

Mit dem Top-Spiel
»Grand Monster Slam«
direkt zum Ausprobieren

100 *aktuelle* PC-Spiele



Heinrich Lenhardt
Michael Hengst

Tests, Tips und Tricks

Auf 5 $\frac{1}{4}$ "-Diskette:
Original-Spiel »Grand Monster Slam«, spielbare Demo zu Rock'n'Roll,
Schummel-Spielstände für schwere Spiele.



100 aktuelle PC-Spiele

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Heinrich Lenhardt
Michael Hengst

100 *aktuelle* PC-Spiele

Tests, Tips und Tricks

Markt&Technik Verlag AG

CIP-Titelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Lenhardt, Heinrich:

100 [Hundert] aktuelle PC-Spiele : Tests, Tips und Tricks / Heinrich Lenhardt; Michael Hengst. -
Haar bei München : Markt-u.-Technik-Verl., 1990
ISBN 3-89090-927-2
NE: Hengst, Michael:

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
93 92 91 90

ISBN 3-89090-927-2

© 1990 by Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/West-Germany
Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Lektorat: TXT Redaktionsteam Baumann & Partner

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf der Linotronic 300 belichtet

Druck: Pustet, Regensburg

.. Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Einführung	10
100 Spiele-Tests - Genres und Fachbegriffe	11
Kleines Hardware-Einmaleins	16
Adressen	21

Actionspiele 23

Castle Master	24
Circus Attractions	26
Deathtrack	28
Ghostbusters II	30
Grand Monster Slam	32
Rick Dangerous	34
Rock 'n' Roll	36
Ski or Die	38
Star Trek V	40
Star Wars	42
Virus	44
Xenon II	46

Adventures 49

Conquests of Camelot	50
The Colonel's Bequest	52
Déjà Vu II	54
Hero's Quest	56
Code Name: Ice Man	58
Indiana Jones and the Last Crusade	60
King's Quest Triple Pack	62
Kult	64
Leisure Suit Larry	66
Leisure Suit Larry II	68
Leisure Suit Larry III	70
Loom	72

Manhunter 2: San Francisco	74
Maniac Mansion	76
Space Quest III	78
Zak McKracken	80

Rollenspiele 83

Champions of Krynn	84
Curse of the Azure Bonds	87
Don't go alone	89
DragonWars	91
Drakkhen	93
Knights of Legend	95
Might & Magic II	97
Pool of Radiance	99
Sentinel Worlds I: Future Magic	101
Starflight II	103
Tangled Tales	105
Ultima VI	107
Wasteland	109
Xenomorph	111

Simulation 113

A-10 Tank Killer	114
Bomber	116
Carrier Command	118
DragonStrike	120
F-15 Strike Eagle II	122
F-16 Falcon	124
Flightsimulator 4.0	126
Gunboat	128
HardDrivin'	130
LHX Attack Chopper	132
M1 Tank Platoon	134
Red Storm Rising	136
Sherman M4	138
Sim City	140
Tank	143
Their finest Hour	145
UFO	147
Vette	149
Wolfpack	151

Sportspiele 153

American Indoor Soccer	154
Budokan	156
Bundesliga Manager	158
Caveman Ugh-lympics	160
Face Off	162
Football Manager 2-Paket	164
Great Courts	166
Indianapolis 500	168
Jack Nicklaus Golf	170
Microprose Soccer	172
Mini-Putt	174
Stunt Car Racer	176
Test Drive II	178
TheCycles	180
The Games: Summer Edition	182
TV Sports Football	184
Wayne Gretzky Hockey	186

Strategie- und Denkspiele 189

Atomix	190
Balance of the Planet	192
Blockout	194
E-Motion	196
Klax	198
Millennium 2.2	200
North & South	202
Oil Imperium	204
Ökolopoly	206
Pictionary	208
Pipe Mania	210
Pirates	212
Populous	214
Railroad Tycoon	217
Rings of Medusa	220
The Sentinel	222
Space Rogue	225
Sword of the Samurai	227
Tetris	229
Trivial Pursuit	231
Wall Street Wizard	233
Yuppi's Revenge	235

Spielösungen	237
Gral-Geheimnisse: Das Indiana-Jones-Adventure	238
Sündige Nächte: Leisure Suit Larry I	241
Reif für die Insel: Leisure Suit Larry II durchgespielt	244
Rotor-Rundtrip: Flugtips zu LHX Attack Chopper	248
Dem Spuk ein Ende: Der Weg durchs Maniac Mansion	251
Oil Imperium: Der Weg zum Ölbaron	254
Monsterschreck: Die Pool-of-Radiance-Lösung	257
Zauberhaft: Der Weg durch Tangled Tales	268
Sharewareschätze	275
Ain't no Tetris/Shooting Gallery	275
Automon	276
Bananoïd/Beyond Columns/EGA-roïds	276
Black Jack	277
Captain Comic	277
Casino/Scrabble	278
EGA-Drag	278
Hugo's House of Horror	278
Master Code	279
NC-Risk	279
Poker Solitaire	279
Schachbox	280
Mahjongg VGA	280
Star Trek/Mahjongg	280
Die Diskette	283
Installations- und Ladeanweisung	283
Grand Monster Slam	283
Rock 'n' Roll	283
Schummelspielstände	284
Anleitung zu Grand Monster Slam	285
Die Rache der Beloms	287
Die hervorragenden 6 Faultons!	288

Vorwort

Da Sie anscheinend zu der erlesenen Sorte von Lesern gehören, die an keinem Vorwort ungerührt vorbeiblättern kann, heißen wir Sie auf dieser Seite herzlich willkommen. Wenn zwei Autoren eine Hundertschaft Spiele testen, Lösungen austüfeln, sich mit einer Diskette fürs Buch rumschlagen und den Shareware-Markt abklopfen, dann geschieht dies natürlich nicht ohne Hilfe »von außen«. Ein extra-saftiges »Dankeschön« geht an die folgenden Leute und Firmen, die uns bei der Arbeit an diesem Buch tüchtig unterstützt haben:

Bomico

Christiane Dupuis und Susanne Diek (Na, Ultima VI schon durch?) von Rushware

Christine Baumann

Computer Solutions

Marc Ullrich, Rainbow Arts-Regent

Rolf Boyke für die schicken Illustrationen

Starbyte

Volker Marohn, PC-Programmier-Perle und Master-Macher vom Dienst

Wolfram von Eichborn, Marketing-Dompteur bei Ariolasoft

Neben diesen eher sachlichen Credits dürfen ein paar private »Halli-Hallos« nicht fehlen, natürlich hoffnungslos überladen mit internen Gags. Je ein freundschaftliches Schulterklopfen geht an:

Andreas »Viel Spaß mit den Steuern« Brandt

Babsi »... und der Tag wird kommen« Schmid

Horst »25,1%« Brandl

Kristin »Zauberfee« Dodt

Maren und Petra »Schau auf deine Auszüge, Süßer« von der Voba

Martin »Blues Brother« Goldmann für seine »öiligen« Tips

Sylvia »Stell' endlich Pipe Mania leiser!« Thaler

Teut »Macinteut« Weidemann

Thomas »Wo bleibt die Festplatte?« Jacobi

Thomas »Game Boy« Müller

Heinrich Lenhardt Michael Hengst

Einführung

Die Zeiten, in denen sich das Unterhaltungspotential von Computerspielen im Abschießen armseliger Krümel-Figuren erschöpfte, sind vorbei. Wer sich heute für seinen PC ein Spiel kaufen will, hat die Wahl zwischen Hunderten von professionellen Programmen aus den verschiedensten Genres. Vom Sportwettkampf über die realistische Simulation bis hin zum anspruchsvollen Denkspiel bietet die Palette an PC-Spielen für jeden Geschmack das richtige. Doch nicht alles ist Gold, was glänzt: Die Qualität der Programme schwankt gewaltig, außerdem läuft nicht jedes Spiel mit jeder PC-Konfiguration.

Um in den üppig wuchernden PC-Spielemarkt ein wenig Durchblick zu bringen, haben wir für dieses Buch 100 aktuelle, anregende und außergewöhnliche PC-Spiele ausführlich analysiert, bewertet und getestet. Sie erfahren, welche Hardware Sie für jedes Programm benötigen, um welche Art von Spiel es sich handelt, was außer den Disketten im Preis enthalten ist, und welche Stärken und Schwächen jeder Titel hat.

Neben diesem ausführlichen Blick auf den Markt der Profi-Spiele haben wir noch ein paar zusätzliche Zuckerl parat: Ein Lösungsteil bietet Tips und Tricks zu populären PC-Spielen, wir werfen einen Blick auf die Spiele-Highlights des Sharewaremarkts und verraten Einsteigern die wichtigsten Spielefachbegriffe. Und damit der Spaß nicht graue Theorie bleibt, haben wir ein paar feine Sachen auf die beiliegende Diskette gepackt: »Grand Monster Slam« ist eine voll spielbare Version des witzigen Fantasy-Sportspektakels, vom topaktuellen Geschicklichkeitsspiel »Rock 'n' Roll« liegt ein kompletter Schnupperlevel vor. Dazu gibt es ein paar Schummelspielstände, die Ihnen bei einigen PC-Spielen das Leben leichter machen werden.

Wir hoffen, daß unsere liebevoll angerührte Mischung aus PC-Spiele-Infos, Grundlagen und Tips genau nach Ihrem Geschmack ist. Viel Spaß beim Lesen (und natürlich beim Spielen)!

100 Spiele-Tests - Genres und Fachbegriffe

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

Actionspiele

Adventives (Abenteuerspiele)

Rollenspiele

Simulationen

Sportspiele

Strategie- und Denkspiele

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

Actionspiele

Das älteste, klassischste und unverwüchlichste 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 voran zu kommen. Die Spielinhalte variieren sehr. Die eben angesprochenen klassischen Weltraumballereien sind nach wie vor »in« und bieten zum Teil erstaunlich viele Details. So kann man bei »Xenon II« sein Raumschiff in einem kosmischen Supermarkt durch den Kauf neuer Ausrüstungsteile tunen oder bei »Star Wars« drei Sequenzen aus dem »Krieg der Sterne«-Film nachspielen. Es gibt auch Actionspiele, bei denen es mehr auf Geschicklichkeit als auf ständiges Ballern ankommt. Um die filigrane Steuerung von »Virus« zu beherrschen, sind Geduld und Feingefühl nötig. Wer ganz aufs Geballer verzichten will, kann sein Geschick auch bei friedlichen Reaktionstests beweisen und z.B. mit »Rock 'n' Roll« eine getupfte Kugel durch ein Labyrinth steuern. Und um die Disziplinen der Zirkusspiele bei »Circus Attractions« zu beherrschen, muß vor allem Ihr Timing stimmen. Eines haben diese Titel aber alle gemeinsam: Wenn nicht Denken und Taktieren, sondern in erster Linie schnelle Reaktionen und geschicktes Steuern gefragt sind, haben Sie es mit einem Actionspiel zu tun.

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 Star Wars 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, die die besten Punktzahlen zusammen mit den Namen der Spieler anzeigt. Bei den meisten 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 Lösen von verschiedenen kleinen Problemen (im Adventure-Jargon »Puzzles« genannt) kommen Sie der Lösung allmählich näher.

Wie spielt man ein Adventure? Sie steuern eine Spielfigur durch die Eingabe von Befehlen. In vielen Adventures wie den Titeln von Sierra 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 Adventureart 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 zum Teil auch in komplett deutschen Versionen erhältlich. Prominentestes Beispiel dieser Gattung ist das Spiel zum letzten Indiana-Jones-Film.

Bei beiden Adventuretypen 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. Es gibt auch Abenteuerspiele ohne Parser, bei denen man *kons* (Bildsymbole) anklickt, 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 schlaun 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 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 beim »Flight Simulator 4.0« eine Runde mit einer Cessna fliegen wollen, ist nicht Ihr Geschick, sondern Ihr Grips gefragt. Schließlich müssen Sie alle Anzeigen einer echten Cessna auf dem Computer-Bildschirm im Auge behalten. Die Faszination von Simulationsprogrammen besteht darin, die Bedienung eines solchen komplizierten Geräts zu erlernen und allmählich zu beherrschen. Zu den Verkaufsschlägern 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 Hubschraubersimulationen macht, muß nicht verzagen. In letzter Zeit sind immer mehr interessante, ungewöhnliche Simulationen erschienen. Bei »Sim City« übernehmen Sie das Amt eines Bürgermeisters und bauen eine Stadt, deren Eigenleben vom Computer simuliert wird. Und selbst beim altgedienten Genre der Flugsimulationen lassen sich die Programmierer etwas Neues einfallen: Mit »UFO« steuern Sie eine waschechte »fliegende Untertasse«.

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 Simulationsprogramme auf Dauer gesehen viel Spielspaß

fürs Geld, weil sie oft komplexer und abwechslungsreicher sind als Vertreter anderer Spielgattungen.

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 Golf - die Auswahl an Sportspielen ist riesig, Monat für Monat kommen neue Programme dazu. Sportspiele erfordern Timing und Geschick, aber auch die richtige Strategie. Bei »Wayne Gretzky Hockey« ist es mit einsamen Sturmläufen vor des Gegners Tor nicht getan. Sie müssen schon geschickt mit Ihren Mitspielern kombinieren, um den Torwart zu überlisten. Einige Programme beschränken sich sogar auf die strategische Note: Bei »Football Manager 2« und »Bundesliga Manager« sind Sie der Trainer eines Profi-Fußballclubs. Das Gekicke auf dem grünen Rasen erledigen Ihre Spieler ganz alleine, deren Leistung hängt aber von der Qualität des Mannschaftskaders und der richtigen Aufstellung ab. Bei einer Olympia-Simulation wie »The Games: Summer Edition« werden sogar mehrere unterschiedliche Disziplinen vom Turnen bis zum Hammerwerfen kombiniert.

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 Mannschaftssportsimulation gegeneinander antreten, kommt garantiert Stimmung auf.

Strategie- und Denkspiele

In diesem Genre tummeln sich die unterschiedlichsten, abwechslungsreichsten Programme. Ihre Gemeinsamkeit: Um bei ihnen zu gewinnen, muß man fix kombinieren, strategisch planen und tüfteln können. Manchmal ist auch ein wenig Geschicklichkeit gefragt, doch bei allen Titeln, die wir diesem Genre zuordnen, liegt die Priorität in der Geisteskraft. Viele Denkspiel-Klassiker haben einfache Regeln, die man in einer Minute verstanden hat. »Tetris«, das erste Bestseller-Computerspiel aus der UdSSR, und das ähnliche »Klax« gehören in diese Kategorie. Obwohl diese einfachen Denkspiele keine komplizierten Regeln haben, machen sie durch einen immer wieder anderen Spielablauf auch langfristig viel Spaß.

Neben den kessen Simpel-Spielen hat dieses Genre auch gehaltvolle Kost zu bieten, bei der Sie dicke Handbücher wälzen sollten. »Ökology« und »Balance of the Planet« beschäftigen sich zudem mit einem sehr ernsten Thema: den Auswirkungen der Industriegesellschaft auf die Umwelt. Auch wenn Sie einen fantasiereicheren Hintergrund bevorzugen, liegt in der Strategiekiste das richtige Programm für Sie: Bei »Pirates« haben Sie eine Seeräuber-Karriere

vor sich, »Millennium 2.2« entführt Sie auf eine Mondbasis und »Sword of the Samurai« spielt im mittelalterlichen Japan. Besondere Beachtung gebührt noch den Handelsspielen und Wirtschafts-Simulationen, die ebenfalls zur Denkspielfamilie gehören. In »Oil Imperium« werden Sie zum Ölmagnaten, während »Wall Street Wizard« eine stilechte Börsen-Simulation bietet. Um sich anspruchsvoll zu entspannen, sind Strategie- und Denkspiele genau das richtige.

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 in drei Absätzen am Ende jedes Tests. Hier wird auf technische Besonderheiten wie Lieferumfang oder 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.

Der nächste Absatz beschreibt den **Lieferumfang**. Hier zählen wir auf, was Sie alles in der Packung finden. Darunter fallen Angaben wie z.B. Anzahl der 5 1/4"-Disketten, ob es eine 3[^]-Version gibt oder Disketten dieses Formats beiliegen, Ausführung und Sprache der Anleitung sowie sonstige Beigaben wie z.B. Poster und Landkarten.

Ein Wort noch zu den Anleitungen: Bei allen Programmen, die mit deutschen Anleitungen verkauft werden, geben wir dies 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.

