mit den Beholders fertig zu werden. Rennen Sie den ersten Korridor runter, und kehren Sie dann

zurück, um die Beholders anzulocken. Sehen Sie dann zu, daß sie Ihnen in einen größeren Raum folgen, damit Sie zuschlagen, nach links gehen, zuschlagen, nach rechts gehen (und so weiter) können. Um diese Technik optimal zu nutzen empfiehlt sich die »doppelte Steuerung«: Mit der Tastatur bewegen Sie Ihre Party, während die Kampfaktionen über die Maus gesteuert werden – so geht's am schnellsten.

Es gibt größere Gebiete, die durch Illusions-Wände abgeschirmt sind. Sie sollten deshalb sicherheitshalber gegen jede Wand rumsen, um keinen Durchgang zu verpassen. In einer dieser Gegenden müssen Sie den Beholder finden, der in der Decke feststeckt. Greifen Sie ihn gleich an, und schauen Sie dann nach oben. Ein Gegenstand läßt sich finden, der für das weitere Vorankommen äußerst wichtig ist. Anschließend sollte man zu dem Gebiet spazieren, das sich südlich vom »Beholder in der Decke«-Raum befindet. Um es zu erreichen, muß man eine große Schleife absolvieren: Erst geht's nach Norden, Westen, Süden und schließlich nach Osten. Achten Sie auf den Kompaß, denn hier gibt es einige Drehfelder. Hat man sich endlich ins Zielgebiet vorgetastet, sollte man nach Schaltern in den Wänden Ausschau halten.

Sie sollten jetzt nur dann weitermachen, wenn Sie den Crystal Hammer bereits gefunden haben. Anhand unserer Tips sollten Sie eigentlich bereits über ihn gestolpert sein. Ohne den Crystal Hammer kommen Sie aus dem nächsten Spielabschnitt nicht mehr raus; also versuchen Sie erst gar nicht, sich ohne ihn ins Geschehen zu stürzen. Wenn wir den Hammer brav im Gepäck haben, drücken wir den Knopf und verdreschen die Beholders. Anfangs sollte man sie Stück für Stück rauslocken. Beim Nest empfiehlt sich folgende Taktik: Volles Rohr durch die Mitte rennen, dann um 180 Grad drehen und abwechselnd zuschlagen und bewegen, so schnell man kann. Mit ein bißchen Übung kommt man auch an dieser Stelle einigermaßen heil vorbei. Sie können danach den Turm verlassen und finden außerdem den Gegenstand, mit dem der Azure Tower betreten werden kann.

Der Azure Tower

Den zweiten der drei Türme betritt man durch die »Mundtür« eine Etage über dem Tempel. Die Hauptaufgabe im zweiten Turm ist das Finden der sechs »Polished Shields«. Er ist ähnlich groß wie der Silver Tower, bietet aber mehr Puzzles und Kämpfe. Um weiter hinaufzusteigen, müssen Sie die merkwürdige Mauer bewegen, damit die Treppe zum zweiten Level erscheint. Dort angekommen sollte man sich in den westlichen Regionen nach dem ersten Schild umsehen. Gehen Sie zu den Kreuzungen zurück, und halten Sie sich südlich, um Level 3 zu erreichen. Diese Etage erweist sich als harter Brocken. Um sie zu schaffen, müssen Sie einige magische Mauern mit »Dispell« auflösen und drei Gems (Heart, Body und Soul) finden.

Der zweite Teil des dritten Levels erstreckt sich nach Westen und Osten. Der westliche Abschnitt ist hart. Drücken Sie einen Knopf, und warten Sie den richtigen Augenblick zum Überqueren ab. Bei der »Non-Magic Challenge« sollte man mitmachen. Legen Sie alle Gegenstände ab, die gefordert werden (Spellbooks nicht vergessen). Die spätere Belohnung ist ein spezieller Schlüssel; außerdem findet man Shell- und Crimson-Schlüssel im östlichen Bereich. In der anderen Hälfte des dritten Levels gibt es ein »runter-runter-rauf«-Problem. Gehen Sie nah ran, machen Sie eine 90-Grad-Drehung, und werfen Sie etwas Abfall weg. Ihr

»Schlüssel« kommt jetzt gerade recht; lassen Sie ihn keinesfalls zurück. Mittlerweile sollten sich die Schilde Nummer zwei und drei in Ihrer Sammlung befinden.

Level 4 wird nicht über die Tür mit den zwei Schlössern erreicht, sondern durch eine Wand vor den Schlössern. Ein Weg belohnt Sie mit den Schildern vier und fünf, während der andere die Party zum Hauptteil dieses Levels teleportiert. Gegen die Wächter hilft hier der »Wall of Force«-Zauberspruch. Der Raum rechts hat einen versteckten Durchgang, durch den man sich einen Schlüssel sparen kann.

Beachten Sie »A little pain«, mit ein bißchen Warten kann man hier ein Problem beseitigen. Wenn man an der Lösung des Raums mit dem Glas hängt, sollte man mal den Spielstand speichern. Die folgende Falltür-Raum-Sequenz scheint vom Zufall abzuhängen; kommt man nicht vorbei, greift man auf einen alten Spielstand zurück und versucht sein Glück nochmal. Schilde fünf und sechs sollten Ihre Sammlung vervollständigen – Level 5 kann kommen.

Nun kommt die wahrscheinlich schwierigste Etage im ganzen Spiel. Sie müssen die sechs Polished Shields benutzen, um in den Hauptbereich zu gelangen. Hier trifft man auf Schiebetüren und andere Delikatessen. Sie müssen zu einem Korridor gehen, der sich ein paar Felder nördlich vom Eingang zu diesem Level befindet. Um dorthin zu gelangen, muß man erst nach Norden, dann nach Westen, Süden, Westen und so weiter gehen; unterwegs sammelt man einen Tooth Key auf. Der lange Korridor enthält ein Drehfeld; achten Sie deshalb wieder auf den Kompaß. Schließlich landet man in Medusas Nest. Ein listiges Puzzle verlangt von Ihnen, Medusa auf jeder Bodenplatte festzunageln. Mit Magie bekämpft man ihre besondere Aufmerksamkeit, und es ist keine schlechte Idee, sich das südliche Feld als letztes vorzunehmen. Haben Sie Erfolg, öffnet sich die Tür zu einem anderen Abschnitt. Es ist übrigens nicht ratsam, Medusa entkommen zu lassen – das rächt sich ganz fürchterlich, weil sie auf der Wanderschaft ihre gefangenen Kumpels befreit.

Nehmen Sie sich den Raum mit den Skeletten in Ruhe vor und der letzte Abschnitt dieses Levels steht Ihnen bevor. Zögern Sie nicht, einen Fuß zu riskieren, obwohl die Begrüßung etwas frostig ausfallen wird. »Heizen« Sie Ihre Party ein wenig auf, um die Gastgeber loszuwerden.

Der Crimson Tower

Dies ist der letzte und zugleich kleinste Turm. Der Eingang befindet sich im ersten Stock des Tempels, und Sie benötigen den roten Schlüssel sowie die drei Talon-Teile. Räumen Sie erst im unteren Level auf, und gehen Sie dann weiter rauf. Auf Drehfelder und Knöpfe achten. So kurz vorm Schluß wollen wir nicht mehr zuviel verraten. Im großen Endkampf muß man so ziemlich alle Kampftaktiken nochmals anwenden; lassen Sie sich hier keinesfalls in eine Ecke drängen.

Push-Over bis zum letzten Level

Fünf Ziffern, die die Welt bedeuten: Wer beim Tüftelspiel »Push-Over« festhängt, an dem nagen Frust und Kummer. Bevor Sie angesichts einer spielerischen Sackgasse in die Tastatur beißen oder von anderen unkontrollierbaren Effekthandlungen übermannt werden, sollten Sie in unserer Level-Code-Liste ein wenig spicken. Viel Vergnügen!

Level 02: 01536
Level 03: 01024
Level 04: 03072
Level 05: 03584
Level 06: 02560
Level 07: 02048
Level 08: 06144
Level 09: 06656
Level 10: 07680
Level 11: 07168
Level 12: 05122
Level 13: 05634
Level 14: 04610
Level 15: 04098
Level 16: 12290
Level 17: 12802
Level 18: 13826
Level 19: 13314
Level 20: 15362
Level 21: 15878
Level 22: 14854
Level 23: 14342
Level 24: 10246
Level 25: 10758
Level 26: 11782
Level 27: 11270
Level 28: 09222
Level 29: 09734
Level 30: 08718
Level 31: 08206
Level 32: 24590
Level 33: 25102
Level 34: 26126
Level 35: 25614
Level 36: 27662
Level 37: 28174
Level 38: 27150
Level 39: 26638
Level 40: 30734
Level 41: 31246
Level 42: 32270
Level 43: 31758
Level 44: 29726
Level 45: 30238
Level 46: 29214
Level 47: 28702
Level 48: 20510
Level 49: 21022
Level 50: 22046
Level 51: 21534
Level 52: 2358L

Level 53: 23582
Level 54: 24094
Level 55: 22558
Level 56: 18494
Level 57: 19006
Level 58: 20030
Level 59: 19518
Level 60: 17470
Level 61: 17982
Level 62: 16958
Level 63: 16510
Level 64: 16511
Level 65: 17023
Level 66: 18047
Level 67: 17535
Level 68: 19583
Level 69: 20095
Level 70: 19071
Level 71: 18559
Level 72: 22655
Level 73: 23167
Level 74: 24191
Level 75: 23679
Level 76: 21631
Level 77: 21247
Level 78: 20735
Level 79: 28927
Level 80: 29439
Level 81: 30463
Level 82: 29951
Level 83: 31999
Level 84: 32511
Level 85: 31487
Level 86: 30975
Level 87: 26879
Level 88: 27647
Level 81: 28671
Level 90: 28159
Level 91: 26111
Level 92: 26623
Level 93: 25599
Level 94: 25087
Level 95: 08703
Level 96: 09215
Level 97: 10239
Level 98: 09727
Level 99: 44543

LeChuck satt: Denkanstöße zu Monkey Island II

Die hervorragende Fortsetzung des Bestsellers »Monkey Island« enthält stapelweise Probleme, die wesentlich schwerer sind als beim Vorgänger. Unsere Tips für den schwierigen »Komplett-Modus« werden Sie deshalb gut gebrauchen können.

Generell und überhaupt
In der Bibliothek gibt es mehrere Bücher, die man haben sollte. Sie haben alle etwas gemeinsam – die Karteikarten deshalb genau ansehen. In anderen Buchtiteln sind wichtige Hinweise versteckt, also alle Karten durchlesen.

Im zweiten Teil des Adventures müssen Sie viel zwischen den Inseln hin und her reisen.

Manche Räume, in denen Sie schon alle Puzzles gelöst zu haben scheinen, werden später im Spiel wieder wichtig.

1. Teil: Das Largo-Embargo
Im ersten Teil stellen sich drei Probleme, die von Captain Dread zusammengefaßt werden: Sie müssen Largo loswerden, Geld zusammenkriegen und einen neuen Talisman für Dread finden.

Tips für die Voodoo-Puppe gibt es im »Internationalen Haus von Mojo«. An die vier Teile kommen Sie wie folgt ran:

Von den Toten: Natürlich auf dem Friedhof. Eine Schaufel gibt es gleich beim Eingang zu Woodtick – aber manchmal sieht man das Ziel vor lauter Schildern nicht.