Absatz Nummer drei widmet sich den **Hardware-Anforderungen**. Hier zählen wir zum einen auf, welche Hardware Sie benötigen, um das Spiel überhaupt zum Laufen zu bringen. Zum anderen empfehlen wir, wie gut ein PC ausgestattet sein sollte, damit das Spiel auch wirklich Spaß macht. Die Reihenfolge der Aufzählung in diesem Absatz sieht so aus:

1. Grafikkarten und RAM-Bedarf. (Wir geben nur Grafikkarten an, die vom Programm ausgenutzt werden. Bei einem Programm, das z. B. unter VGA die gleiche Grafik wie unter EGA zeigt, wird die VGA-Karte nicht extra aufgezählt. Sie können davon ausgehen, daß ein PC mit EGA-Karte auch fast alle CGA-Grafiken darstellen kann und mit einer VGA-Karte nahezu alle EGA- und CGA-Spiele laufen. Umgekehrt gilt das freilich nicht.)
2. Auflistung der Soundkarten, die unterstützt werden.
3. Angabe, ob und in welchem Maße auf XTs Einschränkungen bezüglich der Spielgeschwindigkeit gemacht werden müssen.
4. Aussage über die Qualität der Steuerung mit Tastatur. Eventuelle Empfehlung, falls sich ein Spiel nur mit Joystick oder Maus optimal steuern läßt.
5. Eventuell ein Satz, ob die Installation des Programms auf Festplatte empfohlen wird, wenn man nicht vom ständigen Disketten-Nachgelade genervt werden will. Wenn wir die Installation auf Festplatte »dringend« empfehlen, wird der Spielfluß sehr stark beeinträchtigt, wenn man von Diskette spielt.

Zu guter Letzt vergeben wir eine **Gesamtwertung** von 1 bis 10, die eine Art Fazit ist und angibt, wieviel Spaß uns das Spiel gemacht hat. Die Abstufungen dieser Wertung reichen von 1 (»ganz schlecht«) über 5 (»durchschnittlich«) bis 10 (»Absolute Spitzenklasse«).

Kleines Hardware-Einmaleins

Da möchten Sie mit Ihrem Computer ein erfrischendes Spielchen machen, und schon sehen Sie sich mit einem Wust von unverständlichen Kürzeln oder Fachbegriffen auf den Programmpackungen konfrontiert. Wenn Sie zu den Glücklichen gehören, die mit Bezeichnungen wie »VGA«, »AT« und »MHz« sofort etwas anfangen können, brauchen Sie diesen Beitrag nicht unbedingt weiterzulesen. All denjenigen, die nicht zu den Hardware-Experten zählen und sich unter einem »Roland« nur das Bremer Denkmal vorstellen können, sind folgende Seiten gewidmet.

Grafikadapter

Einer der wichtigsten Aspekte für ein Spiel ist die Grafik. Wie gut (oder schlecht) sie aussieht, hängt vom Grafikadapter in Ihrem PC ab. Es gibt in der Welt der MS-DOS-Computer vier populäre Grafikstandards, von denen einer mit ziemlicher Sicherheit in Ihrem PC steckt.

• Hercules-Grafik

Dies ist der wohl bekannteste, älteste und auch günstigste PC-Grafikstandard. Hercules-kompatible Karten werden heute schon für unter 100 Mark angeboten. Eigentlich ist diese Karte nicht gerade für Spiele geeignet, denn sie bietet nur schwarzweiße Darstellung. Ohne Farbe wird das schönste Spiel zur grauen Maus. Es gibt nur sehr wenig Spiele, die die Hercules-Karte

in ihrer höchsten Auflösung von 720 x 348 Bildpunkten nutzen. Die meisten Programme, die mit Herculeskarten laufen, arbeiten lediglich mit CGA-Auflösung (320 x 200 Bildpunkte). Es gibt zwar eine Reihe von Emulatoren (Software, mit der sich Hercules-Adapter wie CG A-Karten verhalten), mit denen CGA-Spiele auch unter Hercules lauffähig werden, doch diese sind mit Vorsicht zu genießen. Zum einen sind sie zu einem wesentlichen Teil der Spiele nicht kompatibel (sprich: Das Programm arbeitet nicht korrekt), sorgen oft für starke Geschwindigkeitseinbußen, und farbig wird die Grafik dadurch freilich auch nicht.

Fazit: Zum Spielen ist eine Hercules-Grafikkarte nur sehr eingeschränkt zu empfehlen. Zwar ist die Bildqualität dank der hohen Auflösung sehr augenfreundlich, doch die meisten Spiele verlangen nach Farbe.

• CGA-Grafik

Das Kürzel *CGA* steht für den Begriff »Color Graphics Adapter«. Mit dieser Karte kam in der Geschichte der IBM-PCs erstmals Farbe ins Spiel, doch leider sind es nur vier verschiedene Farben gleichzeitig. Außerdem sind diese Farben nicht gerade eine Freude für das menschliche Auge. Meist sind auf dem Bildschirm nur Rosa, Hellblau, Weiß und Schwarz zu sehen oder ein alternatives Farbspektrum, wo das Rosa von Rot und das Hellblau von Grün abgelöst werden. Eine beachtliche Detailvielfalt darf man also nicht von diesen Grafikkarten erwarten. Großer Vorteil der CGA-Grafik: Nahezu alle PC-Spiele laufen mit ihr.

Preislich sieht es bei der CGA-Karte ähnlich aus wie bei der Hercules-Karte; sie ist schon für um die 100 Mark zu haben. Allerdings schlagen die Kosten für einen Farbmonitor höher zu Buche. Die Preise für CGA-kompatible Bildschirme beginnen bei rund 500 Mark.

• EGA-Grafik

Ab hier wird es schon interessanter. Die EGA-Grafikkarte hat gegenüber der »kleinen Schwester« CGA erhebliche Vorteile. Das Kürzel *EGA* steht für »Enhanced Graphics Adapter«, was soviel bedeutet wie »verbesserter Grafikadapter«. Dieses Schmuckstück bringt 16 verschiedene Farben auf den Bildschirm, die zudem noch aus einer Palette von 64 unterschiedlichen Farbtönen stammen. Zusätzlich zu dem reichhaltigeren Angebot an Farben kommt noch eine höhere Bildauflösung (bis zu 640 x 350 Bildpunkte) als bei der CGA-Grafikkarte dazu. Zwar nutzen nur sehr wenige professionelle Spiele dieses Mehr an Bildpunkten auch tatsächlich aus (z. B. »Flightsimulator 4.0« und »Sim City«), andere arbeiten meist im CGA-kompatiblen Modus mit 320 x 200 Bildpunkten, aber von der EGA-Farbenpracht machen fast alle Programme Gebrauch.

Wenn Sie eine EGA-Karte in Ihrem PC haben, heißt das aber noch nicht, daß Sie nur Programme verwenden können, die ausdrücklich EGA-kompatibel sind. Die EGA-Karte ist voll abwärtskompatibel zur CGA-Karte. Sie können also ohne Probleme ein Spiel, das nur unter CGA läuft, auch mit einer EGA-Karte zum Laufen bringen (die grauenvolle CGA-Farbpalette bleibt dann aber erhalten).

Für eine EGA-Karte müssen Sie etwas tiefer in die Tasche greifen. EGA-Karten werden ab rund 200 Mark angeboten. Um einiges teurer ist allerdings der Farbmonitor, den Sie zusätzlich für die EGA-Grafik benötigen. Hier müssen Sie mit Preisen ab 600 Mark rechnen.

• **VGA-Grafik**

Das gleiche Prinzip der Abwärtskompatibilität gilt auch bei der VGA-Grafikkarte. Mit dieser Karte können Sie nicht nur Programme spielen, die VGA voll ausnutzen. Auch nahezu alle CGA- und EGA-Spiele funktionieren mit einer VGA-Karte. Auf einigen Spielepackungen taucht zusätzlich das Kürzel »MCGA« auf, das für »Multi Color Graphic Adapter« steht. Auch diese Programme können Sie unbesorgt mit einer VGA-Grafikkarte spielen. Die Abkürzung *VGA* steht für »Video Graphics Array«. Gegenüber den beiden Vorläufern CGA und EGA gibt es eine gewaltige Qualitätssteigerung, was Farben und Auflösung angeht. Zwar nutzen nur recht wenige Spiele die höhere Auflösung (gewöhnlich 640 x 480 Bildpunkte) aus, aber die Farben sind unter VGA ein Riesenfortschritt. Unter VGA können bei der für Spiele gewohnten Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten satte 256 Farben (MCGA-Modus) gleichzeitig dargestellt werden, die aus einer Palette von 262 144 Farben stammen.

Bei VGA müssen wir noch unter mehreren verschiedenen Kartentypen unterscheiden. Es gibt sogenannte 8- und 16-Bit-Karten, die sich nur durch die unterschiedliche Geschwindigkeit der Grafikdarstellung unterscheiden. Grafikkarten geben sich nicht mit dem Speicherplatz zufrieden, den Ihr Computer von Haus aus hat, sondern bringen ihren eigenen Speicher für die Bildinformationen mit. So besitzen die meisten VGA-Karten in ihrer Grundkonfiguration einen Bildspeicher von 256 Kbyte RAM, der oft auf 512 Kbyte aufzurüsten ist. Diesen ausgebauten Speicher nutzen jedoch nur die herstellerspezifischen erweiterten Auflösungen; Spiele, die darauf zugreifen, wird es so schnell nicht geben. 16-Bit-Karten sind für schnellere PCs (ATs und 386er) jedoch anzuraten, denn mit ihrem breiteren Datenbus (d. h., daß bei 16 Bit doppelt so viele Daten im gleichen Zeitraum verarbeitet werden können wie bei 8 Bit) sind sie deutlich schneller als ihre kleineren Brüder.

Auch bei den Preisen gibt es zwischen den einzelnen VGA-Karten nebst dazugehörigen Monitoren gehörige Preisunterschiede. So werden 8-Bit-VGA-Karten schon für gut 300 Mark oder inklusive passendem Monitor für knapp 1000 Mark angeboten. 16-Bit-Karten sind mindestens 200 Mark teurer.

Prozessor-Power

Für viele Spiele, die heutzutage erscheinen, ist die Rechengeschwindigkeit Ihres Computers von großer Bedeutung. So wird z.B. bei komplexen Simulationen die 3-D-Grafik nicht nur einfach gezeichnet, sondern muß laufend neu berechnet werden. Um diesen Aufwand an Rechenleistung zu erbringen, muß der Computer natürlich entsprechend schnell sein.

• **PC XT**

Unter der Bezeichnung PC (Personalcomputer) oder XT (Extended Technology) verbergen sich Computer einer frühen Generation. Der XT unterscheidet sich in der Regel vom PC nur

durch die eingebaute Festplatte. In beiden Computern arbeiten Prozessoren, die normalerweise mit 8 bis 10 MHz (manchmal auch 4,77 MHz) »getaktet« sind. Der Prozessortakt in »MHz« gibt quasi den Herzschlag (oder besser die Geschwindigkeit) eines Computers an. Allerdings bedeutet dies nicht, daß ein XT, der mit 8 MHz arbeitet, genauso schnell ist wie ein AT mit ebenfalls 8 MHz. Daß ein AT bei gleicher MHz-Anzahl immer noch schneller arbeitet als ein XT, liegt an den unterschiedlichen Prozessortypen, die in beiden Rechnern zu finden sind.

Preislich liegen die XTs am unteren Ende der Skala. Bei Computer-Discountern kann man XTs mit Festplatte, Herculesgrafik und einem Monitor schon für rund 1000 Mark kaufen.

• PC AT

Um einiges besser haben es Besitzer eines ATs (Advanced Technology). In diesen Computern stecken 16 Bit-Prozessoren, die um einiges schnellerarbeiten als die der XTs. Für diese höhere Geschwindigkeit muß man natürlich auch etwas tiefer in die Tasche greifen. ATs mit einem sogenannten 80286-Prozessor gibt es inklusive Herculeskarte, Festplatte und einem Schwarzweiß-Bildschirm ab rund 2000 Mark zu kaufen.

Neben den 80286ern taucht immer häufiger eine andere Prozessorklasse bei den ATs auf: die 80386er. Diese Computer sind noch schneller, da sie zum einen mit höheren Taktfrequenzen arbeiten und außerdem mit einem neueren 32-Bit-Prozessor bestückt sind. Allerdings ist ein solcher Rechenbolide zum Spielen eigentlich viel zu schade. Diese Maschinen sind ziemlich teuer (ein 80386-System kostet rund 3000 Mark aufwärts), zum anderen gibt es bei extrem hochgetakteten 80386ern mit über 30 MHz das Problem, daß einige Spiele schon wieder zu schnell ablaufen und dadurch an Spielbarkeit verlieren. Ein zweiter Nachteil dieser Computertypen ist, daß die »AdLib«-Soundkarte in einigen Modellen nur eingeschränkt arbeitet (ebenfalls aus Geschwindigkeitsgründen).

Soundkarten

Neben vielen Farben gehören zum Spielvergnügen ein paar Geräusche und stimmungsvolle Musikuntermalung. Der einfachste Weg, um in den Genuß von Musik und Sound zu kommen, ist der in jedem PC eingebaute Lautsprecher. Allerdings ist die Qualität dessen, was einem da entgegenschallt, meist wenig befriedigend. Der PC-Lautsprecher kann nur einstimmige Piepser von sich geben. Angesichts dieser Tatsache ist es manchmal höchst erstaunlich, was einige Programmierer aus diesem Winzling herausholen. Trotzdem - wer einmal stundenlangem Gekrächze aus dem PC-internen Lautsprecher ausgesetzt ist, fühlt sich hinterher wie durch die Mangel gedreht. Glücklicherweise gibt es einige wohlklingende Alternativen.

• Die AdLib-Karte

Ein großer Teil der neuen Spiele unterstützt diese Soundkarte. Sie wird einfach in Ihren PC gesteckt (sofern noch ein freier Steckplatz vorhanden ist) und an eine normale Stereoanlage angeschlossen. Zwar brauchen Sie dafür ein Extrakabel, das der Karte leider nicht beiliegt, aber dafür werden Sie danach mit bis zu elfstimmigen Musikstücken und tollen Geräuschen belohnt. Einziges Manko der AdLib-Karte ist die Tatsache, daß Musik und Geräusche nur in

Mono zu hören sind. Für die AdLib-Karte muß man etwa 400 bis 500 Mark über den Ladentisch schieben. Das Extrakabel für die Stereoanlage gibt's in jedem guten Hifi-Fachgeschäft und kostet rund 20 Mark.

Neben der original AdLib-Karte gibt es noch kompatible Musikkarten wie die sogenannte »Soundblaster-Karte«, die rund 100 Mark günstiger sind.

• Die Roland-Karte

Wer Wert auf Stereo-Effekte sowie größere Klangvielfalt legt und das nötige Kleingeld hat, sollte sich die »Roland-Karte« zulegen. Unter diesen Oberbegriff fallen einige Erweiterungen, die untereinander kompatibel sind. Meist steht auf den Spielepackungen die Bezeichnung »Roland MT-32« drauf. Werz. B. eine LAPC-1 (Steckkarte), einen CM-32L oder einen CM-64 (externe Soundmodule) von Roland hat, kann getrost zugreifen.

Die Rolandkarte ist der Rolls-Royce unter den Musikkarten für PCs. Zum reinen Spielen sind diese Geräte nicht nur zu schade, sie sind auch ziemlich teuer (zwischen 1300 und 3000 Mark). Dafür bekommt man aber auch Musik vom Allerfeinsten ins Haus geliefert, in Stereo und mit bis zu 32 Stimmen gleichzeitig. Die Rolandkarte ist für all diejenigen interessant, die nicht nur spielen möchten, sondern auch selber Musik machen. Denn für diesen ausgewachsenen Synthesizer gibt es einen ganzen Berg professioneller Musiksoftware und zahlreiches Zubehör, das aus dem heimischen PC ein Tonstudio macht. Nachteil der Rolandkarte ist nicht nur der recht hohe Preis, sondern auch die Tatsache, daß zur Zeit viele Spiele nur die AdLib-Karte unterstützen.

Die Ideal-Konfiguration

Um aus einem PC das meiste an Spielspaß rauszuholen, empfehlen wir folgende Wunsch-Konfiguration: Ein AT mit mindestens 12 MHz Taktfrequenz und 640 Kbyte RAM, eine Festplatte, eine 16-Bit-VGA-Grafikkarte und eine AdLib-Soundkarte sowie eine Maus und/oder einen Joystick.

Alle hier aufgeführten Preise sind Zirka-Marktpreise, die wir Mitte 1990 ermittelt haben. Bindend sind diese Preisangaben natürlich nicht, und durch die relativ stark schwankenden Preisgefüge in der Computerbranche können sich diese Angaben ändern.

Adressen

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

Professionelle Computerspiele

Ariolasoft

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

Bomico

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/Main 90
Telefon (0 69) 70 60 50

Rushware

Bruchweg 128-132
4044 Kaarst
Telefon (0 21 01)60 70

Shareware

Computer Solutions

Postfach
8018 Grafing
Telefon (0 80 92) 50 18

Soundkarten

Peksoft (AdLib)

Müllerstr. 44
8000 München 5
Telefon (0 89) 2 60 93 80

Magic Music (Roland)

Haagweg 11
7110 Öhringen
Telefon (0 79 41) 3 40 88



Castle Master

Beschreibung: Hinter dem düsteren Namen »Castle Master« verbirgt sich ein neues 3-D-Action-Adventure des englischen Programmier-Teams Incentive. Diese Firma entwickelte vor ein paar Jahren ein spezielles Grafiksystem namens »Freescape«. Das Markenzeichen der Freescape-Programme sind raffinierte Rätsel und eine faszinierende 3-D-Perspektive. Bisher sind vier solcher Spiele erschienen: Ging es in den Programmen »Driller« und »Darkside« um Science-fiction und in »Total Eclipse« um eine altägyptische Pyramide, so wird der Spieler bei »Castle Master« in eine mittelalterliche Burg entführt.

Am Anfang Ihres Abenteuers können Sie wählen, ob Sie lieber als Prinz oder Prinzessin in die Burg möchten. Haben Sie sich entschieden, taucht ein riesiger Vogel auf und schleppt Sie vor die Burgmauern. In diesem Schloß sitzt ein finsterner Knabe, der einen nahen Verwandten von Ihnen entführt hat, den Sie gerne befreien möchten. Bildschirmbeherrschend ist ein großes Fenster, in dem die Umgebung in schönstem 3D vor Ihnen aufragt. Jetzt können Sie per Mausclick oder Tastendruck frei in dieser Landschaft herumlaufen. Auf Tastendruck können Sie nach oben und unten sehen, Gegenstände aufnehmen, Hebel betätigen oder mit kleinen Steinchen werfen. Um sich schneller oder langsamer fortzubewegen, dürfen Sie zwischen »Rennen« und »Gehen« umschalten. Es gibt auch Stellen, in denen Ihre Spielfigur kriechen muß, um z.B. unter einen Tisch oder einen Stuhl zu schauen. In der Burg warten mehrere labyrinthartige Stockwerke, dunkle Katakomben, verschachtelte Treppen, versteckte Schalter, Hebel, Fallgruben und Kammern. Da gibt es z.B. einen Burghof mit Kapelle, eine Burgschmiede, ein Hospital, Stallungen und alles, was zu einem Schloßbetrieb dazugehört. Sie sind aber nicht allein im Schloß: Eine ganze Schar Geister spukt durch die Gänge der Burg. Diese unangenehmen Zeitgenossen werden Ihnen vom Schloßherrn auf den Hals gehetzt, um Ihre Aufgabe zusätzlich zu erschweren. Wenn ein Geist Sie berührt, zieht er der Spielfigur eine tüchtige Portion Lebensenergie ab. Glücklicherweise lösen sich die Geister nach intensivem Steinbeschuß in ihre ätherischen Bestandteile auf. Die verlorene Energie kann durchs Verputzen herrenlos herumliegender Käsestückchen wieder aufgefüllt werden. Wenn die Lebensenergie auf den Nullpunkt rutscht, verlieren Sie Ihr einziges Bildschirmleben, und der Verwandte muß bis zum jüngsten Tag in seiner Gruft schmoren. Um ihn zu befreien, benötigen Sie ein Dutzend spezieller Steine, sogenannte Pentacles. Diese sind im ganzen Schloß

versteckt, und um an sie ranzukommen, müssen Sie kleine Puzzles lösen. Sie stoßen z.B. auf eine Bibliothek: Ein Druck auf das richtige Buch genügt, und ein Geheimgang öffnet sich. Sie können auch per Schalterbetätigung Wasser aus einem Swimmingpool lassen, um einen weiteren Gang freizulegen. Um in alle Räume der Burg zu gelangen, brauchen Sie die nötigen Schlüssel, die ebenfalls gut versteckt sind.

Punkte erhalten Sie für das Finden von Gegenständen, das Steinigen von Geistern und für das Aufspüren von versteckten Schätzen. Damit Sie Ihren Verwandten nicht in einer einzigen Nacht befreien müssen, können beliebig viele Spielstände gespeichert werden.

Bewertung: Zwar ist die 3-D-Grafik nicht besonders schnell, aber die dichte Atmosphäre ist einmalig. Hier spürt man richtig das beklemmende Gefühl, hinter uralten Burgmauern zu wandeln, und schaut sich nach einigen Spielstunden schon mal im eigenen Wohnzimmer nach einem Geist um. Bei »Castle Master« gibt es vor allem mehr grafische Details zu sehen als bei den Vorläuferprogrammen. Man findet Kochtöpfe in der Küche, Werkzeuge in der Schmiede und Toilettenpapier auf dem WC. Die Benutzerführung ist gelungen, und die vertrackten Puzzles stellen auch ausgefuchste Gehirn-Akrobaten auf eine harte Probe. Besonders einsteigerfreundlich wird »Castle Master« durch die kleinen Hinweistafeln, die man im Spiel finden kann. Auf denen steht in Versform meistens ein brauchbarer Tip zur Lösung eines bestimmten Puzzles. Ich kann »Castle Master« allen ans Herz legen, die gerne handfeste Action mit purer Knochelei verbinden möchten. Da das Programm komplett in Deutsch angeboten wird, gibt es auch keine Sprachprobleme.

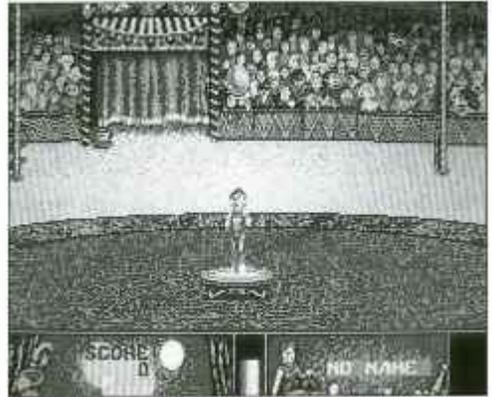
Auf einen Blick:

Name:	Castle Master
Hersteller:	Incentive/Domark
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	DM 90-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Die 3-D-Grafik wird auf XTs recht langsam. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7



Circus Attractions

Beschreibung: Im Zirkus Morelli kann die große Show aller Zeiten steigen: Artisten aus allen Teilen der Welt haben sich in der ausverkauften Arena versammelt, um die Besten ihrer Zunft zu küren. Fünf atemberaubende Disziplinen stehen auf dem Programm: Trampolinspringen, Seiltanzen, Jonglieren, Messerwerfen und Clownspringen. Sie dürfen allein oder zu zweit bei den »Circus Attractions« mitmachen. Eine Zuschauer-Jury bewertet Ihre Leistungen durch die Vergabe von Punkten.

Die erste Disziplin führt Sie auf ein Trampolin. Durch Joystickbewegungen nach oben und unten lassen Sie Ihre Spielfigur artig in die Höhe springen. Damit allein hält man das Publikum aber nicht lange bei Laune. Ein Balken verrät, wie hoch die Aufmerksamkeit der Zuschauer ist. Neigt er sich der Nullgrenze, sollten Sie schleunigst ein paar Salts einstreuen, um für Stimmung unterm Zeltdach zu sorgen. Sie sollten möglichst mit den Füßen wieder auf dem Trampolin landen, um nicht den ganzen Schwung zu verlieren. Im Zwei-Spieler-Modus hüpfen zwei Sprites auf und ab, doch die Steuerung ist tückisch kombiniert: Beginnt der eine Spieler einen Salto, setzt auch der zweite zu einem an.

Ein Stockwerk nach oben geht's beim Seiltanzen. Eine adrette junge Dame wackelt recht unsicher auf dem Hochseil entlang. Ruhig Blut und ein sanftes Händchen, um mit Joystickbewegungen auszubalancieren, sind gefragt. Auch bei dieser Übung bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad Ihrer Kür selbst. Drei verschiedene Kunststücke (Schersprung, Salto und Handstand) können ausgeführt werden, um ein zentnerschweres Punktekonto zu erreichen. Doch Vorsicht vor zuviel Wagemut, vom Seil fallen tut selten gut. Spielen Sie zusammen mit einem Freund, darf dieser einer zweiten Seiltänzerin beim Balancieren helfen, die auf den Schultern der ersten steht. Patzt einer der beiden Spieler beim Gleichgewichthalten, bekommt auch der andere ernsthafte Probleme.

Das Jonglieren sieht nur auf den ersten Blick etwas geruhsamer aus. Eine teilnahmsvoll lächelnde Assistentin reicht Ihnen Ball für Ball, Keule um Keule. Bis zu sechs Gegenstände müssen Sie gleichzeitig durch die Luft wirbeln, was durch gut getimtes Joystickbewegen gelingt. Wird der Objektverkehr zwischen den Händen extrem unübersichtlich, können Sie einen Ball auch auf dem Fuß ruhen lassen. Ganz nebenbei sollten Sie möglichst viele Bonusgegenstände aufsammeln und sich vor einem lästigen Clown in acht nehmen, der mit

einem Motorrad die Manege unsicher macht. Gekonntes Teamwork erfordert der Zwei-Spieler-Modus, denn hier wirft man sich die Bälle gegenseitig zu.

Ein ruhiges Händchen können Sie auch gut fürs Messerwerfen gebrauchen. Eine Dame, die auf einer Drehscheibe festmontiert wurde, vertraut todesmutig auf Ihre Wurfkünste. Tun Sie der Guten also den Gefallen und treffen Sie nur das blanke Holz und nicht ihr Wadenbein. Und trauen Sie Ihrer Assistentin nicht über den Weg: Manchmal versucht die Gute, Ihnen eine Dynamitstange anzudrehen, deren Annahme Sie verweigern sollten. Spielt man zu zweit, verdoppelt sich der Messerhagel: Beide Artisten dürfen gleichzeitig ihre Klinge auf die rotierende Zielscheibe schleudern.

Zum Abschluß sind die springenden Clowns an der Reihe, die von Wippe zu Wippe hüpfen und dabei Bonusgegenstände aus der Luft klaben sollen. Sie können beim Absprung bestimmen, ob die Flugbahn hoch, mittel oder niedrig sein soll; außerdem kann sie während des Sprungs noch etwas korrigiert werden. Hauptsache, der Clown landet wieder auf einer Wippe und nicht auf dem harten Manegenboden. Auch hier gibt es einen speziellen Modus für Zwei: Ein Clown fliegt, während der andere die Wippe wechseln kann - und umgekehrt (und gar nicht einfach).

Bewertung: Es gibt zur Zeit kein besseres Spiel, um eine gehörige Dosis Zirkusatmosphäre aus dem PC strömen zu lassen. Mit sehr schön gezeichneter Grafik, durchdachter Steuerung und witzigen Spielideen gehören die »Circus Attractions« zu den Vertretern der Oberklasse des Geschicklichkeits-Genres. Jede der fünf Disziplinen spielt sich anders, und Sie werden eine Menge Übung brauchen, um auch die gewagtesten Kunststückchen hinzubekommen - es ist ein langer Weg bis zum ersten Platz in der High-Score-Liste. Je mehr Leute sich zu einer Zirkusrunde vorm PC versammeln, desto besser wird die Stimmung. Das liegt vor allem an den hervorragenden Zwei-Spieler-Modi: Für jede Zirkusnummer haben sich die Programmierer etwas besonderes ausgedacht, um das Spiel mit zwei Personen extra-reizvoll zu gestalten. Ein schöner Spaß für die ganze Familie.

Ein Extra-Lob für die ebenso verständliche wie humorvolle Anleitung. Hier eine kesse Kostprobe: »Der Umgang mit einem PC verlangt den Wagemut eines Dompteurs, die Gelassenheit eines Zirkusdirektors, das Geschick eines Artisten und den Humor eines Clowns. Was lag näher, als ein Zirkusspiel zu programmieren?«.

Auf einen Blick:

Name:	Circus Attractions
Hersteller:	Rainbow Arts/Golden Goblins
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 70-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche, witzig geschriebene deutsche Anleitung; unbemalte Modellfigur.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Steuerung ist mit Tastatur befriedigend, mit Joystick optimal. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 8



Deathtrack

Beschreibung: Dichter Reiseverkehr auf der Autobahn München-Salzburg. Stundenlanges Warten im Stau fördert Aggressionen, und manch gequälter Fahrer denkt: »Ach, könnt ich doch die Autos vor mir einfach wegpusten -Grrrrr!« Solch drastischen Autofahrer-Phantasien können Sie jetzt hemmungslos nachgeben. Bei dem futuristischen Autorennspiel »Deathtrack« garantieren 16 Ventile oder der Stern auf der Motorhaube nicht fürs rechtzeitige Einlaufen im Ziel. Spielentscheidend sind Raketenwerfer, Minen und Bord-MG. Im Jahr 2000 werden nämlich in zwölf Städten der USA besondere Rennen ausgetragen. Am Anfang der Saison können Sie sich einen von drei hübschen Wagen aussuchen und werden mit einem Startkapital ausgestattet, mit dem Sie Ihr Fahrzeug verbessern können. In Zubehörläden finden Sie so nützliche Aufpreisextras wie Lenkraketen, dicke Kanonen. Minen, die Sie dem Hintermann unter die Kühlerhaube werfen können und kleine Roboter, die alles wegpusten was sich vor ihnen befindet. Natürlich gibt es in diesen Shops auch herkömmliches Zubehör: bessere Motoren und Bremsen, breitere Reifen, Spoiler und ein schmutziges Sonnendach (das hilft zwar nicht, sieht aber toll aus). Selbst so altertümlich anmutende Ausrüstungsgegenstände wie simple Reifenaufschlitzer und Rammsporne für die Kühlerhaube sind im Angebot vertreten.

Wenn Sie Ihren Mords-Schlitten ausgerüstet haben, geht es auf die Rennpiste. Vorher können Sie entscheiden, ob Sie lieber ein Einzelrennen fahren oder die komplette Saison bestreiten wollen. Meist treffen Sie vor Rennbeginn noch einen freundlichen Burschen, der Ihnen eine saftige Belohnung verspricht, wenn ein bestimmter Computerfahrer unterwegs einen Totalschaden erleidet. Neben Ihrem Fahrzeug stehen noch zehn andere Fahrzeuge auf der Piste, die natürlich auch bis an die Zähne bewaffnet sind. Neben Anzeigen für Treibstoff und Geschwindigkeit finden Sie im Cockpit Radarschirme, eine Karte der Rennstrecke, eine Schadensanzeige und ein Fadenkreuz für die Bordwaffen. Die Strecke, die Landschaft und die anderen Fahrzeuge sind alle in 3-D-Grafik durch die Windschutzscheibe zu sehen. Hintermänner tauchen im Rückspiegel auf. Während eines Rennens können Sie, das nötige Kleingeld vorausgesetzt, an die Boxen fahren, um eventuelle Reparaturen ausführen zu lassen oder den Tank zu füllen. Wenn Sie einen der ersten drei Plätze beim Rennen belegen, winkt Ihnen eine saftige Siegerprämie, mit der Ihr Wagen weiter verbessert werden kann. Falls Sie den Auftrag

erledigt haben, den Ihnen der zwielichtige Bursche vor dem Rennen gab, füllt sich Ihr Bankkonto zusätzlich.

Bewertung: »Deathtrack« sollte vom ADAC kostenlos an jeden Autofahrer verteilt werden. Es ist herrlich, ohne Gefahr mit 300 Sachen über eine Betonpiste zu brausen und dem Hintermann eine Mine unterzujubeln oder ä la Ben Hur per Rammsporn einen anderen Wagen gnadenlos plattzuwalzen. Wenn jeder Autofahrer seine Aggressionen bei »Deathtrack« am PC abbauen würde, wären unsere Straßen um einiges sicherer. Die Streckenführung der einzelnen Rennkurse ist vertrackt, der Computergegner happig und das Fahrgefühl recht anständig. Durch den Saisonmodus bleibt »Deathtrack« keine Eintagsfliege und die Motivation, vielleicht doch noch einen Tabellenplatz nach oben zu rutschen, ist außerordentlich hoch. Leider macht die detaillierte 3-D-Grafik auf einem XT schlapp. Da geht jeder Fahrspaß flöten. Sie sollten schon einen AT mit mindestens 12 MHz besitzen, sonst wird das Rennen zur Kriech-Veranstaltung.

Auf einen Blick:

Name: Deathtrack
Hersteller: Activision
Distributor: Ariolasoft
Ca.-Preis: DM 100-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten und eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche, witzig geschriebene englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EQA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs ist die 3-D-Grafik zu rucklig. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; mit Joystick ist sie optimal.

Gesamtwertung: 6

Ghostbusters II

Beschreibung: »Ghostbusters II« lehnt sich stark an die Handlung des gleichnamigen Films an. Ein fieser Karpatenfürst namens Virgo möchte mittels dämonischer Kräfte die Weltherrschaft an sich reißen. Neben dem Fiesling tauchen nun an allen Ecken von New York Spukgestalten auf, sogar die Titanic läuft mit einer Ladung Geister an Bord im Hafen ein. Sie schlüpfen in einem guten halben Dutzend verschiedener Actionsequenzen in die Rolle der Geisterjäger, um dem Bösewicht Virgo und den anderen Gespenstern die Grusellust auszutreiben.