Vom Kopf: Wenn keine echten, dann doch wenigstens falsche... und die findet man in Largos Kabine. Um reinzukommen, muß man jemand anderem die Freiheit gewähren. Ein Messer finden Fassadenkletterer in der örtlichen Kneipe.

Vom Körper: Es ist zwar ziemlich eklig, aber Spucke tut's auch. Auf Papier läßt sich was für die Nachwelt festhalten.

Vom Faden: Komplizierter als die drei anderen. Sie müssen Largo dazu bringen, was in die Wäscherei zu bringen. Sie brauchen dazu die Hilfe einer halboffenen Tür.

Das »Auge, das die Welt gesehen hat«? Jemand anderes im Spiel hat einen Talisman, den er einmal so nennt. Stürzen Sie ihn blindlings ins Abenteuer. Bargeld gibt's, wenn man in der »Blutigen Lippe« als Koch anheuert. Dazu muß man eine echte Ratte sein und dem derzeitigen Koch die Suppe versalzen. Weitere Zutaten: ein Ast, ein Faden und etwas aus der Futterschüssel.

2. Teil: Die vier Kartenteile

Wie gesagt, in diesem Teil müssen Sie viel hin und her pendeln. Es ist egal, in welcher Reihenfolge Sie die vier Stücke einsammeln. Aber lassen Sie sich am Anfang Zeit. Wer ohne Ziel durch die Gegend fährt, sieht manchmal wichtige Dinge.

Captain Marley hat seine Karte Elaine vererbt. Sie müssen auf ihre Party, doch dazu brauchen Sie ein Kostüm und eine Einladung. Vor die Einladung hat der Programmierer jedoch eine Verhaftung gesetzt. Ein Toter hilft Ihnen zu entkommen. Guybrush Habe steckt im Umschlag. Dann geht's in eine Gasse. Am Glücksrad zu gewinnen ist schwer, doch einer schafft's immer. Wie macht er das nur? Wohin geht er?

Das Rätsel der Zahlen ist gemein. Sie brauchen keine Mathematik und keinen Instinkt, nur scharfe Augen, gerade am Anfang.

Mit Einladung und Kostüm geht es auf die Party. Um die Karte zu bekommen, müssen Sie bitten und betteln. Doch der Wind macht Ihnen einen Strich durch die Rechnung.

An der Steilklippe wäre eine Angel nicht schlecht. Wetten, daß Sie eine kriegen? Einen tollen Fang macht man bei Elaine, wenn man den Koch nur fleißig ärgert und um das Haus herum hetzt.

Wenn Sie ein Vogel in Schwierigkeiten bringt, hilft ein Ruder. Zerbrochenes Holz flickt der Zimmermann. Um die Karte zu kriegen, fehlt jetzt nur noch der richtige Riecher. Wer hatte den doch gleich?

Lindys verkaufte die Karte an einen Händler. Der will dafür einen Affenkopf. Und verrückt nach Holz und Bronze – sozusagen einem würdigen Preis – ist er auch.

Preisverdächtig ist der Spuck-Wettbewerb. Um ihn zu gewinnen, brauchen Sie den richtigen Drink, den richtigen Wind und einen regelrechten Betrug. Alle warten auf das Postschiff – gibt es denn hier kein (Post-)Horn?

Schatzsucher forschen auch in der Bücherei. Im Laden spiegelt sich noch mehr Brauchbares wieder.

Rapp Scallion hat seine Karte noch, aber er ist leider verbrannt. Um zu ihm zu gelangen, müssen Sie regelrecht zum Nagel in Stans Sarg werden. Zimmerleute kümmern sich in Notfällen auch um Holzbeine und machen Hausbesuche. Friede mit Rapps Asche, aber die Voodoo-Lady hat ein Wundermittel.

Lassen Sie sich bei Mister Rogers nicht zum Affen machen; machen Sie einen Affen zu Ihrem Werkzeug. Bananen wirken geradezu hypnotisierend, wenn sie vor dem Opfer geschwenkt werden. Ist der Wasserfall erstmal abgedreht, geht es zum Trinkwettbewerb. Nur »beinahe« können Sie diesen gewinnen. Um daran zu kommen, müssen Sie Ihr Gesicht überkleben und jemanden ins Gefängnis schicken.

Der Affe vor Rums Hütte ist der Schlüssel zu einer Rutschpartie – wenn er doch nur weiter gucken könnte!

3. Teil: Die Festung von LeChuck

Wenn Wally wieder erleuchtet wurde, folgen Sie seinen Anweisungen. Wenn nichts mehr hilft, lassen Sie sich ins Alptraum-Schloß schicken. Aber hier werden Träume wahr! Um sich und einen Freund zu retten, müssen eklige Künste wieder aufgefrischt werden. Es gibt nur einen rettenden Strohhalm. Im Dunkeln ist gut munkeln, doch nur im Hellen geht es weiter.

4. Teil: Dinky Island

Alles mitnehmen ist entscheidend. Polly will nen Keks – aber ohne Salz. Destillieren? Eine kaputte Flasche ist oft hilfreicher (und schärfer) als eine ganze. Seil und Brechstange sind auch gemeinsam nützlich. Runter geht es einfach; rauf hingegen brauchen Sie Hilfe.

Wenn Sie jetzt im Dunkeln tappen, ist ein Lichtschalter praktisch. Jetzt hilft ein zu Beginn des Spiels bewährtes Rezept zum Erfolg. Seien Sie höflich, und verleihen Sie ein Taschentuch. Der Grog-Automat hat ein paar Münzen in petto; da zeigt Ihr Gegner seine verwundbare Stelle. Wenn Sie zu schwer sind, probieren Sie einen ballonartigen Auftrieb. Im Mülleimer liegt was, was Ihnen zur Hand geht. Nicht traurig sein: Der Knochen bleibt in der Familie. Und beim Doktorspielen wird auch mal gepiekt.

Gruseltrip: Der Weg durch Elvira II

Das zweite Spiel mit der Horror-Lady Elvira trägt den grimmigen Untertitel »Jaws of Cerberus«. Dieses Rollenspiel ist spannender, abwechslungsreicher, komplexer, aber auch schwerer als das erste Elvira-Programm. Vertrauen Sie sich unserem kleinen Horrorführer an, der Sie sicher durch die Schrecken der verwaisten Filmstudios geleiten wird. Nach der Wahl der Spielfigur kann das große Abenteuer beginnen.

Zwei Gegenstände, die man ganz am Anfang nicht übersehen sollte, sind das Kleeblatt unter dem Schild und der Felsen, der schwer erkennbar in der Dunkelheit liegt. Mit ihm werfen Sie die Glastür ein und betreten das Pförtnerhäuschen. Den Schrank öffnen, einen ordentlichen Schreck bekommen und dann dem toten Wächter den Schlüsselbund abnehmen. Schnappen Sie sich auch seine Klamotten (gleich anziehen) sowie die Poster und Notizzettel von der Pinnwand. Mit dem Schlüssel und der Drehscheibe, die der Packung beiliegt, können Sie am Schaltpult die Haupttüren öffnen. Auf dem Weg dorthin über den Parkplatz sollten Sie in dem Kofferraum von Elviras Wagen nachsehen; Schraubenschlüssel und Drahtschneider kann man später bestimmt einmal gebrauchen. Festen Schrittes können Sie nun das Hauptgebäude betreten.

Im Filmstudio

Ihr erstes Ziel ist der Aufzug. Fahren Sie in den 2. Stock, und nehmen Sie in der Cafeteria die gesamten Kuchen- und Dosenbestände mit. Im Computerzimmer sollte man alle Notizen, Zettel, Zeitungen und das Buch einsacken. Im Schminkraum interessiert uns der Spiegel im Papierkorb, während in Elviras Garderobe alles mit Ausnahme der Strümpfe eingepackt wird. Im Büroraum am Ende des Ganges stecken Sie alle Notizen, die Diskette aus der Diskettenbox sowie den Radiorecorder ein. Des Direktors Büro lädt zum Einsammeln aller Flaschen und des Aschenbechers ein. Der Kostümraum wird von einer Hexe gehütet; speichern Sie sicherheitshalber vor dem Betreten den Spielstand. Am einfachsten läßt sich die Hexe besiegen, wenn man auf ihr Auge zielt. Nach dem gewonnen Kampf das Auge einstecken, eine 180-Grad-Drehung vollführen und das Licht anknipsen. Aus der Kostümsammlung nehmen Sie das Zauberergewand, den Laborkittel und den Degen mit, der als Waffe eingesetzt werden sollte.

Als nächstes gehen Sie in den Lift zurück und fahren in den Keller. Beim Gespräch mit dem Indianer stets freundlich bleiben und keine pampigen Bemerkungen anklicken. Aus der Abstellkammer schnappt man sich Eimer und Bleichmittel. Mittlerweile hat sich eine solche Sammlung an Gegenständen angehäuft, daß Sie ein paar nette Zaubersprüche bilden können. Mixen Sie auf Vorrat einige Sprüche der Gattungen »Unsichtbarer Schild«, »Eispfeil« und »Heilende Hände«. Dank der Blechdosen kann man den »Schutz«-Zauber beschwören, »Glück« winkt dank des Kleeblatts, Popcorn, Kaugummi und Kuchen ermöglichen »Unterwasseratmung«. Vergessen Sie nicht, daß sich die einzelnen Zaubersprüche jetzt im Inventory befinden, aber noch nicht aktiv sind. Erst durch Anklicken wird ein Spruch ausgelöst, was man aber nicht leichtfertig machen sollte. Viele Magietypen lassen sich wegen der benötigten Gegenstände nur ganz selten mixen und werden an ganz bestimmten Stellen benötigt.

Studio 2: Das Spukhaus

Auf alle Fälle sind Sie jetzt für einen Besuch in Filmstudio 2 gerüstet, dem Spukhaus. Halten Sie sich nach dem Eintreten nach links, und nehmen Sie von der rechten Ritterrüstung Helm und Handschuh mit. Links neben dem Kamin steht ein Eimer, den man gut gebrauchen kann; zur späteren Verwendung sollten Sie auch alle gläsernen Gegenstände aus den Vitrinen einsacken. Im anschließenden Wohnraum finden Sie in einer Schublade Gebetsbuch und Vorhängeschloß; die putzigen Fische im Aquarium sollten Sie vorerst noch in Ruhe lassen. Nun geht's die Treppe rauf und nach links in das Kinderzimmer, wo Sie drei Bauklötze mitnehmen. Damit zurück in den Rüstungsraum und zwei Schritte *vor* dem Geist stehenbleiben. Einen Bauklotz ablegen und schleunigst vorrennen, die Tür öffnen und das nächste Zimmer betreten. Die gesammelten Schmöker in der Bibliothek alle mal anlesen, um ein wenig Hintergrundwissen zu erhalten. Aus einem der Bücher fällt ein Zettel, den Sie mitnehmen.

Der nächste Weg führt Sie in den Speisesaal, wo alles eingesteckt wird, was herumliegt. Mit einem Flascherl Wein wird ein »Mut«-Zauberspruch gemixt und angewendet. Auf jeden Fall jetzt mal wieder zwischenspeichern, dann die Speisekammer betreten. Einer Leiche knöpft man die Stiefel ab; außerdem alle Lebensmittel einsammeln. Einen kleinen Feuerball mixen, einsetzen und warten; schon bald kommt ein hilfsbereiter Zombie anspaziert. Nachdem er im Kampf besiegt wurde, gehen Sie in die Küche. Alle Eier, Messer und Pötte mitnehmen sowie die Klebstoffdose, die auf einem Regal steht. Als nächstes geht's die Kellertreppe runter und nach links ins Labor. Hier findet man ein hübsches Gehirn und jede Menge Reagenzgläser. Zurück in die Küche, die dann durch die zweite Tür verlassen wird. Setzen Sie jetzt einen »Mut«-Zauberspruch ein, und präparieren Sie eine Ladung »Abwehr von Untoten«. Nur durch das Abfeuern dieses Spruchs können Sie den Zombie besiegen, der auftaucht, wenn Sie einen weiteren Schritt nach links gehen.

Als nächstes die Treppen rauf und das Schlafzimmer gegenüber vom Kinderzimmer betreten; der »Mut«-Zauber sollte noch aktiv sein. Ist der schaurige Traum überstanden, lupfen Sie das Kopfkissen, um die Stimmgabel mitzunehmen. Sie ist der Schlüssel zur bohrenden Frage »Wie besiege ich diesen blöden Vampir auf dem Dachboden?«. Forsch nach oben spazieren, schnell die Stimmgabel benutzen und grinsend zusehen, wie die Fenster splittern und ein Sonnenstrahl den Vampir anschmort. In dem Schlafzimmer, in dem eine Leiche unterm Bettlaken liegt

(Brrr!), knöpfen Sie der armen Seele Bilder, Drehbücher und Schlüssel ab. Der obligatorische Geist wird kurzerhand verhauen. Vergessen Sie nicht, unter dem Bett herumzuklicken: Ein gut verstecktes rotes Knöpfchen erscheint, dessen Drücken einen Geheimraum offenbart, aus dem man Kelch und Kerzen mitnimmt.

Nun mit Laborkittel und Bildern als Wissenschaftler verkleiden und den Chemiker besuchen. Hier das Gift mischen, dessen Formel auf einem Blatt in der Bibliothek stand. Das Gift mit dem Fleisch benutzen und den so präparierten Zwischenimbiß ins Piranhabecken werfen. Danach kann man endlich ins Aquarium greifen und den Schlüssel nehmen, mit der sich der Tresor öffnen läßt, der sich hinter dem Bild links befindet. So kommen Sie an die Friedenspfeife des Indianers, die natürlich mitgenommen wird. Denken Sie beim Zauberspruch-Mixen an den guten »Gehirnverstärker«, mit dem man mehrere Sprüche aus einer Zutatenkombination generieren kann.

Studio 1: Das Monster-Labyrinth

Das Haus ist soweit abgegrast. Ihr Charakter sollte jetzt Erfahrungsstufe 5 oder 6 haben, damit er in Studio 1 (dem Labyrinth) nicht gleich vernascht wird. In der Nähe des Eingangs steht ein Lift, der eingeschaltet werden sollte. Der Lift funktioniert später übrigens nur dann, wenn beide Türen geschlossen sind. Spinnennetze, die einige Durchgänge versperren, können mit Eispfeilen geknackt werden. Pilze und Kristalle, die man in den verschiedenen Höhlen findet, sollten alle mitgenommen werden. Ansonsten wird munter gekämpft: Hauen Sie den blutsaugenden Mücken am besten auf den Rüssel, die empfindliche Stelle der Raupen ist das Maul, während die Würmer zwischen den Augen besonders anfällig sind. Das Seil im See können Sie erst später bergen, wenn Sie den »Auftrieb«-Zauberspruch beherrschen, für den man Fischüberreste benötigt. Bevor man ins Wasser geht, sollte man freilich nicht die bewährte »Unterwasseratmung«-Magie vergessen.

Im zweiten Level des Höhlensystems wird eine Schriftrolle von einem Skorpion bewacht, dessen Stachel Sie angreifen sollten. Im vierten Level trifft man auf die weniger appetitlichen Überreste des Direktors; mittels eines »Telekinese«-Zauberspruchs kommt man an seine Brieftasche heran, in der sich der Fahrstuhl-Schlüssel befindet. Haben Sie die Kingsize-Spinne mit einem kleinen Eispfeil auf sich aufmerksam gemacht, kann das Tierchen bekämpft werden (ein typischer Fall für die Abteilung »Vorher sicherheitshalber speichern«). Vorsicht vor der falschen Elvira, die sich in ein hartnäckiges Insekt verwandelt. Nehmen Sie den Tomahawk, und fahren Sie per Lift in den ersten Level zurück, um ein paar Schritte später das Labyrinth zu verlassen. Die Beute dieses Trips wird jetzt in neue Zaubersprüche investiert. »Blitzstrahl«, »Erkenne Magie«, »Magie absorbieren«, »Kräuterheilung« und »Waffenverzauberung« sollten jetzt mixbar sein.

Studio 3: Kirche und Katakomben

Nach dem Betreten von Studio 3 sollten Sie einfach schnell zur Kirche rennen, bevor Sie von einer Fledermaus angeknabbert werden. Mit den Gegenständen, die auf dem Altar herumliegen, können Sie jetzt die »Heilige Barriere« mixen. Das Gebetbuch für später aufheben; dem Priester kann (noch) nicht geholfen werden. Wackeln Sie ein bißchen an der Kanzel herum,

um einen Geheimgang zu öffnen. Nach unten klettern, die Begrüßungsmonster bekämpfen, die Platte verschieben und weiter runter klettern. Im unterirdischen Labyrinth angekommen, sollten Sie sich vor allem vor den Fallen hüten. Seile und Kontakte lassen sich entschärfen, indem man sie anklickt. Um vom Zaubermeister nicht entlarvt zu werden, müssen Sie die komplette Zaubererkluft tragen und bei seiner Frage die Fleischvergiftung als Ausrede bemühen. Nach dem Bekämpfen eines weiteren Elvira-Doppelgängers nehmen Sie die Lanze und klettern wieder nach oben. Haben Sie die Katakomben verlassen, müssen Sie außerdem noch einen unfreundlichen Engel des Todes besiegen. Wer damit Probleme hat, sollte direkt vor dem Burschen eine »Heilige Barriere« errichten. Stehenbleiben und ihm ein paar »Heiliger Blitz«-, »Nova«- und »Feuerball«-Sprüche an den Kopf werfen. Jetzt noch ein kleiner Abstecher ins Labyrinth, denn dank des »Auftrieb«-Zauberspruchs können Sie sich endlich das Seil holen.

Letzter Gruß an Cerberus

Nun gehen Sie wieder in das Spukhaus, nehmen das Barometer und mixen mit ihm eine »Sturmbeschwörung«. Gehen Sie via Speicher aufs Dach (Leiter hilft weiter). Den Kupferstab am Schornstein befestigen und die »Sturmbeschwörung« auslösen, woraufhin es bald munter blitzt und donnert. Dann runter ins Labor, wo das Frankenstein-Monster steht. Den rechten Hebel ganz nach oben stellen und den linken Schalter betätigen. Schon wird der Junge munter; lassen Sie ihn ein paar Schritte machen, und kappen Sie dann mit der Drahtschere seine Kabelverbindung. Das Metallband, den Skalp und das Gehirn läßt man mitgehen und öffnet dann die Tür, die bislang von Freund Frankenstein blockiert gewesen war. Elvira wird von ihren Fesseln befreit und als nächstes der Priester zum Leben erweckt. Für den »Auferstehungs«-Spruch benötigen Sie folgende eigenwilligen Zutaten: Gebetbuch, Skalp, Eier, Herz und Gehirn. Redet man ihm gut zu, wird der Priester anschließend auf dem Parkplatz ein Pentagramm malen (Sie haben doch im Geheimraum den Kelch mit dem Blut mitgehen lassen?). Gehen Sie nun zum Indianer, geben Sie ihm die Friedenspfeife, und bitten Sie ihn, Lanze, Tomahawk und Beutel zu heiligen.

Jetzt sind Sie für den Endkampf gegen Cerberus gerüstet. Die schwarzen Kerzen beim Pentagramm aufstellen und mit Seil und Schriftrolle einen anständigen »Dämonenbann« mixen. Sobald Cerberus erscheint, diesen Zauberspruch anwenden. Wenn seine Wirkung verblaßt, die Lanze werfen und zu guter Letzt das Herz mit dem Tomahawk zerschmettern – wenn's sonst nichts ist...

Kirk an Brücke: Star-Trek-Tips eingetroffen!

Wenn Sie in die Fußstapfen von Captain Kirk getreten sind, aber absolut nicht weiterkommen, helfen Ihnen diese Tips sicher weiter. Sie gelten sowohl für die englische, wie für die deutsche Version von »Star Trek: 25th Anniversary«.

1. Mission

Auf dem Planeten gibt es natürlich keine Dämonen. Das stellen Sie spätestens dann fest, wenn Ihnen Klingonen am Höhleneingang begegnen. In der Höhle sollten Sie die Steine von oben nach unten weg-phasern, um keinen Steinschlag auszulösen. Die Hand eines Klingonen dient als Schlüssel, nachdem Spock sie im Labor der Siedlung repariert hat. Die Schalterstellung am Computer entspricht der einer Sonnenfinsternis: Alle drei Schieberegler gehören in die Mittelposition. Der Schlüssel, um den das Alien bittet, ist das Metallstück aus der Sammlung seltsamer Gegenstände im Labor. Um volle Punktzahl zu erreichen, muß McCoy alle Kranken heilen und dazu die Beeren vom Höhleneingang pflücken und in Medizin verwandeln.

2. Mission

In der Massada können Sie auf zwei Arten auf die Brücke vordringen: Indem Spock den Transporter repariert, oder indem Sie das Kraftfeld ausschalten. Die zweite Methode ist einfacher, deswegen hier die Tips dazu: Nach Heilung des Transporter-Ingenieurs erhalten Sie ein (bei dieser Lösung nutzloses) Werkzeug. In der Brigg kann nur Spock die Bombe entschärfen. Die Gefangenen sagen dann, wie Sie das Kraftfeld ausschalten können. Einen brauchbaren Phaser-Schweißer erhalten Sie, indem Sie den leeren Schweißer mit einem Phaser aufladen, also das Schweißer-Symbol auf das Phaser-Symbol ablegen. Wer wenig schießt, hat mehr vom Leben (und mehr Punkte).

3. Mission

Die Romulaner halten sich auf dem unteren Deck der Raumstation auf; kommen Sie ihnen nicht zu nahe, solange sie nicht ausgeschaltet sind. Zuerst müssen Sie vulkanisches Lachgas herstellen. Dazu brauchen Sie den Synthesizer, die beiden passenden Gasflaschen und etwas Isoliermaterial. Die beiden Gasflaschen transportieren Sie mit dem Anti-Grav-Gerät. Das Isoliermaterial finden Sie hinter einer versteckten Klappe in einem der Maschinenräume. Leiten Sie das Gas in den Lüftungsschacht, der nach unten führt. Das Heilmittel gegen die Viren erzeugt McCoy nach ähnlicher Methode: Erst einmal das passende Gas synthetisieren, dann die Bakterien mit dem Gas abtöten und dann die abgetöteten Bakterien wieder in den Synthesizer packen, um das Serum zu brauen. Nicht nur Spock, auch die Romulaner sollten geheilt werden.