Das Spiel beginnt in einem Gerichtssaal, in dem die Ghostbusters zu einer saftigen Geldstrafe verurteilt werden sollen. Im Saal treiben sich nun just zwei Gespenster herum, die mit Schleimbällen werfen. Gelingt es Ihnen, beide Geister auszuschalten, fangen Sie das Spiel mit einem Startkapital von 10 000 Dollar an. Geld brauchen Sie dringend, um damit einen speziellen Gegenstand zu bauen, der später im Spiel noch benötigt wird. Gelingt Ihnen das Besiegen der Gerichtsgeister nicht, bleibt das Bankkonto vorerst leer. Sie sehen den Gerichtssaal in einer 3-D-Perspektive und müssen mittels Tastatur oder Mausbewegung ein Fadenkreuz auf den Geist bewegen und diesen dann mit einem Energiestrahler erwischen. Das Gespenst wiederum bewirft Sie mit Schleimbällen. Werden Sie dreimal getroffen, ist die Sequenz vorbei, und Sie werden ins Büro der Geisterjäger versetzt. Hier stehen Ihnen verschiedene Spieloptionen zur Auswahl. Via Knopfdruck begeben Sie sich in einen U-Bahn-Schacht um dort, wiederum in einer Actionstufe, Schleimproben zu entnehmen. Diesen Schleim müssen Sie dann im Büro mit einem CD-Spieler unterschiedlicher Musik aussetzen. Gesucht wird ein Musikstück, das eine beruhigende Wirkung auf das Glibberzeug hat.

Um zu mehr Geld zu gelangen, werden Sie zu verschiedenen Orten in New York gerufen, an denen Sie wie im Gerichtssaal mit mehreren Gespenstern konfrontiert werden. Gewinnen Sie die Auseinandersetzungen, wird Ihrem Geldkonto ein hübsches Sümmchen dazuaddiert. Schaffen Sie diese Sequenz nicht, kommt Ihre Spielfigur ins Irrenhaus. Mit einer neuen Figur dürfen Sie alle dort einsitzenden Geisterjäger in einer weiteren Actionsequenz befreien. Wenn Sie durchs Geisterjagen genügend Geld, ausreichend Schleim und alle Ghostbusters beisammen haben, dürfen Sie mit der Freiheitsstatue durch New York stapfen. Hier stehen Sie auf

dem Kopf der Statue und schauen auf die Straßen herab. Nun muß man unter Zeitdruck den richtigen Weg zu Virgo finden. Treten Sie beim Herumwandern auf Autos, wird etwas Energie vom Schleim abgezogen. Sinkt der Pegel des Musik-Schleims auf Null, ist das Spiel zu Ende, und Sie müssen wieder von vorn anfangen.

Bewertung: Die Stärke von »Ghostbusters II« liegt einwandfrei in der Grafik, die zumindest unter VGA sehr schick aussieht. Es gibt jede Menge digitalisierter Zwischen-Grafiken, die so richtig schön das Feeling des Filmes überbringen. Leider ist das Spiel selbst einem bösen Geist zum Opfer gefallen. Die einzelnen Actionstufen sind, dank mieser Steuerung, wahrlich kein Vergnügen. Auch der Schwierigkeitsgrad läßt einiges zu wünschen übrig. Selbst ausgeschlafene Actionprofis werden mit »Ghostbusters II« ihre herben Probleme haben. So bleibt es beim unterdurchschnittlichen Ballerspaß mit hübscher Grafik. Aber zum Betrachten von schönen Bildern geht man wohl lieber ins Kino. Das macht in diesem Fall nicht nur mehr Spaß, sondern ist auch um einiges preiswerter.

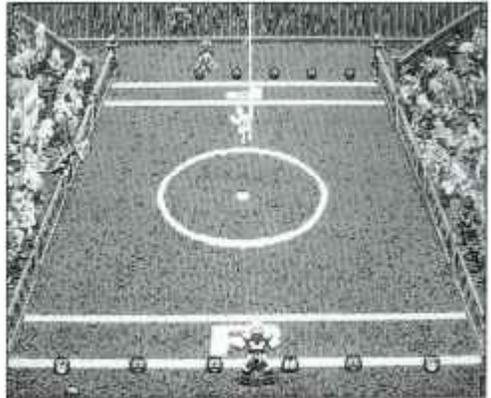
Auf einen Blick:

Name:	Ghostbusters II
Hersteller:	Activision
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten; deutsche Anleitung; je ein Ghostbusters-Poster, Luftballon und Anstecken

Hardware-Anforderungen: mindestens 640 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- EGA- oder VGA-Grafikkarte. Ohne VGA-Karte verliert die Grafik viel von ihrer Imposanz. Auf XTs werden die Actionsequenzen ziemlich langsam. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend; am besten spielt man mit Joystick. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 4



Grand Monster Slam

Beschreibung: Es gibt jede Menge Sportspiele und reichlich Fantasy-Spiele - ein Fantasy-Sportspiel ist aber eine recht ungewöhnliche Angelegenheit. Das deutsche Programmier-Team »Golden Goblins« entsann den »Grand Monster Slam«, die populärste Sportart im Land der Elfen, Gnome und Trolle. Die Regeln sind recht skurril: An den beiden Enden eines Spielfelds stehen sich zwei Gegner gegenüber. Jeder hat zu Beginn eine Reihe von »Beloms« auf seiner Grundlinie liegen. Ziel des Spiels ist es, die eigene Linie Belom-frei zu bekommen, indem man die Burschen alle in des Gegners Hälfte schießt. Beloms sind putzige kleine Pelzkugel-Geschöpfe, die von allen namhaften Monstern als Kickgeschosse bevorzugt werden. Ist Ihre Grundlinie von Beloms gesäubert, müssen Sie noch in die gegnerische Hälfte laufen, um das Spiel zu gewinnen. Das schafft man nur, wenn man den Gegner öfters mit einem Belom trifft. Dann kann er sich einige Sekunden lang nicht rühren und in dieser Zeit mit eifrigem Belombeschuß eingedeckt werden.

Die Steuerung erlaubt alle möglichen Kniffe beim Laufen und Kicken. Je nach Joystickhaltung und Länge eines Feuerknopfdrucks können Sie die Beloms grade, schräg, hoch, flach und sogar in die Zuschauerränge schießen. Letzteres gilt aber als unfair und wird mit einem »Pelvan« genannten Strafstoß geahndet. Der Pelvan (eine Art Fantasy-Ente) kommt sogleich an einem Seil herabgehängt. Gelingt es, ihn mit einem Schuß in des Gegners Hälfte zu kicken, wechseln gleich drei Beloms von Ihrem Lager in das des Kontrahenten. Man kann die computergesteuerten Gegner sogar zu Fouls verleiten, indem man seine Spielfigur eine provozierende Bewegung macht läßt (deren Ausführung freilich ein paar Sekunden kostbare Spielzeit kostet).

Es gibt drei Ligen mit immer stärker werdenden Gegnern, die alle spezielle Taktiken haben. Vor jedem Match erhalten Sie eine kurze Beschreibung Ihres nächsten Gegenübers, die Aufschlüsse auf dessen Spielverhalten geben könnte. Sie beginnen in der untersten Liga und müssen sich zunächst durch zwei Siege fürs Finale qualifizieren. Behalten Sie auch hier beim Belom-Bummern die Oberhand, qualifizieren Sie sich für die nächste Gruppe. In der obersten Liga weht ein rauher Wind: Hier muß man gegen die drei Sieger der letzten Turniere antreten, die alle besondere magische Tricks beherrschen.

Zwischen den Grand-Monster-Slam-Duellen gibt es das Zwischenspiel »Die Rache der Beloms«. Hier kommen die zuvor malträtierten Knubbelkugeln fies knurrend auf Ihre Spielfigur zugehopst, die sich mit Stockschubsen die rachesüchtigen Kerlchen vom Leibe halten muß. Verlieren Sie dieses Zwischenspiel, werden Ihnen einige Punkte abgezogen. Ein weiteres Bonusspiel muß gewonnen werden, um nach einem Turniersieg in die nächsthöhere Liga aufzusteigen. Hier muß man eine bestimmte Anzahl von Beloms in die weit aufgerissenen Mäuler der »hervorragenden 6 Faultons« kicken.

Auf der Diskette, die diesem Buch beiliegt, ist eine komplett spielbare Version von »Grand Monster Slam« enthalten. Sie unterstützt Hercules- und CGA-Grafikkarten. (Die CGA-Grafik kann auch mit EGA- und VGA-Karten dargestellt werden.) Auf der Verkaufsversion von »Grand Monster Slam« befinden sich außerdem spezielle EGA-Grafiken. Eine genaue Ladeanweisung und Spielbeschreibung finden Sie in dem Kapitel »Die Diskette«.

Bewertung: Die klug ausgedachte Monstertypart macht diebischen Spaß. Den Programmierern ist ein durchweg juxiges Spiel gelungen, von der spritzigen Anleitung bis zur liebevoll animierten Grafik auf dem Bildschirm. Die Regeln des »Grand Monster Slam« sind gar nicht schwer, doch die verschiedenen Kickarten erfordern einiges an Konzentration. Außerdem muß man immer ein Auge auf den Gegner haben. Die Grafik ist selbst auf einem langsamen XT mit Hercules-Grafik gut und detailreich. »Grand Monster Slam« ist eines der wenigen Actionspiele, die auch ohne AT-Power einen flotten Ablauf bieten. Das Programm ist ein Fantasy-Vergnügen, das man immer wieder gerne hervorzieht: Ein halbes Stündchen Beloms kicken macht Freude und entspannt. Schade, daß zwei Spieler nicht gegeneinander spielen können.

Auf einen Blick:

Name:	Grand Monster Slam
Hersteller:	Rainbow Arts/Golden Goblins
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 70-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche, witzig geschriebene deutsche Anleitung; unbemalte Fantasy-Modellfigur.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, oder EGA-Grafikkarte. Die Tastatursteuerung ist gut; mit Joystick einen Tick besser. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7

Rick Dangerous

Beschreibung: Mitten im südamerikanischen Dschungel liegt der Goolu-Tempel. Er steckt voller Schätze und ist durch aufmerksame Krieger und versteckte Fallen bestens bewacht. Einen waschechten Abenteurer wie »Rick Dangerous« kann man dadurch freilich nicht abschrecken. Der schlapphuttragende, wagemutige Recke wirkt wie ein kleiner Bruder von Indiana Jones. Sie haben es in der Hand, den guten Rick heil durch die gefährlichen Ecken des Tempels zu steuern. Erreicht er den Ausgang, stehen ihm drei weitere Abenteuer bevor. Das Spiel bietet insgesamt vier Teile, von denen jeder etwa 30 Bildschirme groß ist. Klar, daß sich der Schwierigkeitsgrad von Mission zu Mission drastisch steigert.

Gleich zu Beginn rollt eine riesige Steinkugel hinter Rick her, der sich durch einen Schnellschritt und einen Sprung zur Seite in Sicherheit bringen muß. Je weiter er in den Tempel vordringt, desto mehr Gefahren warten auf ihn. Eine Berührung mit den gelegentlich herumtippelnden Goolu-Kriegern sollte man ebenso vermeiden wie eine nähere Bekanntschaft mit den zahlreichen Fallen. Da gibt es in Wänden eingebaute Blasrohre, die beim Näherkommen mit Pfeilen spucken, mit scharfen Splintern gespickte Bodenplatten und Felsquader, die plötzlich ein munteres Eigenleben entwickeln. Das Vorankommen von Raum zu Raum ist die wichtigste Aufgabe. Wenn Sie außerdem die herumliegenden Schätze aufsammeln, freut sich Ihr Punktekonto.

»Rick Dangerous« muß seine haarsträubenden Abenteuer nicht unbewaffnet bestehen. Sein Ballermann hat sechs Schuß, die durch das Aufsammeln von Munitionspäckchen wieder ergänzt werden. Geht Rick in die Hocke, kann er ein Dynamit-Stängchen legen, das er an vielen Stellen gebrauchen kann, um sich den Weg freizusprengen. Nachdem die Lunte glimmt, sollten Sie sich ein paar Schritte zurückziehen, um nicht selbst unter der Explosion zu leiden. Auch mit Dynamit sollte man sparsam umgehen, da die Vorräte begrenzt sind. Hat man die gesamte Munition verpulvert, kann man angreifende Gegner zur Not mit einem Stockhieb betäuben.

Bewertung: Vertreter des Action/Plattform-Genres trifft man auf PCs recht selten. Um so erfreulicher ist der Auftritt von »Rick Dangerous«, dessen Abenteuer recht witzige Veräppelungen diverser Abenteuerfilm-Klischees sind. Hier wird zwar auch mal geschossen, doch die

Grafik ist in einem so drolligen Comic-Stil gehalten, daß das Geschehen nie ernsthaft brutal wirkt.

Die Spielmotivation ist nicht ohne. Man will immer wissen, wie es im nächsten Raum weitergeht, welche Fallen und Tücken dort lauern. Viele Stellen erfordern neben Geschick auch eine clevere Spieltaktik. Man muß z.B. Gegner in bestimmte Richtungen locken oder gut getimt springen, um Fallenkombinationen zu überstehen. Gerade die Fallen schlagen oft aus heiterem Himmel zu und werden Sie am Anfang viele Bildschirmleben kosten. Im Lauf der Zeit lernt man das Spiel besser kennen und kommt mit seinen fünf Leben immer weiter. Jede der vier Missionen basiert auf dem selben Spielprinzip, doch Grafik und Schwierigkeitsgrad ändern sich.

»Rick Dangerous« ist ein gewitztes, kleines Spiel. Die Grafik sieht auch unter CGA gut aus. Es ist allerdings sehr schade, daß man das Programm nur mit der Tastatur steuern kann. An vielen Stellen sind recht anspruchsvolle Sprung-und-Schieß-Manöver nötig, bei denen man Gefahr läuft, sich die Finger auf dem Keyboard zu verknoten.

Auf einen Blick:

Name:	Rick Dangerous
Hersteller:	Firebird
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 85-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette; Faltblatt mit witziger deutscher Anleitung; acht Seiten starker, vierfarbiger Rick-Dangerous-Comic.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch erträglich; ärgerlicherweise kann das Spiel nicht mit einem Joystick gesteuert werden.

Gesamtwertung: 6

Rock V Roll

Beschreibung: Das actionreiche Geschicklichkeitsspiel »Rock V Roll« wartet mit einem ganzen Schwung spielerischer Details auf. Das Grundprinzip ist denkbar einfach. Sie müssen eine kleine blaugetupfte Kugel in 32 Spielstufen zum Ausgang führen. Jede dieser Stufen ist wie ein verzwicktes Labyrinth aufgebaut, von dem Sie immer nur einen Ausschnitt aus der Vogelperspektive betrachten. Jeder Level schwebt über einem schier endlosen Abgrund; eine falsche Bewegung mit der Kugel, und sie stürzt ab.

Neben der vertrackten Streckenführung haben die Programmierer viele kleine Gemeinheiten eingebaut, die Ihre Aufgabe erschweren. Teile der Ebene, auf der die Kugel rollt, bestehen aus brüchigen Bodenplatten. Einmal drübergerollt lösen sich diese Platten auf. Ab und zu befindet sich schon ein Loch im Boden. Andere Teile des Feldes sind hügelig, bestehen aus rutschigem Eis oder sind mit Pfeilen gekennzeichnet, die die Kugel in eine Richtung zerren. Dann gibt es noch Energiebarrieren, die sich in Intervallen ein- und ausschalten und farbige Tore, die nur mit einem Schlüssel in gleicher Farbe aufgemacht werden können. Das sind aber noch nicht alle Schwierigkeiten, mit denen Ihre Kugel zu ringen hat. Säurefelder, Explosionen, Magnete und Ventilatoren beeinflussen den Weg durchs Labyrinth. Ab und zu gibt es als zusätzliches Hindernis ein knackiges Zeitlimit in einzelnen Levels.

Wenn die Kugel zwischen eine Tür, eine Energiebarriere, eine Explosion oder in eine Säurepfütze gerät, verringert sich die Energie, die der Kugel zur Verfügung steht. Sinkt diese Energie auf Null, ist eines der anfänglich drei Bildschirmleben futsch. Glücklicherweise findet die Kugel auf ihrer Reise zahlreiche Extras, die das Dasein erträglicher machen. Mit unterwegs aufgesammelten Goldmünzen können Sie Ihrer Kugel nützliche Extras kaufen. Diese Gegenstände werden auf bestimmten Bodenplatten gegen einen Festpreis angeboten. Der Einkaufsbummel ist denkbar simpel: Sie müssen, genügend Geld vorausgesetzt, lediglich über das Einkaufsfeld rollen. Schon erhalten Sie Ihr Extra, und das Geld wird automatisch von Ihrem Konto abgebogen. Im Extraangebot befinden sich Reparatursets, die Löcher im Boden stopfen, Speed-Ups für höheres Tempo, Bomben zum Sprengen von Hindernissen, Spikes zum rutschfreien Überqueren großer Eisflächen, Fallschirme gegen den Bildschirmtod beim Sturz in den Abgrund und eine Panzerung, mit der Sie brüchige Geländer zertrümmern können. Neben den

käuflichen Extras gibt es noch besondere Gegenstände, die unterwegs eingesammelt werden können. Mit Augensymbolen können Sie eine Übersichtskarte des Levels abrufen. Je mehr dieser Symbole Sie Ihr eigen nennen, desto detaillierter wird diese Karte. Schlüssel zum Öffnen von Türen findet man genauso wie Diamanten, die das Punktekonto erhöhen. Dank eines Paßwort-Systems muß man bei der PC-Version nicht wieder ganz von vorne anfangen, wenn man einen Level mal geschafft hat und dann sein letztes Leben verliert.