4. Mission

Eine geheimnisvolle Mission, die durch die Anwesenheit von Harry Mudd nur noch komplizierter gemacht wird. Die zahlreichen Mißgeschicke von Harry sind nicht vermeidbar; so ist das Leben. Das Werkzeug, das im vorderen Schiffsteil liegt, ist für die Reparatur der Lebenserhaltungs-Einheit notwendig. Um den krank und wild gewordenen Harry zu heilen, muß erst mal Spock mit seinem Nervengriff ran. McCoy kann dann die Maschine bedienen. Das Waffensystem ist zu nichts nutze, kann aber an Bord der Enterprise gebeamt werden. Auch der Entschmutzer (Degrimer) bringt Ihnen nichts, außer mehr Punkten, wenn Sie die Linse darauf setzen und seine wahre Funktion erkennen. Um die Computersysteme zu entschlüsseln, müssen Sie Spock und McCoy immer wieder fragen und mit Gegenständen »benutzen«.

5. Mission

Ein Zweiteiler, dessen erster Abschnitt noch recht einfach ist: Blockieren Sie mit einem Stein das Loch, und schnappen Sie sich so die Schlange. Dann werfen Sie mit Steinen, die Sie am Moos klebrig gemacht haben, nach den Lianen. Am Wächter kommen Sie vorbei, wenn Sie die Schlange vorzeigen. Über den Fluß gelangen Sie sicher, wenn Sie eine bestimmte Pflanze hineinwerfen, die das Monster vertreibt.

Wenn Sie im zweiten Teil nach dem Prozeß im Raum mit dem Energie-Monster sind, neutralisieren Sie dieses wie folgt: Phasern Sie auf den Boden, und rühren Sie mit einem der Holzstäbe in der entstandenen Lava. Dann werfen Sie den nun metallisierten Stab in das Energiebündel. Wenn Uhura den Öffnungscode herausgefunden hat, können Sie sich die Tür entweder mit oder ohne Spezialcode öffnen lassen. Mit dem Spezial-Code kommen Sie bald ins Freie, ohne gelangen Sie aber in einen Raum mit einer Energiekugel (einfach bephasern) und einem Alien-Computer, der bei richtiger Bedienung die Arbeit für Sie erledigt.

6. Mission

Zum Ausklang noch mal was einfaches; allerdings sollten Sie den Computer der Enterprise über die Zahlensysteme auf Basis 3 ausfragen. Die Code-Nummern für die Türschlösser sind nämlich in den Antworten des Computers enthalten (es sind die »heiligen Zahlen« der Einwohner). Einen Schlüssel bauen Sie selbst, indem Spock mit dem Tricorder das Schloß untersucht und dann den Laser steuert und eine Maske für den Schlüssel in das Feld brennt. Die Steine auf der Oberfläche enthalten das Material, um in diese Form einen Schlüssel zu gießen. Die beiden Computer müssen lediglich per Kabel verbunden werden, um das letzte Problem zu lösen.

7. Mission

Der Adventure-Teil hat hier nur Dummy-Funktion; es gibt keine Rätsel zu lösen, sondern nur etwas Hintergrund-Story zur darauf folgenden, sehr schweren Raumschlacht.

Indiana Jones besucht Atlantis

Eines der komplexesten Adventures der letzten Monate ist »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« von Lucasfilm. Falls Sie es noch nicht bemerkt haben: »Indy 4« (wie wir es kurz nennen wollen) läßt sich auf drei ganz verschiedene Arten durchspielen. Das erste und letzte Drittel des Spiels sind in etwa gleich, aber die Mitte unterscheidet sich von Lösungsweg zu Lösungsweg doch ganz erheblich. Welchen Weg Sie nehmen, stellen Sie an dem Punkt im Spiel ein, an dem Sophia Ihr Schicksal voraussagen will (nachdem Sie den verlorenen Dialog gefunden haben). Speichern Sie an dieser Stelle ab, dann können Sie alle drei Wege ausprobieren, ohne jedesmal das erste Drittel spielen zu müssen.

Unsere Lösung teilt sich an dieser Stelle natürlich konsequenterweise auch in drei Teile. Wenn Indy nach Atlantis gelangt, werden alle drei Teile wieder zusammengeführt. Und noch ein Hinweis: Um Ihnen nicht beim Durchblättern aus Versehen zuviel zu verraten, haben wir einige Hinweise codiert. Wenn Sie also beispielsweise ein Wort wie BUMBOUJT sehen, handelt es sich NICHT um einen Druckfehler! Sie müssen von jedem Buchstaben »einen abziehen«. Aus B wird also A, aus U wird T und so weiter. Dann lesen Sie (bitte prüfen Sie es gleich nach): ATLANTIS. Ach ja, ein A steht dann natürlich für ein Z.

1. Teil: Die Einleitung

»Einleitung« bezeichnet das erste Drittel des Spiels, das sich bis zur Wahl des weiteren Weges erstreckt. Wir schenken uns hier Hinweise für die Vorspannsequenz, sondern steigen erst in das Geschehen ein, wenn Kerner verschwunden und Indy nach New York gereist ist.

Wie komme ich in das Theater? – Es gibt drei verschiedene Wege, die den drei Lösungswegen des Spiels etwa entsprechen: Sie können den Rausschmeißer im Dialog überreden, ihn im Faustkampf besiegen oder sich durch die Kisten rechts im Bild zu einer Feuerleiter schlängeln. Sophia wird später einen Vorschlag machen, welchen Weg Sie nehmen sollen, der auf Ihrer Auswahl hier basiert; Sie können dann trotzdem einen anderen Weg benutzen.

Ich bin im Theater, aber der Beleuchter stört. – Haben Sie draußen die AFJUVOH mitgenommen? Sie müssen den Beleuchter erst überreden, sie zu nehmen. An der Maschine sollten Sie den linken und rechten Hebel drücken, dann den Knopf betätigen.

Ich bin in Island und weiß nicht mehr weiter. – Wenn Sie das erste Mal in Island sind und mit Björn Heimdall plaudern können, dann tun Sie das. Er wird Sie über weitere Personen informieren, die sich mit Atlantis auskennen. Mehr können Sie noch nicht tun; kommen Sie später noch mal wieder.

Ich bin ein zweites Mal in Island und kann nicht mehr mit Heimdall reden. – Bedauerlich, aber nicht zu vermeiden. Allerdings hat Heimdall Ihnen etwas vermacht: Er hat seinen Fund fast völlig freigelegt. Die Öffnung seines Fundes hat genau die richtige Größe für eine Orichalcum-Perle.

Ich bin in Tikal und komme nicht durch den Dschungel oder über die Schlucht. – Es gibt mehrere Wege im Dschungel, einer führt zur Schlucht. Die Schlange um den Baum können Sie loswerden, in dem Sie Ihre Peitsche mit dem Dschungeltier benutzen und dieses in die Fänge der Viper treiben. Das klappt oft nicht sofort; bleiben Sie am Ball, und treiben Sie das Dschungeltier immer weiter. Benutzen Sie dann den Baum als Brücke.

Sternhart läßt mich nicht in den Tempel. – Indy weiß den Namen des Dialogs nicht. Raten hilft nicht, er steht nicht im Menü. Allerdings ist der QBQBHFJ gerne behilflich. Erst müssen Sie gegenüber Sternhart zugeben, daß Sie den Namen nicht wissen, dann fragen Sie obigen einfach.

Der Tempel ist ziemlich öde; kann man hier was machen? – Ja, am Wandgemälde steht eine Spirale hervor; es reicht aber nicht, sie zu nehmen. Um ranzukommen muß Sophia Sternhart ablenken; dann hat Indy Zeit, die MBUFSOF mitzunehmen und ihren Inhalt als Reinigungsmittel zu benutzen. Das Stück läßt sich im Tempel quasi als Schlüssel einsetzen (wo, ist relativ offensichtlich). Daß Sternhart nun mit dem Fund abhaut, ist nicht zu vermeiden. Keine Angst, ihn ereilt später noch seine gerechte Strafe.

Ich bin in den Azoren, aber Costa will nicht mit mir reden. – Zum einen: Sophias Charme wirkt wesentlich besser als Indys Rauhbeinigkeit. Zum anderen: Damit er plaudert, will Costa etwas aus Atlantis. Sophias Halsband fällt aus, in Ihrem Büro ist auch nichts, die Perle allein reicht nicht, bleibt also nur ein Gegenstand aus JTMBOE.

Ich bin wieder im College. Wie finde ich den Dialog? – Der Dialog ist an einem von drei verschiedenen Orten versteckt. An welchem genau? Das wechselt von Spiel zu Spiel. Es folgen Tips zu den einzelnen Problemen:

College: Was ist mit den Treppen? – Wenn eine Treppe kaputt ist, dann können Sie sie nicht benutzen oder reparieren.

College: Wie klettere ich ins Dachgeschoß? – Sie können den UPUFNQGBIM als Leiter benutzen. Um ihn zu bewegen, nutzen Sie den Gegenstand aus dem LVFIMTDISBOL.

College: Wo ist der Schlüssel für die verstaubte Truhe? – In der VSOF.

College: Wie klettere ich die Kohlenrutsche hinauf? – Benutzen Sie den LBVHVNNJ aus der Bücherei. Den finden Sie nach genauem Absuchen einiger Gegenstände.

College: Diese Schrauben im Buchregal sehen verlockend aus. – Einen Schraubenzieher basteln Sie mit dem MBQQFO und der QGFJMTQJUAF.

College: Ich gebe auf. Was sind die drei möglichen Verstecke? – In der staubigen Truhe hinter der Kiste im Zimmer mit dem Totempfahl, im umgekippten Buchregal oder in der XBDITLBUAF. Diese müssen Sie TDINFMAFO, wo, ist wohl offensichtlich.

Wenn Sie den Dialog gefunden haben, können Sie einen von drei Wegen aussuchen. Wenn Sie mit Sophia zusammenbleiben, beschreiten Sie den TEAM-Weg. Wenn Sie Action wünschen, sind Sie auf dem ACTION-Weg. Und wenn Sie sich alleine durchknobeln wollen, sind Sie auf dem PUZZLE-Weg. Suchen Sie sich den jeweiligen Abschnitt in der Lösung aus; wir beschreiben zuerst den kompletten Team-, dann den Action- und zum Schluß den Puzzle-Weg. Wenn Sie aus Versehen in einer anderen Lösung als der Ihres Weges nachsehen, verstehen Sie nur Bahnhof, denn viele Puzzles haben andere Lösungen, viele Orte sehen auf einmal anders aus und einige Personen haben andere Rollen.

2. Teil: Der Team-Weg

Algerien: Wo kriege ich die Steinscheibe für Omar her? – Björn Heimdall erzählte von einem zweiten Atlantis-Experten. Vielleicht besuchen Sie doch erstmal Monte Carlo.

Monte Carlo: Wie finde ich Alain Trottier? – Er ist einer der Spaziergänger vor dem Hotel. Fragen Sie soviele Passanten Sie möchten, irgendwann werden Sie ihn finden.

Monte Carlo: Trottier ist sehr unkooperativ. Wie überrede ich ihn? – Wenn Sie den Dialog nicht genau gelesen haben, können Sie seine Fragen nicht beantworten. Also vor dem Gespräch mit Trottier mal alles genau durchlesen. Um ihn für sich zu gewinnen, sollten Sie so höflich wie nur möglich sein und ihn keinesfalls beleidigen.

Monte Carlo: Wie läuft das mit der Séance? – Es gibt zwei Möglichkeiten, Trottier zu überzeugen. Die einfache ist die: Sophia beantwortet alle Fragen. Wenn die Frage mit den Fingern kommt, speichern Sie das Spiel und raten (es gibt keinen Weg, es ohne Raten herauszubekommen). Wenn Sie falsch geraten haben, laden Sie den Spielstand, und probieren es gleich nochmal – irgendwann muß es ja klappen. Es gibt noch eine zweite Lösung, bei der Indy aktiv wird. Finden Sie diese selbst heraus, nur ein Tip: Sie müssen schon mal bei Omar gewesen sein, damit die zweite Lösung angegangen werden kann.

Algerien: Wie komme ich an den Ballon? – Ein großes, verworrenes Puzzle. Zuerst einmal kriegen Sie von Omar eine Maske. Diese tauschen Sie gegen etwas anderes. Beim Händler auf dem Marktplatz können Sie eine Taube-am-Spieß eintauschen; er gibt Ihnen Hinweise, welchen von Omars Gegenständen er will. Die Taube essen Sie nicht selbst, sondern geben Sie dem Bettler. Der gibt Ihnen eine Ballon-Fahrkarte. Um völlig losgelöst durch die Winde zu fahren, brauchen Sie einen weiteren Gegenstand aus Algerien.

Algerien: Ist der Messerwerfer zu etwas nutze? – Er sucht eine Freiwillige, aber Sophia läßt sich mit Worten nicht überreden. Allerdings geht Sophia während des Dialogs ganz nah an den Werfer heran, um ihn zu begutachten. Und jetzt? ESVFDLF TPQIJB.

Im Ballon: Wo muß ich eigentlich hin? – Die Karte von Omar ist der Schlüssel. Leider können Sie sie nicht lesen. Zum Glück können die Nomaden sie lesen. Machen Sie also ein paar Zwischenlandungen. Wenn Sie sich genügend nahe herangetastet haben, sollte ein Kreuz am Boden erscheinen, um den Landeplatz zu markieren.

An der Ausgrabung: Sophia ist weg, und es ist dunkel. Was nun? – Wenn Sie lange im Dunkeln bleiben, können Sie zumindest schemenhaft etwas erkennen, unter anderem einen Generator, der Strom, und damit Licht erzeugt. Um diesen betriebsbereit zu bekommen, müssen Sie Benzin einfüllen. Das finden Sie im MBTUFS.

An der Ausgrabung: Es ist hell, aber Sophia ist immer noch weg. – Zuerst räumen Sie das Geröll mit der Schiffsrippe weg. Dann nehmen Sie den Stift und stecken ihn in das Loch des Wandgemäldes. Darauf paßt der Sonnenstein. Drehen Sie ihn in die Position, die Platos Dialog angibt, dann drücken Sie auf den Stift.

An der Ausgrabung: Wie kriege ich den Laster zum Laufen? – Das eine Teil, das fehlt, hat Sophia. Das andere Teil müssen Sie einem anderen Gegenstand an der Ausgrabung entnehmen.

An der Ausgrabung: Was zum Teufel soll ich mit einem Bernstein-Fisch? – Die Antwort steht in Platos Dialog. Sie brauchen ihn erst später.

Kreta: Mit dem Sonnenstein alleine komme ich hier nicht weiter. – Richtig. Sie brauchen einen weiteren Stein. Kreta ist die große Kolonie, und dazu gibt Platos Dialog neue Anweisungen. Gehen Sie mal nach links. Wenn Sie schon den Mondstein haben: Der Sonnenstein kommt auf die selbe Einstellung wie in Algerien, der Mondstein wird dann relativ zum Sonnenstein eingestellt – Platos Dialog sagt, wie.

Kreta: Tolle Ruinen. Was mache ich hier? – In einem Gebäude ist ein wichtiges Wandgemälde. Außerdem finden Sie ein Vermessungsinstrument. Unter einigen Steinhaufen verbergen sich Statuen. Alles klar? Wenn nicht, dann: Peilen Sie mit dem Gerät den Anweisungen des Gemäldes entsprechend die Hörner an. Dazu stellen Sie das Gerät auf die Statuen.

Labyrinth: Was bedeuten die drei Köpfe? – Sie brauchen sie später als Ballast. Nehmen Sie sie mit. Die Tür, die sich dann schließt, können Sie nicht mehr öffnen.

Labyrinth: Wie komme ich an die goldene Kiste? – Haben Sie schon Sternhart gefunden? Er hat einen TUBC, den Sie brauchen. Erst müssen Sie das Gegengewicht lösen, dann den Mund einer Statue mit dem TUBC stopfen.

Labyrinth: Was ist mit dem schwankenden Boden unter der Minotaurus-Statue? – Dies ist ein Aufzug. Indy und Sophia müssen beide darauf stehen.

Labyrinth: Wie komme ich durch die Tür mit dem Hebel auf der anderen Seite? – Nur indem Sie Sophia auf die andere Seite bekommen. Sie müssen sie überreden, durch das Loch zu klettern. Dabei dürfen Sie sie mal wieder nicht beleidigen.

Labyrinth: Ich habe alle Türen geöffnet und laufe trotzdem noch im Kreis. – Es gibt eine Geheimtür, die Sie finden, wenn Sie den Orichalcum-Detektor in allen Räumen benutzen.

Labyrinth: Was ist ein Orichalcum-Detektor und wie benutze ich ihn? – Benutzen Sie den GJTDI. Damit Sie Orichalcum orten können, müssen Sie alle Orichalcum-Vorräte strahlensicher verpacken. Es gibt nur einen bleiverkleideten Gegenstand im Spiel, mit dem das geht. Auch das Halsband muß verpackt werden, Sophia macht das nur widerwillig, kann aber überredet werden.

Labyrinth: Wie öffne ich die Türen im Kartenraum? – Denken Sie an den Dialog und an die Methoden, mit denen Sie bisher Türen aufgekriegt haben. Sie können auf diesem Lösungsweg nur eine Tür öffnen, die anderen bleiben zu.

Labyrinth: Kerner schnappt sich Sophia und die Steine. Was kann ich tun? – Nichts. Keine Angst, eine Chance für Rache bietet sich noch. Um aus dem Labyrinth zu kommen, bemühen Sie mal wieder die Schiffsrippe.

U-Boot: Ich habe den Kapitän besiegt, aber der Rest der Mannschaft mag mich nicht. – Auf diesem Lösungsweg müssen Sie die Crew aus dem Weg räumen, indem Sie sie durch das Funkgerät an die eine oder andere Stelle im Schiff befehlen.

U-Boot: Wie kann ich das U-Boot steuern? – Es gibt vier Steuerelemente, die Sie alle ausprobieren müssen. Bei einem Element bricht der Hebel ab. Benutzen Sie den QPFNQFM als Ersatz. Den Schlüssel für das Steuerruder finden Sie zusammen mit den Steinen. Das U-Boot steuern Sie dann in die Luftschleuse rechts – schon sind Sie in Atlantis.

U-Boot: Wie befreie ich Sophia? – Reden Sie durch das kleine Fenster mit Sophia, damit sie die Wache ablenkt. Wenn Sie das Zimmer betreten, müssen Sie Sophia unbemerkt auf eine Waffe aufmerksam machen. Das klappt immer, solange Sie nicht anfangen, über Lederjacken zu reden.

U-Boot: Wie komme ich an die Steine? – Sie sind im TBGF des Kapitäns. Um den zu öffnen, brauchen Sie die TBFVSF, die Sie in der UBTTF transportieren.

Lesen Sie weiter in Teil 3: Atlantis!

2. Teil: Der Puzzle-Weg

Monte Carlo: Wie finde ich Alain Trottier? – Er ist einer der Spaziergänger vor dem Hotel. Fragen Sie soviele Passanten Sie möchten, irgendwann werden Sie ihn finden.

Monte Carlo: Trottier ist sehr unkooperativ. Wie überrede ich ihn? – Wenn Sie den Dialog nicht genau gelesen haben, können Sie seine Fragen nicht beantworten. Also vor dem Gespräch mit Trottier mal alles genau durchlesen. Um ihn für sich zu gewinnen, sollten Sie so höflich wie nur möglich sein und ihn keinesfalls beleidigen. Wenn Sie seine Visitenkarte haben, ist fürs Erste nichts mehr in Monte Carlo zu tun.

Algerien: Wo ist Omar Al-Jabbar? – Wenn Sie in seinem Laden stehen, können Sie seinen Diener mit der WJTJUFOLBSUF überreden, ein Treffen zu arrangieren.

Algerien: Al-Jabbar will einfach nicht mit mir reden. – Dann müssen Sie halt persönlich zu ihm hingehen. Folgen Sie dem Diener, wenn er zu Al-Jabbar läuft, um ihn nach einem Treffen zu fragen.

Algerien: Ich kann diesen Diener nicht verfolgen, ich verliere ihn immer. – Sie müssen ihn markieren. Benutzen Sie dazu den SPUFO GFA, den Sie kriegen, wenn Sie einen anderen, leichter zu erkennenden Mann verfolgen und zur Aufgabe des guten Stücks überreden. Um dem Diener das Ding zu verpassen, müssen Sie ihn erst nach den Pötten fragen, um rauszukriegen, mit welchem Argument Sie ihm das Ding andrehen.

Algerien: Und was mache in Omars Haus? Die Polizei ist schon auf dem Weg! – Haben Sie bemerkt, wie Omar Ihnen nachläuft? Locken Sie ihn in den TDISBODL. Nehmen Sie alles mit, was Sie tragen können. Untersuchen Sie besonders die XBFTDIF, dort ist eine Karte, die Sie brauchen. In einem der Pötte ist ein Utensil, das Sie für die Erlangung der Karte brauchen.

Algerien: Ich werde aus der Wüste immer rausgeschmissen. Wo kriege ich eine Aufenthaltsgenehmigung her? – Nirgendwo. Entweder weichen Sie den anderen Reitern aus oder versuchen es mit Bestechung mit den TUBUVFO. Die Nomaden-Camps sind ungefährlich und sogar hilfreich.

Algerien: Wo finde ich die Ausgrabung? – Sie brauchen die Karte aus Omars Haus und tasten sich mit Hilfe der Nomaden fort. Die Entfernungsangaben sind so zu deuten: »Weit« bedeutet zwei Bildschirme weit, »nah« bedeutet auf diesem Bildschirm, ohne Kommentar bedeutet einen Bildschirm weit.

Algerien: Ich bin in der Ausgrabung, aber es ist schrecklich dunkel hier unten. – Wenn Sie lange im Dunkeln bleiben, können Sie zumindest schemenhaft etwas erkennen, unter anderem einen Generator, der Strom und damit Licht erzeugt. Um diesen betriebsbereit zu bekommen, müssen Sie Benzin einfüllen. Das finden Sie im MBTUFS.

Algerien: Wie starte ich den Wagen? – Sie brauchen zwei Gegenstände. Einen davon finden Sie im HFOFSBUPS. Die fehlende Batterie können Sie nur mit einem atlantischen Trick ersetzen. Erinnern Sie sich noch an Übermanns Experiment in seinem Labor? Nein? Das kommt davon, wenn man eine Schnitt-Szene überspringt. Nutzen Sie die TUBUVF mit PSJDIBMDVN.