Bewertung: Eine herrlich genaue Steuerung, feinste Grafik, knackige Puzzles und viele Extras lassen »Rock 'n' Roll« zu einem Spielspaß der Sonderklasse werden. Was hier an Finessen eingebaut wurde, reicht für monatelanges Tüftelvergnügen. Es gibt keine Stelle in den Levels, die unfair oder unspielbar ist, jedes Puzzle ist mit Logik und Geschick zu lösen. Durch die Vielfalt an Spielelementen findet man bei jedem Durchgang immer noch etwas neues. Nur an das Bildschirmumschalten muß man sich gewöhnen, wenn die Kugel an den Bildrand gesteuert wird. Da es kein Scrolling gibt, ist dieser Umblend-Effekt am Anfang etwas verwirrend.

Eine Besonderheit von »Rock 'n' Roll« ist die schmissige Musik, die aus dem kleinen PC-Piepser ertönt. Leider wird der Spielspaß deutlich gedämpft, wenn man nur eine CGA-Grafikkarte sein eigen nennt, da viele grafische Leckerbissen durch die Magerfarben deutlich an Reiz verlieren.

Auf einen Blick:

Name:	Rock 'n' Roll
Hersteller:	Rainbow Arts
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Ohne EGA sieht die Grafik nicht sonderlich berühmt aus. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut; die Maussteuerung hervorragend.

Gesamtwertung: 8



Ski or Die

Beschreibung: Eine Kombination von fünf garantiert nicht olympiareifen Winterspiel- und -Sportarten unter dem Motto »Ski or Die« verspricht ein kühles Vergnügen. Jede der Disziplinen kann einzeln trainiert werden. Die größte Herausforderung ist es aber, einen Wettkampf zu bestreiten. Bis zu sechs Spieler dürfen mitmachen, für die am Schluß in einer Gesamtwertung eine Liste mit den erfolgreichsten Teilnehmern ermittelt wird. Die drei besten Leistungen in jeder Disziplin werden außerdem zusammen mit dem Namen des Spielers gespeichert.

Bei der Auftaktdisziplin »Snowboard Half-Pipe« schlittern Sie mit einem Snowboard eine eisige Bahn entlang. In schönster perspektivischer Grafik sieht man Hindernisse auf sich zukommen, die man tunlichst umkurven sollte. Das Aufsammeln von Pinguinen wird hingegen mit Bonuspunkten gedankt. Hauptquelle für üppige Punktzahlen sind aber die diversen Kunststückchen, die Sie an den Rändern der Fahrbahn vollführen können. Für einen beherzten Sprung oder einen kleinen Salto sollte die Zeit immer reichen. Zwei Minuten lang dauert die Fahrt durch den Eiskanal, an deren Ende ein Punktebonus für besonders trickreiche Übungen ausgeschüttet wird.

Eine zünftige Abfahrt steht bei »Downhill Blitz« auf dem Programm. Sie steuern Ihren Bildschirmskifahrer aber nicht über eine gepflegte Piste, sondern quer durch ein unberührtes Tiefschneegebiet. Zügig talwärts zu sausen ist alles andere als einfach. Unebenes Gelände erfordert gut getimte Sprünge, gefährliche Abgründe mahnen zu vorsichtigem Fahren. Wer allen Gefahren zum trotz schnell am Ziel ist, kassiert entsprechend viele Punkte. Bonuspunkte verdient man sich durch besonders elegante Sprungeinlagen.

Tricks und Kunststücke stehen bei »Aero-Aerials« im Mittelpunkt. Vor einer fünfköpfigen Computer-Jury haben Sie drei Versuche, um möglichst gute Noten für Ihre Trickski-Darbietung zu sammeln. Zunächst saust Ihre Spielfigur eine kleine Rampe herunter. Hier können Sie für zusätzliches Tempo sorgen, indem Sie den Joystick schnellstens nach links und rechts bewegen. Lohn der Mühen ist ein besonders hoher Sprung, der Ihnen Zeit für komplexe Figuren gibt. Man sollte es mit der Aneinanderreihung von Tricks aber nicht übertreiben, denn eine glatte Landung ist für die Wertung nicht ganz unwesentlich.

Der populärste winterliche Zeitvertreib neben dem Bauen eines Schneemanns ist die gemeine Schneeballschlacht (auf gut Englisch »Snowball Blast«). Bei der Computerversion der pene-

tränten Pulverschnee-Bewerfung werden Sie von vier Seiten angegriffen. Bis zu ein halbes Dutzend frecher Jungs greifen pro Seite auf einmal an. Sie müssen sich blitzschnell in die Richtung drehen, in der die meisten »Gegner« stehen und sie mit gut gezielten Würfeln »abschießen«. Dazu steuert man ein Fadenkreuz über den Bildschirm. Hat man ein Opfer im Visier, genügt ein Druck auf den Feuerknopf, um einen handlichen Klumpen weißer Pracht zu werfen. Doch die Schneeball-Kids schmeißen nicht nur fleißig, sie bewegen sich auch fast ständig, was die ganze Angelegenheit erheblich erschwert. Bonuspunkte gibt's für das Werfen von Eskimos, Pinguinen und Kettensägen-Häschen (der Programmierer hat anscheinend eine Menge Humor). Jeder Wurf zehrt an Ihrem Vorrat, der durch das Treffen eines Schneeballsymbols wieder aufgefüllt wird. Um einen Level zu bestehen, muß man innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl von Jungs mit einer Schneesalve erwischen - spaßig, aber schwer.

Besonders rauh geht es zum Abschluß bei »Innertube Trash« zu. Bei dieser Disziplin gehen zwei Spieler gleichzeitig an den Start; zur Not springt auch der Computer als Gegner ein. Zwei wilde Burschen schlittern hier mit ihren Gummireifen eine Piste herunter. Wer am schnellsten im Ziel ist, gewinnt. Da greift man schon mal zu unsauberer Tricks und bemüht sich, ein Messer oder eine Gabel aufzusammeln, um dem Kontrahenten lustvoll in den Reifen zu pieken. Zur Verteidigung sind Pflaster und Luftpumpen hilfreich, die ebenfalls über die Piste verstreut sind.

Bewertung: Man nehme fünf witzige, grafisch hervorragende Geschicklichkeitsspiele, packe sie auf zwei Disketten und verbinde das ganze durch einen Turnier-Modus - fertig ist »Ski or Die«. Das Spielprinzip bewegt sich zwischen Action und Sport, doch bei Disziplinen wie »Schneeballschlacht« kann man kaum mehr von einer Sport-Simulation sprechen. Entscheidend ist aber der Spielspaß, und an dem wurde nicht gespart. Jeder der fünf Programmteile spielt sich gut; besonderes Lob gebührt dem temporeichen Snowball Blast. Die Jagd nach High Scores hat ihren Reiz, doch besonders spannend wird »Ski or Die« bei einem Wettkampf mit ein paar Freunden. Die sehr gute, witzige Grafik hat einen gebührenden Anteil an der Qualität dieses Programms. Ohne FGA/VGA-Karte macht das Spiel nur halb so viel Spaß. Alles in allem ein gelungenes, abwechslungsreiches und humorvolles Programm für die ganze Familie.

Auf einen Blick:

Name:	Ski or Die
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; Referenzkarte zur PC-Version.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Unter CGA leidet der Spielwitz spürbar. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist passabel; mit einem Joystick ist die Steuerung optimal. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 8



Star Trek V

(The Final Frontier)

Beschreibung: Kaum ist ein erfolversprechender Film in die Kinos gelangt, hat meistens eine findige Softwarefirma die Lizenz gekauft, um den Filmstoff zu einem Computerspiel zu verarbeiten. So geschah's auch bei dem fünften Teil der Raumschiff-Enterprise-Saga »Star Trek V - The Final Frontier«. Im Spiel zum Film stecken Captain Kirk, der schlitzohrige Mr. Spöck und alle anderen bekannten Figuren aus der Serie in ernsthaften Schwierigkeiten. Ein abtrünniger Vulcanier hat sich der Enterprise bemächtigt und geht damit auf die Suche nach einem geheimnisvollen Planeten, der sich im Zentrum der Galaxis befinden soll. Daneben versuchen die Bösewichte vom Dienst, die Klingonen, die Enterprise samt Besatzung in kleine Teile zu zerstrahlen.

Sie übernehmen in dem Computerspiel die Rolle von Captain Kirk. Durch vier Spielstufen, die dem Film nachempfunden sind, müssen Sie die Enterprise heil durchs All geleiten. Zuerst müssen Sie sicher durch ein sogenanntes Wurmloch fliegen, dann einem Minenfeld entgehen, sich per Tastatur auf einem Planeten prügeln und zum Schluß eine dicke Raumschlacht überleben. Bevor Sie aber zu der Mission aufbrechen, wird man in schönster Kinomanier durch einen fast filmreifen Vorspann mit der Geschichte und der Aufgabe vertraut gemacht. Die Bilder, die man zu sehen bekommt, sind digitalisiert und fast in Fotoqualität - allerdings nur, wenn man eine VGA-Grafikkarte in seinem PC hat.

Ist der Vorspann zu Ende, sitzen Sie im Kommandosessel auf der Brücke der Enterprise. In einem großen Fenster sehen Sie das umliegende All in 3-D-Grafik. Verschiedene Anzeigen geben Auskunft über Geschwindigkeit, Waffensysteme und Navigationskontrollen. Per Tastendruck lassen sich die einzelnen Stationen der Enterprise aufrufen, nebst einem Digi-Bildchen des jeweiligen Offiziers. Drücken Sie zum Beispiel auf Kommunikation, erscheint ein Bild von Lieutenant Uhura, rufen Sie den Maschinenraum, blicken Sie Scotty an. Neben dem Bild sind einige Befehle zu sehen, die Sie erteilen dürfen. So können Sie z. B. Mr. Spöck anweisen, daß er seine Lauscher aufsperrt und die Sensoren einschalten möge, um den Weltraum in Nähe der Enterprise zu überwachen.

Im Wurmloch dürfen Sie die Enterprise nicht an den Rand kommen lassen, anfliegende Meteoriten müssen vernichtet und wertvolle Energiekristalle eingesammelt werden. Im

Minenfeld muß man sich unter Zeitdruck einen Weg aus zwei immer enger werdenden Minenkreisen herausschießen. Wenn Sie die ersten beiden Spielstufen erfolgreich hinter sich gebracht haben, schaltet die Bilddarstellung auf eine Seitenansicht der Planetenoberfläche um. Hier müssen Sie via Tastatur mit einem finsternen Klingonen einen Faustkampf austragen. Ein farbiger Balken gibt Auskunft über Ihren Gesundheitszustand. Im letzten Abschnitt geht es wieder mit dem Raumschiff weiter. Wird die Enterprise in einer Mission vernichtet, müssen Sie wieder von vorne anfangen.

Bewertung: Unendliche Weiten, gähnende Leere beim Spielwitz und eine Story, die nie ein Mensch begreifen wird, zeichnen das Programm aus. »Star Trek V« entpuppt sich recht schnell als Mogelpackung. Der grafisch unter VGA fantastische Vorspann macht richtig Appetit aufs Spiel. Sitzt man allerdings erstmal an den Kontrollen der Enterprise, folgt schnell die Ernüchterung. Eine undurchsichtige Steuerung, vier schlappe Missionen und ein Schwierigkeitsgrad, der auch in der einfachsten von drei Stufen jeden Actionfreund vor Wut in die Tastatur beißen läßt, degradieren »Star Trek V« zum teuren Grafikdemo ohne spielerischen Nährwert. Besonders störend ist die Tatsache, daß das Programm nach der Zerstörung der Enterprise wieder auf die DOS-Ebene zurückkehrt. So darf man wieder neu starten und die Kopierschutzabfrage erneut über sich ergehen lassen.

Auf einen Blick:

Name: Star Trek V (The Final Frontier)
Hersteller: Mindscape
Distributor: Rushware
Ca.-Preis: DM 100-

Lieferumfang: fünf 5 1/4"-Disketten oder drei 3 1/2"-Disketten; englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 640 Kbyte RAM sowie EGA- oder VGA-Grafikkarte. Die EGA-Grafik fällt gegenüber den VGA-Bildern deutlich ab. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend; wir empfehlen einen Joystick. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 2

Star Wars

Beschreibung: »Möge die Macht mit dir sein« - dieser Satz aus dem Film »Star Wars« (»Krieg der Sterne«) ist vielen Science-fiction-Fans wohl noch in bester Erinnerung. Wer sich an der furiosen Spezialeffekt-Orgie bereits im Kino erfreute, kann nun am PC in die Fußstapfen von Luke Skywalker treten. Im Star-Wars-Actionspiel dürfen Sie den »Todesstern« mit flinken Reaktionen in kosmische Partikel zerbröseln. Bevor Sie aber die Laser sprechen lassen, dürfen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. Diese unterscheiden sich nicht nur in der Anzahl der angreifenden Feindschiffe voneinander, sondern auch durch einen saftigen Punktebonus. Je schwieriger Ihre Aufgabe, desto mehr Punkte werden Ihrem Konto gutgeschrieben.

Insgesamt drei Stufen sind zu durchfliegen, bevor Sie endlich der riesigen Kampfstation des Oberschurken Darth Vader den Todesstoß versetzen können. Wie im Film werden Sie in der ersten Sequenz von »Tie-Fightern« attackiert. Nicht nur die feindlichen Raumschiffe, auch deren Schüsse, können per Laserstrahl vernichtet werden. Neben herkömmlichen Raumschiffen greift ab und zu Finsterling Darth Vader persönlich in den Kampf ein. Ein Treffer auf sein Raumschiff zerstört es zwar nicht, gibt aber dicke Extrapunkte.

In der zweiten Stufe fliegen Sie über die Oberfläche des Todessterns. Hier sind Bunker, angreifende Lasertorpedos und bewaffnete Türme Ihre Gegner. Bevor Sie mit dieser Stufe beginnen, gibt eine Anzeige Auskunft über einen Punktebonus, den Sie erhalten, wenn eine bestimmte Anzahl von Türmen abgeschossen wird. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Türme müssen erledigt werden, um in den Genuß des Bonus zu kommen. Im dritten Teil heizen Sie mit Ihrem Raumer durch einen Verteidigungsgraben des Todessterns. Am Rande des Grabens befinden sich Lasergeschütze, die permanent auf Sie feuern. In der Mitte sind Hindernisse aufgebaut, die elegant umflogen werden sollten. Am Ende der künstlichen Schlucht wartet dann eine kleine Öffnung, die exakt getroffen werden muß. Wenn Sie das geschafft haben, fliegt der Todesstern in die Luft. Im Gegensatz zum Film erscheint nach kurzer Pause zum Punkteabrechnen sofort ein neuer Todesstern, der besser bewaffnet und schwerer zu knacken ist als der vorhergehende.

Sie beginnen Ihre Raumschlachten mit insgesamt neun Energieschilden. Ein Treffer oder eine Kollision mit einem Hindernis zieht eines der Schilde ab. Wenn alle Schilde weg sind, verlieren

Sie beim nächsten Treffer Ihr einziges Bildschirmleben. Glücklicherweise erhalten Sie nach jeder Vernichtung eines Todessterns ein Extraschild. Die Grafik ist eher schlicht, aber zweckdienlich. Sie wird in nicht ausgefüllter, aber tadellos schneller 3-D-Vektorgrafik dargestellt. Leider wird nur die wenig berauschende CGA-Farbpalette ausgenutzt.

Bewertung: PC-Besitzer werden nicht gerade mit guten Actionspielen verwöhnt. Zu den erfreulichen Ausreißern darf sich die Umsetzung des Film- und Automatenerfolges »Star Wars« zählen. Zwar ist die Grafik bescheiden, aber das schmälert das Ballervergnügen kaum. Auf XTs ist das Programm tadellos schnell. Zur guten Steuerung sollten Sie unbedingt eine Maus verwenden. Zwar gibt es nur drei unterschiedliche Spielstufen, dafür fesselt einen die schnelle Action ganz schön lange an den Monitor. Ein schönes Programm, wenn Sie auf intellektuelle Herausforderungen verzichten und einfach mal gepflegt drauflosballern wollen.