Monte Carlo: Trottier ist wieder mal sehr unkooperativ. – Um ihn dann vor der Falle zu warnen, sollten Sie beim Thema bleiben und ihn immer wieder darauf hinweisen.

Monte Carlo: Die Verfolgungsjagd ist seltsam; die Deutschen scheinen kein Ziel zu haben. – Das stimmt. Sie wollen Sie nur loswerden. Es gibt nur einen Weg sie aufzuhalten: SBNNFO!

Monte Carlo: Ich finde mich in den Straßen nicht zurecht. – Ein kleiner Tip: Die Straßen sind von links nach rechts und oben nach unten jeweils alphabetisch sortiert.

Thera: Wie komme ich an die Ballonhülle? – Sie brauchen den Lieferschein. Der klebt an der Außenseite einer Kiste in den Bergen.

Thera: Wie kann ich an den Korb kommen? – Sie brauchen das TDIJME aus der Höhle. Um an das zu kommen, müssen Sie eine Tür schließen, den Sonnenstein benutzen (siehe Platos Dialog) und eine Tür öffnen.

Thera: Wie komme ich aus der Höhle? – Graben Sie sich mit einem Klappspaten durch.

Thera: Wie komme ich von der Insel? – Sie müssen sich selbst eine Fluchtmöglichkeit basteln. Ziemlich offensichtlich handelt es sich um einen CBMMPO. Sie brauchen dazu das OFUA, den LPSC und den CBMMPO. Etwas Auftrieb erhält die Sache durch den MVGUTDIBDIU mittels des TDIMBVDIT.

Thera: Und wo will ich hin? – Suchen Sie das U-Boot, und kommen Sie möglichst nah ran.

U-Boot: Wie lenke ich die Wache ab? – Der arme Mann steht schon seit Stunden da. Er braucht nur einen psychologischen Kick, dann geht er gegen seinen Befehl. Diesen Kick geben Sie ihm mit einem TBOEXJDI, das Sie ihm aber nicht geben, sondern selbst benutzen. Alle notwendigen Gegenstände dafür sind an Bord.

U-Boot: Wie lenke ich die Mannschaft ab? – Locken Sie die Mannschaft ins Heck. Dazu benutzen Sie den MBQQFO mit den ESBFIUFO, und benutzen dann die LPOUSPMMFO des UPSQFEPT und vergessen schließlich den Hebel nicht.

U-Boot: Wie komme ich hier wieder raus? – Wenn Sie oben nicht wieder raus können, muß es eben seitlich sein. Benutzen Sie die MFJOF mit dem IFCFM, und bereiten Sie JOEZ auf den Abschuß vor.

Kreta: Wie komme ich hier weiter? – Benutzen Sie die beiden Steine nach den Anweisungen Platos auf dem Podest. Der Sonnenstein wird aufgestellt, wie in Thera, der Mondstein dann relativ dazu, entsprechend Platos Anweisung.

Labyrinth: Was bedeuten die drei Köpfe? – Sie brauchen sie später als Ballast. Nehmen Sie sie mit. Die Tür, die sich dann schließt, können Sie nicht mehr öffnen – aber vielleicht andere, die ähnlich funktionieren.

Labyrinth: Wie komme ich an die goldene Kiste? – Haben Sie schon Sternhart gefunden? Er hat einen TUBC, den Sie brauchen. Erst müssen Sie das Gegengewicht lösen, dann den Mund einer Statue mit dem TUBC stopfen.

Labyrinth: Was ist mit dem schwankenden Boden unter der Minotaurus-Statue? – Das ist ein Lift, den Sie beschweren müssen. Benutzen Sie die QFJUTDIF mit dem LPQG.

Labyrinth: Wie komme ich wieder nach oben? – Hinter dem Wasserfall ist eine Kette.

Labyrinth: Hier ist eine Tür, die ich nicht aufkriegen kann. – Die können Sie auf diesem Lösungsweg ohne Sophia auch nicht öffnen.

Labyrinth: Was mache ich mit dem Microtaurus? – Das ist eine große Version von Kerners Statue, beziehungsweise der, die Sie bei sich haben. Und in der Mitte scheint genau so ein Stück zu fehlen. Wie war das doch gleich mit der Batterie gewesen?

Labyrinth: Wie öffne ich die Türen im Kartenraum? – Denken Sie an den Dialog und an die Methoden, mit denen Sie bisher Türen aufgekriegt haben. Sie können auf diesem Lösungsweg nur eine Tür öffnen, die anderen bleiben zu.

Labyrinth: Ich laufe immer nur im Kreis. Wo ist der Ausgang? – Wenn Sie hinter dem Kartenraum sind, hilft Ihnen vielleicht Sternharts Orichalcum-Detektor. Benutzen Sie den LBNN mit der MFJOF und dem TDIBM. Vergessen Sie nicht, alles Orichalcum gut abzuschirmen. Das geht nur mit einem bleiausgekleideten Gegenstand.

Labyrinth: Was mache ich mit der U-Bahn? – Den Fahrpreis in Form von Orichalcum bezahlen.

Bitte lesen Sie jetzt weiter in Teil 3: Atlantis.

2. Teil: Der Action-Weg

Ein kleiner Hinweis: In der Anleitung steht, wie Sie fast jeden Gegner durch einen Trick besiegen können. So können Sie den Action-Weg durchspielen, auch wenn Sie Talent für die Box-Szenen haben. Schließlich wollen Sie ja alles von Ihrem teuer gekauften Adventure sehen, nicht wahr?

Monte Carlo: Wie finde ich Alain Trottier? – Er ist einer der Spaziergänger vor dem Hotel. Fragen Sie soviele Passanten Sie möchten, irgendwann werden Sie ihn finden.

Monte Carlo: Trottier ist sehr unkooperativ. Wie überrede ich ihn? – Wenn Sie den Dialog nicht genau gelesen haben, können Sie seine Fragen nicht beantworten. Also vor dem Gespräch mit Trottier mal alles genau durchlesen. Um Ihn für sich zu gewinnen, sollten Sie so höflich wie nur möglich sein und ihn keinesfalls beleidigen. Wenn Sie seine Visitenkarte haben, ist fürs Erste nichts mehr in Monte Carlo zu tun.

Algieren: Wo ist Omar Al-Jabbar? – Wenn Sie in seinem Laden stehen, können Sie seinen Diener mit der WJTJUFOLBSUF überreden, ein Treffen zu arrangieren.

Algerien: Al-Jabbar will einfach nicht mit mir reden. – Dann müssen Sie halt persönlich zu ihm hingehen. Folgen Sie dem Diener, wenn er zu Al-Jabbar läuft, um ihn nach einem Treffen zu fragen.

Algerien: Jetzt macht mir ein gewisser Horst Probleme. – Schalten Sie ihn frühzeitig aus, denn im Faustkampf unterliegen Sie. Benutzen Sie die QFJUTDIF mit dem QPUU VFCFS IPSTU.

Algerien: Ich komme nicht an die Karte ran. – In einem der Pötte liegt ein Werkzeug.

Algerien: Wo ist die Ausgrabung? – Omars Karte kann von den Nomaden gelesen werden. Brauchen Sie nähere Hinweise, lesen Sie bei den anderen Wegen für genaue Karten-Lese-Instruktionen.

Algerien: Ich bin an der Ausgrabung und es wird scharf geschossen! – Das ist richtig. Verstecken Sie sich in der Ausgrabung.

Algerien: Mächtig düster hier unten. Gibt es Licht? – Warten Sie ein paar Augenblicke, dann können Sie schemenhaft etwas erkennen; unter anderem den Generator, der nach dem Einschalten die Glühbirnen mit Strom versorgt.

Algerien: Wie komme ich hier raus? Oben wird geschossen. – Dann muß es unten einen Weg geben. Benutzen Sie die Rippe mit der zerbrochenen Wand rechts. Dann benutzen Sie einen Stift im Loch des Gemäldes und die Sonnenscheibe nach Platos Anweisung.

Algerien: Jemand zielt aus kurzer Distanz auf mich. – Benutzen Sie die QFJUTDIF.

Algerien: Wie komme ich hier weg, und wohin? – Nehmen Sie den Ballon nach Norden, Richtung Kreta.

Kreta: Mit dem Sonnenstein alleine komme ich hier nicht weiter. – Richtig. Sie brauchen einen weiteren Stein. Kreta ist die große Kolonie, und dazu gibt Platos Dialog neue Anweisungen. Gehen Sie mal nach links. Wenn Sie schon den Mondstein haben: Der Sonnenstein kommt auf dieselbe Einstellung wie in Algerien, der Mondstein wird dann relativ zum Sonnenstein eingestellt – Platos Dialog sagt, wie.

Kreta: Tolle Ruinen. Was mach' ich hier? – In einem Gebäude ist ein wichtiges Wandgemälde. Außerdem finden Sie ein Vermessungsinstrument. Unter einigen Steinhaufen verbergen sich Statuen. Alles klar? Wenn nicht, dann: Peilen Sie mit dem Gerät den Anweisungen des Gemäldes entsprechend die Hörner an. Dazu stellen Sie das Gerät auf die Statuen.

Labyrinth: Was bedeuten die drei Köpfe? – Sie brauchen sie später als Ballast. Nehmen Sie sie mit. Die Tür, die sich dann schließt, können Sie nicht mehr öffnen – aber vielleicht andere, die ähnlich funktionieren.

Labyrinth: Wie komme ich an die goldene Kiste? – Haben Sie schon Sternhart gefunden? Er hat einen TUBC, den Sie brauchen. Erst müssen Sie das Gegengewicht lösen, dann den Mund einer Statue mit dem TUBC stopfen.

Labyrinth: Was ist mit dem schwankenden Boden unter der Minotaurus-Statue? – Das ist ein Lift, den Sie beschweren müssen. Benutzen Sie die QFJUTDIF mit dem LPQG.

Labyrinth: Wie komme ich wieder nach oben? – Hinter dem Wasserfall ist eine Kette.

Labyrinth: Hier ist eine Tür, die ich nicht aufkriegen kann. – Die können Sie auf diesem Lösungsweg ohne Sophia auch nicht öffnen.

Labyrinth: Indy sagt, eine Tür sei zu schwer zum Öffnen. – Probieren Sie es nochmal.

Labyrinth: Wie komme ich auf die andere Seite der Schlucht? – Schon mal einen Indy-Film gesehen? Was würde Harrison Ford jetzt wohl machen? Benutzen Sie die QFJUTDIF mit dem WPSTQSVOH.

Labyrinth: Hans ist zu stark für mich. – Na, dann müssen Sie es mit einem gemeinen Trick probieren. Verstecken Sie sich hinter dem Felsen, und kippen diesen um, wenn Hans kommt.

Labyrinth: Anton ist ja noch stärker als Hans. – Finden Sie den Weg zum Vorsprung über Anton, dann lassen Sie ihn einen Stalaktiten (oder war es ein Stalagmit?) spüren.

Labyrinth: Nomen est Omen: Arnold scheint der schwerste Kämpfer zu sein. – Probieren Sie, mit der Rippe den großen Felsen in Bewegung zu setzen. Das klappt nicht, ist aber die Vorarbeit für einen späteren, zweiten Versuch mit dem Stalaktiten.

Labyrinth: Im Kartenraum passiert nichts. – Ihnen fehlt ein Stein. (Wenn Sie schon alle drei Steine haben: Lesen Sie Platos Dialog!) Außerdem wird Sophia noch irgendwo gefangen gehalten. Schon mal Arnold durchsucht?

Labyrinth: Was ist ein Orichalcum-Detektor, und wie benutze ich ihn? – Benutzen Sie den GJTDI. Damit Sie Orichalcum orten können, müssen Sie alle Orichalcum-Vorräte strahlensicher verpacken. Es gibt nur einen bleiverkleideten Gegenstand im Spiel, mit dem das geht. Sophias Halsband enthält Orichalcum und kann deswegen auch geortet werden.

Labyrinth: Wie kriege ich Sophia aus der Grube? – Wenn kein Seil in der Nähe ist (wie Sophia es wünscht), tut es jederzeit Ihre Peitsche.

Labyrinth: Wie öffne ich die Türen im Kartenraum? – Denken Sie an den Dialog und an die Methoden, mit denen Sie bisher Türen aufgekriegt haben. Sie können auf diesem Lösungsweg nur eine Tür öffnen, die anderen bleiben zu.

Thera: Wohin soll ich mit dem Bergungsschiff fahren? – Es steht alles im Dialog. Thera ist die Kleine Kolonie. Wenn Thera zehn Meilen nördlich von Atlantis lag, ist Atlantis ja zehn Meilen südlich von Thera zu finden. Denken Sie an Platos Faktor-Zehn-Fehler bei der Entfernungsberechnung.

Thera: Wie klappt das mit dem Taucheranzug? – Zum Reparieren brauchen Sie etwas aus den Bergen, mit dem man normalerweise Reifen flickt. Ist der Anzug geflickt, benutzen Sie ihn mit dem Luftschlauch und dann mit sich selbst. Wenn Sophia übernimmt, lassen Sie Indy einfach zu Wasser. Unvorhergesehene Umstände zwingen Indy dazu, innerhalb von drei Minuten den Eingang zu Atlantis zu finden.

3. Teil: Atlantis

In Atlantis sollten Sie überall und jederzeit alles mitnehmen, was Sie kriegen können. Hier eine Liste von Gegenständen, sortiert in der Reihenfolge, in der Sie sie brauchen, aber ohne Hinweise WO Sie sie finden können. Wenn Sie nicht weiterkommen, sehen Sie mal, ob Sie vielleicht eine von diese Sachen übersehen haben: Leiter, Lichtstab, Steinbecher, Brustkorb, Statuenkopf, Bronze-Zahnrad, Aalfigur, Bronzerad mit Speichen, Roboterteil, Halbmondförmiges Zahnrad, Gelenkstange, Szepter.

Prima. Ich bin endlich in Atlantis und sehe rein gar nichts. Tolles Spiel. – In den letzten Jahrhunderten hat niemand Licht gemacht. Das können Sie nachholen. Fühlen Sie sich durch die Gegend. Ein Steinding (Kiste) enthält ein Metallding (Lichtstab), das Sie mit einem Stück Orichalcum verwenden.

Ich kriege die Tür nicht auf, bin mir aber sicher, daß die Kombination der drei Steine stimmt. – Platos letzter Absatz ist ein Geheimcode. Sie müssen die Scheiben genau umgekehrt, also um 180 Grad gedreht, einstellen!

Wie komme ich in Räume, die vom Rest des Labyrinths abgeschnitten sind? – Benutzen Sie die Gänge hinter den Gittern in einigen Räumen.

Wie komme ich an den Steinbecher? – Benutzen Sie die MFJUFS.

Wie befreie ich Sophia? – Der Soldat ist fast unbesiegbar. Allerdings ist noch ein zweiter Wächter im Raume. Füttern Sie diesen doch unbemerkt mit Orichalcum. Um den Käfig aufzukriegen, heben Sie ihn einfach an. Sophia kommt nur heraus, wenn Sie ihr vorher einen stabilen Gegenstand zum Abstützen gegeben haben.

Was mache ich am Lava-Brunnen? – Benutzen Sie den TUFJOCFDIFS auf dem Podest, dann den TUBUVFOLPQG auf der Aussparung.

Was mache ich im Krabbenraum? – Fangen Sie eine Krabbe. Benutzen Sie den CSVTULPSC mit dem LBVHVNNJ.

Was mache ich im Raum mit der großen Maschine? – Zuerst einmal reparieren. Sie brauchen dazu das CUPOAF ABIOSBE. Dann gehen Sie nach oben und benutzen MBWB. Das Ergebnis finden Sie unten. Machen Sie das Ganze ruhig mehrmals, dann haben Sie mehr Sicherheit.

Was mache ich mit den großen Türen, die nicht aufgehen? – Zuerst mal muß das Wasser weg. Vor langer Zeit, in JTMBOE, haben Sie mal was ähnliches gemacht. Benutzen Sie die BBMGJHVS mit PSJDIBMDVN. Dann können die Wächter mit Orichalcum in der Fischstatue aktiviert werden.

Was mache ich mit diesem Oktopus? – Geben Sie ihm eine LSBCCF, und er läßt Sie in Ruhe.

Wie benutze ich das Floß? – Wie Sie schon gemerkt haben, geht hier alles mit Orichalcum.

Wie kriege ich die Tore auf? – Einfach die passenden Steine auf die Achsen stecken.

Wie öffne ich die große Tür? – Sie brauchen erst mal vier Einzelteile, um den Roboter zu reparieren. Dort, wo eines der Teile lag, war auch eine Beschreibung, wie die Teile zu verwenden sind. Da der linke Arm nicht funktioniert, müssen Sie mit der Kette eine Verbindung zwischen Tür und rechtem Arm herstellen. Dazu müssen Sie den Arm erst einmal nach innen fahren.

Sophia wird von Nur-Ab-Sal übernommen – das paßt mir gar nicht. – Die Macht von Nur-Ab-Sal kommt, wie Sie wissen, aus der Halskette. Schauen Sie sich diese mal genau an. Benutzen Sie PSJDIBMDVN und dann HPMELJTUF.

Wie steuert man die ganz große Maschine? – Sie brauchen zwei Hebel. Neben der Maschine ist im Boden ein Diagramm zu finden, das zeigt, wie man sie stoppt. Ein Diagramm im ringförmigen Tunnel zeigt, wie man sie anläßt.

Hilfe! Ich komme mit diesen Türen und Tunneln ganz durcheinander! – Malen Sie sich eine Karte, dann geht es recht einfach. Leider können wir Ihnen keine Karte geben, da sich die Zusammenstellung der Türen von Spiel zu Spiel per Zufallsgenerator ändert.

Wie komme ich über dieses Lavabecken? – Ein kleines logisches Rätsel. Immer wenn Indy auf eine Platte zugeht, verschwindet die nächste dahinter in Blickrichtung. Gehen Sie also möglichst in der Richtung auf eine Platte, daß dahinter keine ist; dann kann auch keine verschwinden. Auch hier gilt: Nur Mut, so schwer ist es nicht.

Jetzt funktionieren die drei Scheiben wieder nicht. Weder so, wie es bei Plato steht, noch 180 Grad gedreht. – Nur-Ab-Sal hat eine eigene Kombination für die Maschine einstellen lassen. Sie findet sich als Wandzeichnung in dem Raum mit der Lavagrube und den vielen Türen.

Hoppla – jetzt hat mich Übermann doch tatsächlich in ein Monster verwandelt. – Tja, Sie hätten ihn davon überzeugen sollen, daß Sie als Gott schreckliche Rache an ihm nehmen wollen.

Atlantis versinkt; wieder kein Beweis für Indys Heldentaten. Kann man das ändern? – Nein, aber der Sonnenuntergang ist doch wirklich toll geworden, oder?

Die Diskette

Installations- und Ladeanweisung

Auf der Diskette dieser Ausgabe finden Sie eine reichhaltige Mischung vergnüglicher Programme. Bitte lesen Sie deshalb zunächst die Installationshinweise auf diesen Seiten. Alle Kommandos, die Sie bei der Installation eingeben müssen, sind bei den Beschreibungen kursiv gedruckt.

World Tennis Championships

Inhalt

»World Tennis Championships« ist die momentan beste Tennis-Simulation für PCs (siehe auch Test im Sportspiel-Teil). Die Steuerung ist nicht gerade zu leicht zu lernen, aber zum Üben können Sie ja die Schnupperversion von unserer Diskette ausprobieren. In der Rolle des hervorragenden Spielers Don Champion bestreiten Sie hier ein Spiel gegen den schwächsten Computergegner und können sogar mit drei verschiedenen Bodenbelägen experimentieren.

Was Sie brauchen

Einen MS-DOS-PC/AT/386er mit mindestens 640 Kbyte RAM und VGA-Grafikkarte. Festplatte und Joystick empfohlen.

Bei der Verkaufsversion des Spiels können Sie natürlich komplette Matches bestreiten. In einem Turniermodus werden Erfolge und Geldprämien Ihrer Spielfigur festgehalten. Im Laufe einer fünf Jahre währenden Karriere muß man versuchen, sich an die Spitze der Weltrangliste vorzuarbeiten.

Installation

Sie können das Programm direkt von der Diskette spielen. Legen Sie die Diskette in Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk ein, und wechseln Sie auf dieses Laufwerk durch Angabe des entsprechenden Pfads (*A:* oder *B:*). Durch Eingabe von *CD TENNIS* begeben Sie sich in das Unterverzeichnis mit dem Tennis-Demo. Die anschließende Eingabe *TENNIS* startet das Programm.

Sie können mit dem ganz normalen COPY-Befehl auch alle Dateien dieses Unterverzeichnisses auf ein beliebiges Directory Ihrer Festplatte kopieren und das Programm von da aus starten. Um z. B. das Tennis-Demo in ein Verzeichnis mit Namen »Spiele« auf Ihre Festplatte zu kopieren, geben Sie folgenden Befehl ein:

COPY A:\TENNIS.* C:\SPIELE.*

Ist Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk als Laufwerk B: angemeldet, heißt die Eingabe stattdessen:

COPY B:\TENNIS.* C:\SPIELE.*

Anleitung
Das Hauptmenü zeigt unter der Grafik eines hemmungslos dynamischen Tennisspielers verschiedene Optionen an, die Sie bei dieser Version nicht alle wählen können. Als erstes sollten Sie »Config« anklicken, denn hier wählen Sie Grafik- und Soundkarte. Die Voreinstellung ist auf VGA/Soundblaster. EGA-Grafik wird in diesem Demo leider nicht unterstützt; Sie müssen bei VGA bleiben. Die Sound-Optionen stehen Ihnen alle offen; lassen Sie die markigen Klänge wahlweise über den eingebauten Lautsprecher oder eine AdLib-, Soundblaster- bzw. Roland-MT-32-Karte wiedergeben.

Klicken Sie als nächstes auf den Punkt »Exhibition«. Als nächstes erscheint ein neues Menü, bei dem Sie durch munteres Anklicken den Bodenbelag ändern können. Experimentieren Sie mit Asche, Kunststoff und Rasen; bei Spielverlauf sowie Ballverhalten gibt es hier erhebliche Unterschiede. Sie haben außerdem die Wahl zwischen »Play« (selber gegen den Computer spielen) oder »Demo« (ehrfurchtsvoll zugucken). Wenn Sie bereit für den ersten Ballwechsel sind, dann klicken Sie jetzt auf »OK«.