Auf einen Blick:

Name:	Star Wars
Hersteller:	Domark
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	DM 70,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette; deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist ausreichend; Sie sollten das Programm unbedingt mit der Maus spielen.

Gesamtwertung: 6

Virus

Beschreibung: Was soll man von einer Diskette halten, auf deren Label groß und breit »Virus« steht? In diesem Fall kann man sie ruhigen Gewissens ins Laufwerk schieben, denn beim »Virus« von Firebird handelt es sich um kein bösartiges Datenaufmisch-Programm, sondern um ein Actionspiel mit ungewöhnlicher Grafik und Steuerung. Besagter Virus wird von den Raumschiffen außerirdischer Tunichtgute über Wald und Wiesen verstreut. Die roten Partikel infizieren in beängstigender Schnelligkeit die gesamte Flora: Wo eben noch ein stattlicher Baum in sattestem Grün erstrahlte, steht wenige Minuten später nur noch ein brauner Stumpfen. Mit einem Raumschiff patrouillieren Sie über die Landschaft, von der links oben auf dem Bildschirm eine Übersichtskarte zu sehen ist. Von der Karte übernimmt man seinen eigenen Standort und sieht auch, wo die verschiedenen Schiffe der Außerirdischen gerade rumkreuzen. Spüren Sie die Verbreiter der roten Pflanzenpest auf und zerstrahlen Sie ihre Schiffe mittels Laserstrahl in kleine Partikel. Ist eine Landschaft gerettet, geht es mit dem nächsten Level weiter. Die Gegner rücken jetzt mit neuen Schiffstypen an und stellen sich schlauer an. Beim fünften und beim zehnten Level wird die zu bewachende Landschaft rundumerneuert und ist fürs erste wieder völlig virusfrei.

Trotz der wenig inspirierten Hintergrundstory sollten Sie »Virus« nicht voreilig in die Ecke der 08/15-Ballerspiele abstellen. Die dreidimensionale Grafik der Landschaft wirkt sehr plastisch und rauscht zumindest auf ATs dynamisch über den Bildschirm. Zusammen mit der Steuerung kommt so ein tolles Spielgefühl auf. Die einzig wahre Art, um das eigene Raumschiff in der Luft zu halten, ist die Kontrolle per Maus. Durch sanfte Mausbewegungen dreht sich das Schiff in die entsprechende Richtung, ein Druck auf den linken Mausknopf löst eine Prise Schub aus, ein Klick des rechten einen Schuß mit der Bordkanone. Die Taste **[M]** bewirkt den Abschub einer Lenkrakete, deren Anzahl begrenzt ist.

Die Steuerung ist sehr empfindlich und reagiert bereits, wenn Sie die Maus nur um ein paar Millimeter verrücken. Fortgeschrittene Spieler wissen das zu schätzen und fliegen bei Luftduellen mit den Raumschiffen der Außerirdischen tollkühne Manöver. Am Anfang muß man aber reichlich Lehrgeld zahlen. Oft steuert man zu heftig in eine Richtung, bringt den Flieger

ins Trudeln und crasht schließlich herzhaft in Grund und Boden. Die Schwerkraft, die auf Ihrem Schiff lastet, wird alle paar Levels stärker, was das Steuern nicht gerade leichter macht.

Energie wird verbraucht durch Flugmanöver (je höher man fliegt, desto mehr Sprit wird verbraucht) und durch Treffer, die die Aliens bei Ihrem Schiff landen. Nähert sich die Energieanzeige dem Nullpunkt, sollten Sie bei der Startbasis landen, um sich den Tank wieder füllen zu lassen. Ein Leben geht verloren, wenn Ihr Schiff keine Energie mehr hat, abstürzt oder mit einem anderen Raumschiff kollidiert. Ein Extraleben winkt alle 50 000 Punkte und für jeweils 5000 Punkte werden Sie mit je einer Bonusrakete belohnt.

Bewertung: »Virus« ist kein Actionspiel, bei dem man sich schnell mal hinsetzt, um zehn Minuten lang kurzweilig ein paar Aliens abzuknallen. Die ausgefeilte Steuerung, die taktische Note und nicht zuletzt die acht verschiedenen Gegnertypen mit ihren individuellen Verhaltensweisen machen das Programm zu einem der komplexesten Vertreter des Genres. Hohe Ansprüche an Ihre Geduld stellt die Steuerung, die erst mal gemeistert werden muß. Erst nach diversen Probespielen wird man sein Schiff kaum länger als eine Minute lang in der Luft halten können. Auf Dauer bietet »Virus« dafür Action-Spielspaß der Oberklasse. Sie können die aberwitzigsten Flugmanöver mit Ihrem grünen Flitzer durchführen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei von Anfang an recht happig, doch wenn Sie ein gehaltvolles Actionspiel zum Festbeißen suchen, werden Sie diese Tatsache schnell zu schätzen wissen. »Virus« kann höllisch viel Spaß machen. Es gibt zur Zeit kein vergleichbares Spiel für PCs. Damit das Fluggefühl nicht herb unter Hardware-Limitationen leidet, empfehlen wir zum lustvollen Spielen unbedingt einen AT mit Maus und EGA- oder VGA-Karte.

Auf einen Blick:

Name:	Virus
Hersteller:	Firebird
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Die CGA-Grafik sieht traurig aus. Auf XTs ruckt die Grafik müde dahin - dieses Spiel macht nur auf einem AT mit EGA oder VGA richtig Spaß. Die Steuerung ist mit Maus sehr gut, mit Joystick erträglich und mit Tastatur schlecht.

Gesamtwertung: 7

Xenon II

Beschreibung: Da gibt es doch tatsächlich eine Rasse intergalaktischer Finsterlinge, die nichts besseres zu tun hat, als fünf dicke Bomben im Universum zu verstecken. Die bösen Xenites haben in fünf verschiedenen Zeitepochen jeweils eine dieser Superbomben versteckt, deren Explosion eine ganze Galaxis vernichten könnte. Natürlich sehen Sie da nicht tatenlos zu und wollen die Bomben entschärfen.

In dem Actionspiel »Xenon II« schwingen Sie sich an Bord eines kleinen Raumschiffs, um die Pläne der Xenites zu durchkreuzen. Ihre Aufgabe ist eigentlich recht simpel: Schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Jeweils am Ende einer der Zeitstufen ist eine der Bomben versteckt. Leider hat die radioaktive Strahlung der Bomben eine Mutation der Bewohner der einzelnen Epochen bewirkt. Die Bombe selber wird von einem besonders großen Monster bewacht. Sobald Sie diesen Endgegner erledigt haben, ist auch die Bombe futsch. Ihr Auftrag beginnt in der ältesten Zeitstufe, und Sie müssen sich in die jüngeren Epochen vorarbeiten. Die Xenites sehen Ihrem Treiben natürlich nicht schulterzuckend zu und schicken Ihnen ganze Horden von Feinden entgegen. Sind es im ersten Level noch mutierte Amöben und Bakterien, so warten in der fünften Stufe laserbewehrte Roboter auf Sie.

Um sich erfolgreich gegen die Feindesschar zur Wehr zu setzen, ist Ihr Raumschiff am Anfang zu dürrtig ausgestattet. Nur ein mickeriger und nicht besonders starker Laser gehört zur Standardausrüstung des Schiffs. Glücklicherweise tauchen in unregelmäßigen Abständen kleine Kapseln auf, die Sie einsammeln können. In diesen Kapseln ist meist ein feines Extra verborgen. Größere Geschwindigkeit, Zusatzlaser und Seitenkanonen erhöhen die Kampfkraft Ihres Raumers. Das Einsammeln solcher Kapseln ist aber nicht die einzige Methode, aus Ihrem Schiff eine waffenstarrende Festung zu machen. Manche Alien-Formationen hinterlassen nach dem Abschießen gläserne Kugeln. Diese sollten Sie schleunigst aufsammeln, denn diese Kugeln gelten als Währungseinheit. Je größer eine solche Kugel, desto mehr Geld wird Ihrem Konto gutgeschrieben.

In jedem der fünf Levels wartet jeweils am Ende und in der Mitte ein tüchtiger Geschäftemacher, der an diesem unwirtlichen Ort einen Supermarkt unterhält. In diesem Einkaufsparadies findet der Actionfreund so ziemlich alles, was das Weltraumleben leichter macht.

Raketenwerfer, Flammenwerfer, Laser nach hinten oder zur Seite sind nur ein Teil des Angebots von knapp zwei Dutzend verschiedenen Extras. Mit dem nötigen Kleingeld können Sie verschiedene Extrawaffen kombinieren. Wer einer Spezialwaffe überdrüssig ist, kann sie in den Läden auch für die Hälfte des Kaufpreises wieder verschern, um sich etwas anderes zuzulegen.

Mit drei Bildschirmleben sind Sie am Anfang ausgestattet. Wenn alle drei Leben futsch sind, haben Sie noch dreimal einen »Continue«-Versuch gut, mit dem Sie im gleichen Level weitermachen können. Angesichts besonders gewaltiger Alien-Scharen kann man auch kurz den Rückwärtsgang einlegen: Bei diesem vertikal scrollenden Actionspiel fliegt man zurück, indem man sein Schiff an den unteren Bildrand steuert.

Bewertung: Die Programmierer von »Xenon II« haben aus dem so harmlos aussehenden PC einen rassigen Spielautomaten gemacht. Ein recht flüssiges Scrolling, flackerfreie Sprites und eine gehörige Portion Action sieht man auf seinem PC nicht alle Tage. Da hält auch das Tempo einigermaßen mit: Selbst auf XTs mit 10 MHz ist »Xenon II« tadellos spielbar. Ebenso verblüffend ist der Detailreichtum der schmucken Grafik unter CGA. Besonders glänzt »Xenon II«, aber durch sehr gute Spielbarkeit, ausgetüftelte Gegnerformationen und Superextras. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad ganz schön happig. Gelegenheitsballerler werden ganz gehörig ins Schwitzen kommen. Im zweiten Level ist für Anfänger wohl meistens Schluß. Sie können sich das Leben wesentlich leichter machen, indem Sie Ihr Schiff mit einem Joystick steuern. Die Kontrolle per Tastatur ist angesichts des hektischen Ablaufs zu umständlich.

Auf einen Blick:

Name:	Xenon II
Hersteller:	Imageworks
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 85,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten und eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs wird die EGA/VGA-Grafik etwas langsamer, der Tempoverlust hält sich aber in erträglichen Grenzen. Die Tastatursteuerung ist befriedigend, wir empfehlen einen Joystick.

Gesamtwertung: 7



Conquests of Camelot

The Search for the Grail

Beschreibung: Alte Mythen und Sagen haben in letzter Zeit wieder einmal Hochkonjunktur. Besonders die Suche nach dem »Heiligen Gral« scheint sehr beliebt zu sein. Nachdem schon der Abenteurer Indiana Jones auf der Kinoleinwand und dem Computerbildschirm nach diesem heiß begehrten Gefäß fahndete, muß sich nun der Sagenkönig Arthus via Computer auf die Suche machen. Sierra hat sich des Fabelstoffs angenommen, um ihn in ein Grafikabenteuer umzusetzen.

Sie übernehmen in dem Spiel mit dem langen Namen »Conquests of Camelot: The Search for the Grail« die Rolle von König Arthus. Der ist im Moment gar nicht zufrieden. Kenner der Geschichte um Arthus wissen natürlich, daß dessen Frau einen anderen, nämlich den ersten Ritter des Königs, Lancelot, heiß und innig liebt. Britannien ist wegen dieser Liebe von einem Fluch belegt worden. Die Ernte verdorrt auf den Feldern, die Tiere gehen ein, und Flüsse führen kein Wasser mehr. Kaum hat Arthus seine Ritter zur Krisensitzung an die Tafelrunde gebeten, erscheint allen eine Vision des Grals. Der Kelch, der angeblich bei der Kreuzigung Christi dessen Blut aufgefangen hat, zeigt sich den edlen Rittern. Sie sind sich alle einig, daß nur der Gral den Fluch von Britannien nehmen kann und schon machen sich drei Recken, darunter auch Lancelot, auf die Suche nach dem Gral. Keiner von ihnen kam bislang zurück, und nun ist es am König selbst, diesen Wunderpokal zu finden und nach dem Verbleib seiner Mannen zu forschen.

Das Spiel beginnt in Camelot, dem Hauptwohnsitz seiner Majestät. Wie auch in den anderen Sierra-Abenteuern steuern Sie Ihre Spielfigur mit Tastatur, Joystick oder Maus. Meistens sehen Sie eine Landkarte mit verschiedenen Orten, die Sie besuchen können. Per Tastendruck schieben Sie Arthus aufs gewünschte Ziel. Wenn es dort etwas Interessantes zu sehen gibt, wird auf die Sierra-typische 3-D-Grafik umgeblendet. Gibt es nichts zu tun, kommt nur eine kleine Meldung, und Arthus muß zum nächsten Ort. Im weiteren Verlauf des Spiels darf Arthus sein Königreich sogar verlassen und sich auf einen Solo-Kreuzzug ins heilige Land begeben.

Wie bei Sierra-Programmen gewohnt, können Sie per englischer Worteingabe Dinge untersuchen, mit anderen Spielfiguren plaudern und andere neckische Sachen machen. »Camelot« bietet außerdem einen ganzen Schwung von Actionsequenzen und neuen Tastenkommandos.

So findet der Sierra-Veteran wieder die Standardtasten, die einem das lästige Tippen von oft verwendeten Phrasen wie »look at« und »ask about« abnehmen. Die Actioneinlagen reichen vom Bekämpfen angreifender Wildschweine über Lanzenduelle mit schwarzen Rittern bis zum Überqueren einer brüchigen Eisfläche. Wer möchte, kann bei diesen Sequenzen seinem Können entsprechend den Schwierigkeitsgrad verändern.

Bewertung: »Conquests of Camelot« bietet zwar spielerisch nichts umwerfend Neues, aber dank der Story, der niedlichen Grafik und der guten Benutzerführung sorgt es für ausreichenden Spielspaß. »Camelot« wartet mit solider Abenteuerkost auf, die vor allem Sierra-Veteranen anspricht. Uns hat das Programm allerdings nicht ganz so gut gefallen wie »Hero's Quest« vom gleichen Hersteller. Zwei Minuspunkte sind die streckenweise recht unfairen Actioneinlagen und einige unlogische Puzzles. Vieles wird hiernicht durch logisches Denken aufgeklärt, sondern mit stupidem Ausprobieren. Außerdem ist das Programm recht schwerer Tobak für PCs, die etwas schwach auf der Brust sind. Wer »Camelot« auf einem XT spielt, muß mit quälend langsamer Grafik rechnen; ohne EGA- oder VGA-Karte wird die Grafik einfarbig, und ohne Soundkarte verpaßt man viel hervorragende Musik.

Auf einen Blick:

Name:	Conquests of Camelot: The Search for the Grail
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM .135-

Lieferumfang: zehn 5 1/4"-Disketten und vier 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; farbige Landkarte im Posterformat.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Ohne EGA/VGA-Grafik hat man Mühe, einige grafische Details zu erkennen. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs ist die Animation recht langsam. Die Tastatursteuerung ist gut; eine Maus macht die Steuerung komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 6



The Coloners Bequest

Beschreibung: Lieben Sie klassische Krimis à la Agatha Christie? Wenn ja, dann werden Sie das neueste Adventure der »King's Quest«-Schöpferin Roberta Williams lieben. Ihr Kriminal-Softwarestück um die rätselhaften Vorgänge auf dem Grundstück eines zwielichtigen Colonels steckt voller Geheimnisse, Intrigen und Leichen. In der Rolle der Hobby-Detektivin Laura Bow müssen Sie versuchen, die Mordserie aufzuklären - doch Vorsicht, vielleicht hat der unheimliche Killer auch Sie schon auf seine Liste gesetzt...

Wir schreiben das Jahr 1925. Der Ruhesitz des alten Colonel Dijon ist ein Landhaus auf einer kleinen Insel im südlichen Louisiana; umgeben von Sumpf, Wasser und Alligatoren. In einer schwülen Sommernacht hat er seine Verwandten auf dem abgeschiedenen Anwesen versammelt. Der Nachtschisch ist kaum verdaut, als Colonel Dijon den Grund des Treffens erläutert: Er sei nicht mehr der Jüngste und fühle sein Ende kommen. Nach reiflicher Überlegung habe er beschlossen, daß sein beträchtliches Vermögen nach seinem Tode unter allen Verwandten aufgeteilt wird. Sollte jemand vor seinem Ableben sterben, wird der Anteil für die überlebenden Verwandten entsprechend größer. Kaum hat sich der Colonel auf sein Zimmer zurückgezogen, giftet die Tischrunde fröhlich vor sich hin. Ein potentieller Erbe ist zwielichtiger als der andere, fast jedem steht die Gier nach dem Geld ins Gesicht geschrieben. Des Colonels Nichte, Lilian Prune, kann solches geierhafte Geschwätz nicht mehr ertragen: Zusammen mit ihrer Freundin Laura Bow verläßt sie den Raum und zieht sich auf ihr Gästezimmer zurück.

Nach diesem Vorspiel geht der Vorhang auf zum 1. Akt von »The Colonel's Bequest«. Ab jetzt dürfen Sie aktiv in die Handlung eingreifen. Sie steuern Laura Bow durch eine Vielzahl von Räumen. Durch das Eintippen von englischen Befehlen veranlaßt man Laura zu Untersuchungen, Unterhaltungen mit anderen Spielfiguren und anderen Aktionen. Im Haus gibt es viel zu entdecken (von Geheimgängen aus kann man andere Spielfiguren bei Gesprächen belauschen). Auch der Rest der Insel hat es in sich: In geheimnisvollen alten Scheunen, Häuschen und nicht zuletzt in der Kapelle gehen die abenteuerlichsten Dinge vor.

Im »Zehn-kleine-Negerlein«-Tempo wird im Lauf der Nacht ein Verwandter nach dem anderen auf mehr oder weniger originelle Weise ermordet. Da so ziemlich jeder mit jedem verkracht ist, bleibt die Frage nach dem Mörder bis zuletzt offen. Neben der Heldin Laura gibt

es elf Spielfiguren mit speziellen Eigenschaften und Macken, die alle einem Krimi-Klischeebuch entsprungen sind: Die Sexbombe in Hausmädchengestalt, die nicht nur hinter dem schwerreichen Colonel her ist. Und Colonel Dijon ist wesentlich agiler, als es seine kränklichen Rollstuhlauftritte erwarten lassen. Dazu gibt's einen schönen Gigolo, eine mürrische alte Dame, eine Schnapsdrossel, den schweigsamen Butler, eine voodoo-feste Köchin, den zwielichtigen Hausarzt sowie einen echten Geist.

Bewertung: »The Colonel's Bequest« ist das ungewöhnlichste Sierra-Adventure, das in letzter Zeit erschienen ist. Das Programm läuft wie ein Theaterstück. Die Zeit verrinnt und zugleich schreitet die Handlung voran (was nach Einbruch der Dunkelheit fast ständig mit dem Ableben einer Spielfigur verbunden ist). Auch wenn man das Adventure nicht löst, wird die Geschichte beendet. Ob man dann freilich den »idealen« Schluß erwischt hat, ist fraglich. Dank einiger Tips können Sie beim erneuten Durchspielen mehr Geheimnisse entdecken und dem verschachtelten Plot besser auf die Spur kommen. Einen Haken hat die Sache freilich: Spätestens nach dem zweiten Mal kennt man die Geschichte, und der Reiz, sich nochmal mit dem Spiel einzulassen, sinkt ins Bodenlose. Die Story ist spannend, die Atmosphäre brillant, aber langfristig bekommen Sie für gut 130 Mark zu wenig geboten. Wie bei den meisten neuen Sierra-Adventures hat man auf langsamen PCs ohne EGA- oder VGA-Grafikkarte außerdem viel Grund zum Verdruß: Die Animation ist dann an einigen Stellen einen Gang zu langsam und manches grafische Detail schwer zu erkennen.

Auf einen Blick:

Name:	The Colonel's Bequest
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 135,-

Lieferumfang: zehn 5 1/4"-Disketten und vier 3 1/2"-Disketten; englische Anleitung; Fingerabdruck-Tabelle und Papp-Lupe mit roter Plastikfolie (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Ohne EGA/VGA-Grafik hat man Mühe, einige grafische Details zu erkennen. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs ist die Animation recht langsam. Die Tastatursteuerung ist gut; eine Maus macht die Steuerung etwas komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 6

Dejá Vu II

(Lost in Las Vegas)

Beschreibung: Tony Malone ist sehr an Ihrem Wohlergehen interessiert. Der Unterweltkönig mit dem makellos schlechten Ruf ließ Sie von zwei Breitwand-Schlägern vermöbeln und nach Las Vegas entführen. Kaum erwachen Sie mit brummendem Schädel in einem billigen Hotelzimmer, verrät Ihnen einer der rauhbeinigen Schläger, was Sache ist: Dem guten Tony fehlen 100 000 Dollar auf der hohen Kante, und dummerweise ist er fest davon überzeugt, daß Sie, der weltberühmte Privatdetektiv, an der Schmälerung seiner Einkünfte schuld sind. Sieben Tage bleiben Ihnen, um das Geld aufzutreiben. Andernfalls bestellt Tony das berühmte MG-Duett, dessen Spezialität, der Blei-Bossanova, negative Auswirkungen auf Ihre Gesundheit haben dürfte.

Wenn Sie schon immer mal einen Hauch von Bogart und Raymond Chandler auf Ihrem PC erleben wollten, bietet »Dejá Vu II« den passenden Rahmen. Als chronisch auftragsarmer Privatdetektiv mit Trenchcoat und allzeit bereitem Ballermann müssen Sie eine Menge Adventure-Puzzles knacken, um das Rätsel um die verschwundenen Ganovengelder zu lösen. »Dejá Vu II« ist eines der komfortablen Adventures, bei denen man kein Wort auf der Tastatur tippen muß. Auf dem Bildschirm sind verschiedene Windows zu sehen. Das größte Fenster zeigt ein Bild des Raums, in dem Sie sich gerade befinden. Außerdem gibt's ein Inventory-Window (zeigt alle Gegenstände, die Sie bei sich tragen), eine Karte, die alle Ausgänge zu anderen Schauplätzen zeigt, einen Bildschirmbereich, in dem Beschreibungen erscheinen sowie eine Liste mit acht Verben. Um im ersten Bild z.B. die Badewanne zu untersuchen, klicken Sie zunächst auf das Verb »Examine« und danach auf das Bild der Wanne - prompt bekommen Sie eine Beschreibung geliefert. Um einen Gegenstand mitzunehmen, müssen Sie ihn anklicken, den Mausknopf gedrückt halten und ihn ins Inventory-Window rüberziehen. Das vielseitigste Verb ist »Operate«. Mit ihm kann man viele Gegenstände benutzen (z.B. einen Wasserhahn aufdrehen oder einen Gegenstand mit einem anderen kombinieren).

Bei »Dejá Vu II« kommt es vor allem darauf an, möglichst alle Gegenstände zu untersuchen (die Bilder sind sehr detailreich) und möglichst viele Sachen mitzunehmen. Die Story führt bald über die Grenzen von Las Vegas hinaus (in dem man auch das obligatorische Spielcasino

besuchen kann). Dieses Adventure hat sehr zahlreiche und originelle Todesarten zu bieten: Wer oft speichert, hat mehr vom Leben.

Bewertung: Neben den Lucasfilm-Adventures bietet »Dejá Vu II« die komfortabelste Benutzerführung von allen zur Zeit erhältlichen PC-Abenteuerspielen. Das Anklicken von Verben und Bildchen hat man schnell heraus, und man darf sich ganz dem Erforschen der zahlreichen Schauplätze widmen. Die Story ist recht witzig, voller Selbstironie und sorgt für eine gute Atmosphäre. Fortgeschrittene Spieler werden aber von der Dürftigkeit der meisten Puzzles enttäuscht sein. »Dejá Vu II« ist in erster Linie ein »Untersuch-alles-und-probier-alles-aus«-Adventure. Wer auf Textadventures à la Infocom und Sierra schwört, wird deshalb ein wenig unterfordert sein. Für Gelegenheitsabenteurer ist der Schwierigkeitsgrad aber angemessen, und das Spielprinzip dürfte auch Einsteiger ansprechen. Auch grafisch hat »Dejá Vu II« einiges zu bieten: Es ist eines der wenigen Programme, die die VGA-Farbpalette gut ausnutzen. Bemerkenswert sind die digitalisierten Soundeffekte, die auch bei PCs ohne Soundkarten ordentlich klingen.

Auf einen Blick:

Name:	Dejá Vu II (Lost in Las Vegas)
Hersteller:	Icom/Mindscape
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten; ausführliche, witzig geschriebene englische Anleitung; PC-Referenzkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist etwas umständlich, optimal spielt sich das Programm nur mit einer Maus. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7



Hero's Quest

Beschreibung: Der Baron von Spielburg ist ein armer Mann. Nicht nur daß seine Tochter verschwunden ist, nein, auch sein Sohn ist entführt worden; wilde Räuberbanden durchziehen sein Land, und eine finstere Hexe verbreitet Angst und Schrecken. Kurzum. Baron von Spielburg braucht einen zünftigen Helden, der ihm zu Hilfe kommt. Natürlich wachsen gestandene Helden nicht auf den Bäumen. Dazu braucht es schon etwas mehr, als einer alten Dame über die Straße zu helfen. Jeder, der sich wirklich zum Helden berufen fühlt, kann in dem Abenteuerspiel »Hero's Quest« versuchen, dem Baron zu helfen.

Bevor Sie zu der Rettungsaktion starten, müssen Sie sich eine passende Spielfigur zurechtzimmern. Aus drei unterschiedlichen Berufen kann Ihr Traumheld wählen. Je nach gewählter Klasse wird das spätere Abenteuer etwas anders verlaufen. Zur Wahl steht Ihr Auftritt als schwertschwingender Kämpfer, als zauberkundiger Magier oder als flinker Dieb. Nachdem Sie sich für einen der Berufe entschieden haben, dürfen Sie Punkte auf die verschiedenen Charaktereigenschaften (sogenannte »Skills«) der Spielfigur verteilen. Wenn Ihr Held fertig ist, kann das Abenteuer beginnen. Wie schon in den anderen Sierra-Adventures steuert man nun die Spielfigur durch eine Grafiklandschaft, untersucht und sammelt Gegenstände, unterhält sich mit anderen Charakteren, die im Spiel vorkommen und löst das eine oder andere Rätsel. Neu an »Hero's Quest« ist der ziemlich hohe Action- und Rollenspielanteil. Da laufen Ihrem Helden in regelmäßigen Abständen fiese Monster über den Weg, die nichts Besseres zu tun haben, als ihn anzugreifen. Bei einer solchen Begegnung wird in einen speziellen Actionmodus umgeschaltet, in dem Sie sich per Schwert, Dolch oder Magie wehren müssen. Nach überstandenen Kämpfen ist Ihr Held nicht nur müde, sondern erhält je nach Monster ein paar Erfahrungspunkte und ist im Gebrauch seiner Waffen etwas besser geworden. Ebenfalls mit den besonderen Skills des Helden lassen sich bestimmte Puzzles lösen. So finden Sie gewisse Gegenstände nur, wenn Ihre Spielfigur z.B. gut klettern kann. Diese Eigenschaften können Sie an bestimmten Stellen des Spieles ausreichend üben. Es gibt z. B. einen Baum, auf den Ihre Spielfigur steigen kann, um damit den Kletter-Skill aufzubessern. Oder Sie gehen einen Pferdestall ausmisten, was nicht nur bare Münze einbringt, sondern auch die Muskeln kräftigt.

Um »Hero's Quest« zu lösen, brauchen Sie nicht unbedingt alle Rätsel zu lösen. So werden Sie schon zum Volkshelden ernannt, wenn Sie nur bestimmte Missionen erfüllen. Wenn Ihr Bildschirmheld seinen Ehrentitel verliehen bekommen hat, können Sie ihn auf einer Extradiskette speichern, um ihn im bald erscheinenden zweiten Teil von »Hero's Quest« wieder zu verwenden.

Bewertung: »Hero's Quest« ist eine hervorragende Mischung aus Rollenspiel und Adventure mit toller Grafik und vorzüglicher Benutzerführung. Die Idee mit den drei verschiedenen Charakteren ist wirklich gelungen und erhöht die Spielmotivation. Wenn man »Hero's Quest« mit einer Figur gelöst hat, kann man es mit einer anderen nochmal spielen und stößt auf neue Puzzles. Auch die zünftigen Actionsequenzen tragen zur Fantasy-Atmosphäre bei und steigern den Spielspaß. Allerdings gibt es auch etwas an »Hero's Quest« auszusetzen: Der Schwierigkeitsgrad ist etwas zu niedrig ausgefallen. Fortgeschrittene Spieler werden das Programm in knapp einer Woche gelöst haben. Und knapp 140 Mark für eine Woche Spielspaß auszugeben, ist ganz schön happig.

Auf einen Blick:

Name:	Hero's Quest
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 135,-

Lieferumfang: zehn 5 1/4"-Disketten und vier 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Ohne EGA/VGA-Grafik hat man Mühe, einige grafische Details zu erkennen. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs ist die Animation recht langsam. Die Tastatursteuerung ist gut; eine Maus macht die Steuerung komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 8

Code Name: Ice Man

Beschreibung: Auf dem Buchmarkt gehören Polit-Thriller von Autoren wie Ludlum, Forsyth und Deighton zu den Dauerbrennern: Politische Intrigen bringen meist die Welt an den Rand einer Katastrophe, bis ein einsamer Held die Dinge wieder ins rechte Lot rückt. Sichtlich inspiriert von den Bestsellerautoren des Thriller-Genres zeigt sich »Code Name: Ice Man«. Der Amerikaner Jim Walsh weiß ungefähr, wovon sein Spiel handelt: Bevor er Spiel-Designer wurde, verdiente er seine Brötchen nicht als CIA-Agent, aber immerhin als Polizist. Seine ersten beiden Adventures, die Sierra-Oldies »Police Quest I & II« spielten noch in der beschaulichen Atmosphäre einer Kleinstadt mit ihren Verkehrsündern und Mördern. Das Ice Man-Szenario hat ein paar Kragenweiten mehr zu bieten: Eine neue Ölkrise und Terroranschläge bringen die Welt an den Rand eines Kriegs der Supermächte.

Zu Spielbeginn macht der Held vom Dienst, Commander John Westland, wohlverdienten Urlaub auf der Südseeinsel Tahiti. Das Wetter ist schön, das Wasser klar, nur die Zeitungsberichte bereiten ihm Kopfzerbrechen. Ein Staat der Dritten Welt sorgt für außenpolitische Spannungen wegen seiner Ölreserven, nach denen der Weltmarkt gierig lechzt. Die USA und die UdSSR knurren sich schon finster an. Westland hat kaum seine Zeitung ausgelesen, als ihn ein Anruf seines Arbeitgebers ereilt: Die politische Lage verschärft sich, er möge sich umgehend bei der US-Navy melden. Der Computer-Thriller kann beginnen ...

Bis zu diesem Zeitpunkt ist »Code Name: Ice Man« ein Abenteuerspiel im üblichen Sierra-Spiel. Sie steuern John Westland durch Cursorstasten, Maus oder Joystick über den Bildschirm. Durch die Eingabe englischer Sätze befiehlt man der Spielfigur, z.B. einen Gegenstand zu nehmen oder etwas zu untersuchen. Nach etwa einem Drittel Spielverlauf kommt eine Prise Simulation ins Abenteuerspiel. John Westland geht an Bord eines Atom-U-Boots neuester Bauart, dessen Steuerung er übernehmen muß: Vom Sonar übers Seitenruder bis hin zu drei Torpedo-Sorten ist das Schiffchen gut bestückt. Spätestens hier ist man ohne die umfangreiche Anleitung sowie die prächtige Seekarte, die dem Spiel beiliegt, aufgeschmissen.

Ein paar komfortable Verbesserungen machen deutlich, daß es sich bei »Ice Man« um eines der allerneuesten Sierra-Adventures handelt. Um einen Gegenstand zu untersuchen, muß man die Spielfigur nicht genau neben ihm postieren. Sie läuft vielmehr automatisch dorthin.

nachdem man »Look at xxx« eingegeben hat. Neu ist auch die Handhabung des Kommandos »Look«. Die folgende Beschreibung bezieht sich nicht mehr auf den gesamten Raum, sondern auf die unmittelbare Umgebung der Spielfigur. Die Raumbeschreibung erhält man jetzt mit »Look around«.

Bewertung: Wer zwei Thriller vor dem Frühstück verschlingt, ist bei »Code Name: Ice Man« in seinem Element. Terroristen, militärisches Brimborium und viel High-Tech wurden mit zahlreichen grafisch aufwendigen Animationssequenzen verquirlt. Das Resultat ist eine Art Agentenfilm zum Mitspielen. Spielerisch gibt das Programm nicht ganz so viel her, wie es die stattliche Anzahl von neun Disketten vermuten ließe. Viel Platz geht für grafische Gags drauf. Der Atmosphäre des Spiels kommt das sicher zugute, und der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu niedrig, was aber auch daran liegt, daß die Lösung zu einigen Puzzles nur mäßig logisch ist.