Der 3-D-Tennisplatz erscheint jetzt auf dem Bildschirm. Als würden Sie selber auf dem Platz stehen, sehen Sie das Netz und in der Ferne den Gegner auf der Grundlinie kauern. Vor dem ersten Ballwechsel sollten Sie aber ein weiteres Menü besuchen: Durch Druck auf die »ESC«-Taste erscheinen am unteren Bildrand weitere Optionen, die Sie alle mal einzeln ausprobieren sollten. Das Videocassetten-Icon bewirkt z. B. eine Wiederholung des letzten Ballwechsels aus einem anderen Blickwinkel. Uns interessiert aber vor allem der Menüpunkt »Options«. Hier können Sie durch forsches Anklicken die Geschwindigkeit sowie die Tastaturbelegung für die beiden Schlagarten ändern. Wenn Sie einen Joystick besitzen, sollten Sie das Joystick-Icon anklicken, woraufhin Ihr Knüppel kalibriert wird. Drehen Sie den Stick einfach ein paarmal im Kreis. Wenn Sie ihn loslassen, sollte das Viereck in dem Justierungsgitter in der Mitte stehen bleiben. Hat alles geklappt, klicken Sie auf den Daumen nach oben und dann ein zweites Mal die »ESC«-Taste, um mit dem Spiel zu beginnen.

Um aufzuschlagen, müssen Sie einen Feuerknopf ein paar Sekunden lang gedrückt halten. Ihre Spielfigur beginnt dann automatisch, denn Ball in die Luft zu werfen. Die Schlagkraft hängt davon ab, wie lange Sie den Knopf gedrückt halten. In dem Moment, in dem Sie ihn loslassen, wird der Ball geschlagen. Die Aufschlagsrichtung läßt sich außerdem durch Drücken der Links/Rechts-Tasten beeinflussen. Alle Bewegungen werden bei Keyboard-Steuerung über die Cursortasten abgewickelt. Bleiben Sie immer schön in Bewegung und achten Sie darauf,

daß Sie ankommende Bälle nicht zu früh erwischen wollen. Generell gilt die Regel »Je länger man den Feuerknopf gedrückt hält, desto weiter wird der Ball beim Loslassen geschlagen«. Ein ganz kurzes Antippen des Feuerknopfs bewirkt z. B. einen Stoppball. Vergessen Sie auch den zweiten Feuerknopf nicht, mit dem Sie beeindruckende Lobs schlagen können. Doch grau ist alle Theorie; jetzt können Sie ja die nächsten Wochen üben, üben und nochmals üben.

Euro Championship 1992

Inhalt
Kleines Software-Andenken an die Fußball-Europameisterschaft in Schweden. Bei dieser Schnupperversion von Elites Fußball-Simulation »Euro Championship 1992« können Sie eine Partie gegen den Computer oder einen Freund kicken.

Was Sie brauchen
Einen MS-DOS-PC/AT/386er mit mindestens 640 Kbyte RAM sowie EGA- oder VGA-Grafikkarte. Festplatte und Joystick empfohlen.

Die Verkaufsversion von Euro Championship 1992 bietet zusätzlich einen Turniermodus, bei dem Sie nach gewonnenen Partien den Spielstand speichern können. Außerdem haben Sie die Wahl zwischen mehreren europäischen Nationalmannschaften und können die Spieldauer ändern.

Installation
Sie können das Programm direkt von der Diskette spielen. Legen Sie die Diskette in Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk ein, und wechseln Sie auf dieses Laufwerk durch Angabe des entsprechenden Pfads (*A:* oder *B:*). Durch Eingabe von *CD SOCCER* begeben Sie sich in das Unterverzeichnis mit dem Fußball-Demo. Die anschließende Eingabe *SOCCER* startet das Programm.

Sie können mit dem ganz normalen COPY-Befehl auch alle Dateien dieses Unterverzeichnisses auf ein beliebiges Directory Ihrer Festplatte kopieren und das Programm von da aus starten. Um z. B. das Fußball-Demo in ein Verzeichnis mit Namen »Spiele« auf Ihre Festplatte zu kopieren, geben Sie folgenden Befehl ein:

COPY A:\SOCCER.* C:\SPIELE.*

Ist Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk als Laufwerk B: angemeldet, heißt die Eingabe stattdessen:

COPY B:\SOCCER.* C:\SPIELE.*

Anleitung
Nach dem Starten des Programms werden Sie von einem Titelbild angestrahlt, das Sie durch Druck auf die RETURN-Taste verlassen. Die Maus wird bei diesem Programm nicht unterstützt, aber Sie können die einzelnen Menüpunkte per Cursortasten und RETURN auswählen. Klicken Sie auf diese Weise zunächst das Icon mit dem Computer an (»Select Options«). Hier kann man den Grafikmodus wählen (EGA oder VGA), die Soundkarte bestimmen (AdLib, Soundblaster oder Beeper) und definieren, ob per Tastatur oder Joystick gespielt wird. Wieder

im Hauptmenü angekommen haben Sie dann die Wahl zwischen einem Match gegen den Computer (Icon mit einem Männchen) oder gegen einen Freund (Icon mit zwei Männchen). Klicken Sie die gewünschte Option an, und das Spiel kann beginnen.

In unserer Schnupperversion treffen Holland und Schweden aufeinander; die Spieldauer beträgt 2 × 45 Sekunden. Idealerweise mit dem Joystick (zur Not mit den Cursortasten) steuern Sie jeweils den Spieler Ihrer Mannschaft, der dem Ball am nächsten steht. Man kann ihn gut an einem hellen Kreis rund um seine Füße erkennen. Je ein Feuerknopf dient zum flachen und hohen Schießen. Letzterer Kick ist besonders beliebt, um tödliche Flanken in des Gegners Strafraum zu schlagen. Hoch hinein den Ball und dann versuchen, ihn direkt als Flachschuß in die Maschen zu jagen. Klappt das Timing, gelingt Ihnen ein satter Fallrückzieher, gegen den kaum ein Kraut gewachsen ist. Achten Sie aber darauf, daß Sie auch Ihren eigenen Torwart steuern, wenn die gegnerische Mannschaft dicht vor Ihrem Kasten auftaucht. Viel Spaß!

Prophecy-of-the-Shadow-Spielstand

Inhalt
Wenn ich einmal reich wär': Kaufen Sie sich die Ausrüstung zusammen, nach der Sie schon immer gelechzt haben. Unser zahlungskräftiger Schummel-Charakter erleichtert Ihnen den Einstieg beim Rollenspiel »Prophecy of the Shadow«.

Was Sie brauchen
Ein PC-System, auf dem das Originalspiel »Prophecy of the Shadow« installiert ist.

Installation
Legen Sie die Diskette in Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk, und geben Sie *A:* bzw. *B:* ein.

Kopieren Sie den Spielstand auf Ihre Festplatte: *COPY PROPHECY.CAT C:\PROPHECY*. Sie müssen die Dateien in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren, in dem sich das Prophecy-Programm befindet. Hat dieses Unterverzeichnis einen anderen Namen als »PROPHECY«, so müssen Sie ihn bei der Eingabe entsprechend ändern.

Starten Sie jetzt das Spiel. Mit dem Menüpunkt »Load« laden Sie den reichen Charakter.

»Vermögender« Spielstand für Civilization

Wäre es nicht toll, wenn man bei »Civilization« von Anfang an mehr Geld hätte? Sie könnten sich alle Bauvorhaben leisten, die Steuern senken und damit schneller zu Erfindungen kommen. Mit unserem Schummel-Spielstand beginnen Sie das Spiel auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad und haben 30.000 Mäuse auf dem Konto.

Was Sie brauchen
Ein PC-System, auf dem das Originalspiel »Civilization« installiert ist.

Installation
Legen Sie die Diskette in Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk, und starten Sie das Civilization-Programm wie gehabt von der Festplatte.

Wählen Sie den Menüpunkt »Load«. Wenn das Programm wissen will, auf welchem Laufwerk sich Ihr Spielstand befindet, geben Sie *A:* bzw. *B:* an. Drücken Sie dann zweimal RETURN, um unseren Schummelspielstand zu laden. In Zukunft können Sie den Spielstand natürlich auch auf Festplatte speichern, aber passen Sie auf, daß Sie dabei keine anderen Spielstände versehentlich überschreiben.

Recorded Player für Links 386 Pro

Spielen Sie eine Runde Golf gegen unseren Autoren Heinrich Lenhardt! Dank des Recorded-Player-Features von »Links 386 Pro« können Sie sich mit ihm auf dem Harbour-Town-Kurs messen.

Was Sie brauchen
Ein PC-System, auf dem das Originalspiel »Links 386 Pro« installiert ist.

Installation
Legen Sie die Diskette in Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk, und geben Sie *A:* bzw. *B:* ein.

Kopieren Sie den Spielstand auf Ihre Festplatte: *COPY HEINRICH.REC C:\LINKS*. Sie müssen die Dateien in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren, in dem sich das Links-Pro-Programm befindet. Hat dieses Unterverzeichnis einen anderen Namen als »LINKS«, so müssen Sie ihn bei der Eingabe entsprechend ändern.

Starten Sie das Programm wie gehabt. Wenn Sie jetzt einen Recorded Player auswählen, wird der neue Spielstand in der Liste erscheinen.

PC-Spiele '93

Zum Buch:

Fragen Sie sich oft, was Sie außer arbeiten mit Ihrem PC noch anfangen können? Dann sollten Sie ihn mal als Unterhaltungskünstler einspannen.
Fragen Sie sich außerdem, welches Spiel gerade interessant ist?
Dann finden Sie in diesem Buch über 100 aktuelle Spiele, die unsere Autoren ausführlich beschreiben und nach einheitlichen Kriterien begutachten. Als ausgesprochene Kenner geben sie Ihnen einen Überblick über die Spiele-Szene inkl. Adressen und Erklärungen der Hard- und Software-Voraussetzungen. Dazu geben sie Tips und Hilfen zu häufig verbreiteten und schwierigen Spielen wie:

- Beholder II
- Push-Over
- Monkey Island II
- Elvira II
- Star Trek
- Indiana Jones besucht Atlantis.

Kurz: dieses Buch ist der unentbehrliche Ratgeber für endloses Spieleglück im Jahr '93.

Zur Diskette:

Auf der beiliegenden Diskette finden Sie Lösungen und Spielstände zu:

- Prophecy of the Shadow
- Civilization
- Links 386 Pro.

Probieren Sie gleich die beiliegenden Schnupperversionen aus:

- Die momentan beste Tennis-Simulation für PCs »World Tennis Championships« und
- als kleines Software-Andenken an die Fußball-Europameisterschaft in Schweden »Euro Championship 1992«.

Systemvoraussetzungen:

Hardware:
MS-DOS-PC/AT/386er mit mindestens 640 Kbyte Arbeitsspeicher sowie EGA- oder VGA-Grafikkarte (Festplatte und Joystick oder Maus empfohlen).

Software:
MS-DOS ab Version 3.3.

ISBN 3-87791-371-7

9 783877 913710 03900

DM 39,– sFr 37,– öS 304,–

Markt&Technik