Ein bißchen Ärger bereitet auch die Geschwindigkeit der Animation bei XTs: An einigen Stellen schleicht das Johnny-Sprite so mühsam über den Bildschirm, daß man genervt und fingertippelnd der Screen-Durchquerung harret. Sofern Sie keinen flotten AT haben, wird Ihr PC bei diesem Programm teilweise arg ins Ächzen kommen. Wer nur eine Hercules-Karte im PC stecken hat, dem werden außerdem einige Erkennungsprobleme beschert. Die detaillierte Grafik hat den Haken, daß einige Gegenstände ohne Farbe nicht klar zu erkennen sind - da muß man halt ausgiebig Gebrauch vom »Look«-Kommando machen. »Code Name: Ice Man« ist sicher nicht gerade Sierras bestes Adventure, hat aber einen soliden Unterhaltungswert. Auch Fans des Genres sollten das Programm erstmal anspielen, denn die U-Boot-Simulationseinlage ist nicht nach jedermanns Geschmack.

Auf einen BIUk:

Name:	Code Name: Ice Man
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 135-

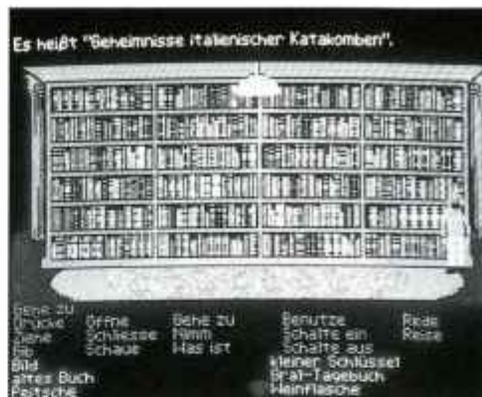
Lieferumfang: neun 5 1/4"-Disketten und vier 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; vierfarbige Seekarte im Posterformat.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Ohne EGA/VGA-Grafik hat man Mühe, einige grafische Details zu erkennen. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs ist die Animation recht langsam. Die Tastatursteuerung ist passabel; eine Maus macht die Steuerung komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 6

Indiana Jones and the Last Crusade

(The Graphic Adventure)



Beschreibung: Der dritte Abenteuerfilm mit Harrison Ford in der Rolle von Indiana Jones war ein großer Kino-Hit. Der unter der Regie von Hollywood-Wunderkind Steven Spielberg entstandene Abenteuerstreifen »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« spielte rund um den Globus traumhafte Ergebnisse ein. Produziert wurde der Film bei Lucasfilm, der Finna des »Krieg der Sterne«-Regisseurs George Lucas. Mit Lucasfilm Games besitzt das Unternehmen seit einigen Jahren eine Abteilung, die einen guten Ruf für hochkarätige Computerspiele hat. Was lag also näher, als das anstehende Spiel zum Film selbst in die Hand zu nehmen? Das Resultat trägt den englischen Titel »Indiana Jones and the Last Crusade«, doch Programm und Dokumentation wurden hervorragend ins Deutsche übersetzt.

Die Story des Spiels hält sich natürlich eng an den Film (der wirklich sehr sehenswert ist. Sollten Sie ihn im Kino verpaßt haben, lohnt sich das Ausleihen der Videokassette). Indiana Jones, der von Harrison Ford überzeugend dargestellte Archäologe, ist von einer abenteuerlichen Expedition an seine Universität zurückgekehrt. Auf den mutigen Professor warten vorerst nur Studenten und Vorlesungen, aber keine neuen Abenteuer. Ein zwielichtiger Geselle namens Donovan will »Indy« umstimmen: Sein Ziel ist die Suche nach dem Heiligen Gral, der Unsterblichkeit verheißt. Indiana Jones hält von dem Gral-Mythos herzlich wenig und will schon dankend ablehnen, als Donovan mit einer schlechten Nachricht rausrückt: Indys Vater, Henry Jones, ist auf der Suche nach dem Gral verschollen. Um seinen Vater wiederzufinden, nimmt Indiana Jones Donovans Auftrag schließlich an.

Im Kino ist diese Ausgangssituation Auftakt für zwei Stunden pralles Abenteuer-Kino, das dank der selbstironischen Auftritte von Papa Henry Jones auch eine ordentliche Prise Humor bietet. Das Spiel hält sich an den roten Faden des Films, und an einigen Stellen hat man's leichter, wenn man das Indy-Abenteuer im Kino gesehen hat. Sie können es aber auch ohne Filmkenntnisse lösen.

Das Besondere an den Adventures von Lucasfilm ist die hervorragende Benutzerführung, wie sie auch bei den in diesem Buch getesteten Spielen »Maniac Mansion« und »Zak McKracken« verwendet wird. Alle Verben sind in einem Menü am unteren Bildrand zu sehen. Um eine Aktion auszuführen, klickt man zunächst auf ein Verb und dann auf den entsprechenden

Gegenstand. Um z. B. eine Tür zu öffnen, klicken Sie zunächst auf »Öffne« und dann auf das Bild der Tür - so einfach geht das. Mit dieser komfortablen Benutzerführung kommen Sie durch das ganze Spiel. Abwechslung bieten Dialoge mit anderen Spielfiguren. Um zu antworten, haben Sie die Auswahl zwischen mehreren Sätzen. An einigen Stellen kann man auch sein Geschick beweisen, um Indiana Jones bei einer Boxeinlage zu steuern. Es ist aber möglich, das Adventure durchzuspielen, ohne ein einziges Mal von diesem Faustrecht Gebrauch zu machen. Für viele Puzzles gibt es mehrere Lösungswege.

Bewertung: Spiele zu Filmen pflegen oft in die Hose zu gehen (»Die Hard« und »Ghostbusters II« seien hier als zwei unrühmliche Beispiele genannt). Das Adventure zu »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« ist zum Glück die rühmliche Ausnahme von dieser Negativregel. Es ist nicht nur gelungen, die Atmosphäre des Films gut rüberzubringen; das Spiel an sich ist hervorragend und wird auch denjenigen gefallen, die nicht so recht vom Leinwandvorbild begeistert waren. Das Menüsystem der Lucasfilm-Adventures sorgt dafür, daß der Spieler keine Energien beim Rumgrübeln nach der richtigen Satzkonstruktion verschwenden muß. Wie bei einem Baukasten klickt man sich die Satzteile zusammen: die deutsche Übersetzung (die bei Abenteuerspielen leider nicht selbstverständlich ist) beseitigt auch die Sprachbarriere. Die detailliert gezeichnete und elegant animierte Grafik kommt vor allem mit einer EGA-Karte sehr gut zur Geltung.

Wenn Sie die logischen, originellen Puzzles von »Indiana Jones« begeistern, sollten Sie auch einen Blick auf die beiden anderen Abenteuerspiele von Lucasfilm Games riskieren: »Maniac Mansion« und »Zak McKracken« besprechen wir ebenfalls in diesem Buch.

Auf einen Blick:

Name:	Indiana Jones and the Last Crusade (The Graphic Adventure)
Hersteller:	Lucasfilm Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: sechs 5 1/4"-Disketten oder drei 3 1/2"-Disketten: ausführliche deutsche Anleitung; gut 70 Seiten starkes, deutschsprachiges »Gral-Tagebuch« mit wichtigen Tips zum Spiel; Codewort-Tabelle mit roter Folie (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Die AdLib-Soundkarte wird unterstützt. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend, optimal ist die Steuerung mit Maus. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 9

King's Quest Triple Pack

Beschreibung: In den letzten Jahren hat sich das US-Softwarehaus Sierra in die Klasse der erfolgreichsten Adventure-Anbieter hochgearbeitet. Auch in diesem Buch wimmelt es nur so von den Berichten über Sierra-Bestseller wie »Leisure Suit Larry«, »Colonel's Bequest« und »Code Name: Ice Man«. Die ersten Titel mit dem erfolgreichen »3D Animated Adventure«-System wurden jetzt wieder ausgegraben und zu einem günstigen Preis als Dreierpack wiederveröffentlicht. Für die Summe, die man für ein neues Sierra-Abenteuerspiel berappen muß, erhalten Sie beim »King's Quest Triple Pack« die drei Klassiker »King's Quest I, II & III«. Bei Packung und Dokumentation wurde nicht gespart: Jeder der drei Titel hat seine eigene Schachtel und alle Anleitungen der Originalversionen. Im Softwareschrank macht der Triple Pack auf jeden Fall eine gute Figur.

Die Adventures bauen aufeinander auf, was Handlung und Komplexität der Puzzles angeht. Sie können Sie aber auch in einer beliebigen Reihenfolge spielen. Sierra-typisch sind die englischen Texteingaben, mit denen Sie Ihrer Spielfigur mitteilen, was sie anstellen soll. In »King's Quest I« (Untertitel: »Quest for the Crown«) steuern Sie den edlen Sir Graham. König Edward ist nicht mehr der jüngste, mit seinem Reich geht es bergab. Er hat für Graham eine reizvolle Aufgabe: Schafft Sir Graham es, drei geraubte Schätze zurückzuholen, will König Edward ihn zu seinem Thronerben machen. Diese Mission führt Sie in eine drollige Märchenwelt voller Zauberer, Gnome, versteckter Schätze und einem waschechten Hexenhäuschen Marke »Hänsel und Gretel«.

»King's Quest II« (»Romancing the Throne«) schließt nahtlos an diese Story an: Sir Graham hat seine Aufgabe erfüllt und ist mittlerweile König von Daventry geworden. Doch einsam sind die Tage in der klammen Burg: Inbrünstig seufzend stellt der junge König fest, daß das Regieren alleine sein Single-Leben nicht ganz ausfüllt. Da erfährt er, daß in einem fernen Königreich eine Prinzessin gefangen gehalten wird. Graham macht sich auf den Weg, um die Schöne zu retten und begegnet dabei wieder allerlei drolligen Figuren (Meeresgott Neptun und ein ausgewachsener Vampir inklusive).

Einen Szenenwechsel bietet »King's Quest III« (»To Heir is Human«). Der grimmige Zauberer Mannanan hält sich gerne einen jungen Sklaven, der ihm den Haushalt in Schuß hält. Da die

jungen Burschen mit zunehmendem Alter aufsässiger werden und anfangen, sich selber für Magie zu interessieren, werden sie an ihrem 18. Geburtstag von Mannanan kurzerhand in ein Häufchen Asche verwandelt. Dann macht sich der böse Zauberer auf den Weg, um einen neuen Knaben zu entführen. Im Spiel übernehmen Sie hier die Rolle von Mannanans Sklaven - und Ihr 18. Geburtstag steht kurz bevor. Erforschen Sie das Haus des Zauberers und die Umgebung. Am wichtigsten ist es, daß man selber mit Magie experimentiert. Ohne die Zaubersprüche, die im Handbuch erklärt sind, kann man das Spiel nicht lösen. Und gerade das Ende zeigt eine schöne Überraschung, denn hier wird die Identität des jungen Manns geklärt.

Bewertung: Die ersten Quest-Titel sorgten Mitte der 80er Jahre für viel Aufsehen. Nach heutigen Standards sind die drei Sierra-Oldies technisch etwas angestaubt. Selbst unter EGA wirkt die Grafik recht klötzchenhaft, Soundkarten werden nicht unterstützt, und die Puzzles sind vor allem in den ersten beiden Teilen recht simpler Natur. Wenn Sie von den neueren Sierra-Titeln feinste Grafik gewöhnt sind, wirkt der Griff in die King's-Quest-Mottenkiste zunächst wie ein Angriff auf die Sehnerven. Der Spielwitz ist allen Alterserscheinungen zum Trotz anständig. Wenn man tapfer den Kampf mit dem nicht allzu verständigen englischen Parser angeht, hat man in der Märchen- und Sagenwelt seinen Spaß. Die schönen, aufeinander aufbauenden Storys und die vielen humoristischen Einlagen geben diesen Spielen ihren Pfiff. Erfreulich ist auch der Preis: Umgerechnet 40 Mark kostet ein Programm im Schnitt; billiger kommt man zur Zeit an kein Sierra-Adventure ran. Vor allem für Einsteiger ist der »Triple Pack« deshalb eine gute Gelegenheit, in die Abenteuerspielwelt reinzuschnuppern.

Auf einen Bluk:

Name: King's Quest Triple Pack
(enthält King's Quest I, II und III)

Hersteller: Sierra

Distributor: Ariolasoft

Ca.-Preis: DM 120,-

Lieferumfang: sieben 5 1/4"-Disketten und vier 3 1/2"-Disketten; englische Anleitungen und Referenzkarten zu jedem der drei Spiele.

Hardware-Anforderungen: mindestens 256 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 6

Kult

Beschreibung: In ferner Zukunft hausen nach einem Atomkrieg die letzten Überlebenden der menschlichen Zivilisation in einer verwüsteten Umwelt. Neben den »normalen« Menschen bevölkern nun zwei andere humanoide Rassen unseren Planeten. Das eine Völkchen nennt sich »Protozorqs«, das andere sind die »Tuner«. Die Protozorqs sind eine Mischung aus Eidechse und Menschen. Sie leben hauptsächlich in einem riesigen Tempel und terrorisieren die umliegenden Landstriche und Dörfer. Blutige Menschenopfer und andere eigenartige Sitten sind in dem Tempel der Protozorqs an der Tagesordnung. Die andere Rasse, die Tuner, sehen genauso aus wie Menschen, sind aber durch Mutationen zu besonderen geistigen Fähigkeiten fähig. Mit purer Geisteskraft können sie Licht erzeugen, in die Lüfte steigen, sich in eine Fliege verwandeln und die Gedanken anderer beeinflussen. Wegen dieser Gabe werden sie speziell von den Echsenwesen verachtet und gejagt.

In dem Action-Adventure »Kult« übernehmen Sie die Rolle des Tuners Raven. Sie waren gerade mit Ihrer Freundin in einem kleinen Dorf beim harmlosen Einkaufsbummel, als diese von den Protozorqs verhaftet und in den Tempel geschleppt wird. Um Ihre Freundin zu befreien, beschließen Sie, in den Tempel einzusteigen. Um aber in den Tempel der Protozorqs zu gelangen, müssen Sie sich als Lehrling bewähren. Als Auszubildender der Protozorqs ist es Ihnen zunächst verboten, alle Bereiche des Gebäudes zu betreten. Sie müssen fünf Aufgaben unter Zeitdruck lösen, bevor Sie sich an die Erforschung der anderen Teile des Tempels machen dürfen. Die fünf Aufgaben sind in fünf speziellen Räumen zu absolvieren, in denen besondere Gegenstände versteckt sind. Da gibt's z.B. einen Raum mit einem Brunnen und einer Geheimtür. Diese Tür öffnet sich erst, wenn Sie den Brunnen in einer besonderen Art und Weise bearbeiten. Oder man findet eine ganze Reihe von Bodenplatten, die in einer bestimmten Reihenfolge gedrückt werden muß, um ein anderes Rätsel zu lösen.

Einige dieser Puzzles lassen sich nur mit dem gezielten Einsatz der Spezial-Geisteskräfte lösen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Leider sind diese nicht unerschöpflich und kosten eine ganze Menge Energie. Also heißt es, sparsam mit den Sonderfähigkeiten umzugehen. Haben Sie alle fünf Gegenstände beisammen, können Sie endlich in die anderen Räume des Tempels.

Hier warten dann noch mehr Rätsel auf den Spieler, die er lösen muß, um endlich seine Freundin wieder in die Arme zu schließen.

Alle Aktionen wie Gegenstände aufheben, untersuchen, benutzen sowie Gespräche mit anderen Spielfiguren werden per Tastendruck oder Mausklick auf einige Icons gesteuert. Ebenfalls mittels Icons werden die Spezialkräfte aktiviert, das Gepäck kontrolliert, ein Spielstand geladen oder gespeichert und die bisher verstrichene Zeit überprüft. Wenn Ihnen im Spiel eine andere Figur über den Weg läuft, wird diese in einem zusätzlichen kleinen Fenster animiert dargestellt. Das Handbuch sowie die recht humorvollen Texte auf dem Bildschirm sind übrigens tadellos ins Deutsche übersetzt.

Bewertung: Wirklich schade: Während sich Amiga- und Atari-ST-Besitzer an farbenfroher und fantastisch gezeichneter Grafikkunst erfreuen können, müssen PC-Anwender mit wenig berauschender CGA- oder Hercules-Grafik vorlieb nehmen. Zwar ist die Grafik immer noch fein gezeichnet, aber durch den Mangel an Farben geht einiges an Atmosphäre verloren. Die Puzzles sind streckenweise ganz schön knifflig, die Benutzerführung spitzenmäßig, und die Motivation, die Aufgaben zu erfüllen, ist entsprechend hoch. Besonders die gute Story hat es uns angetan. In »Kult« erleben Sie so manche Überraschung. Vor allem der ziemlich schwarze Humor trägt viel zum Rätselspaß bei. Wenn die Programmierer auch noch EGA- und VGA-Grafikkarten unterstützt hätten, könnte »Kult« sicher noch mehr Spieler begeistern. Etwas eigenartig ist auch die Tatsache, daß man »Kult« nicht auf Festplatte installieren kann.

Auf einen Blick:

Name:	Kult
Hersteller:	Exxos
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie Hercules- oder CGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch ausreichend; eine Maus macht die Steuerung wesentlich komfortabler. Das Programm kann nicht auf Festplatte installiert werden.

Gesamtwertung: 7

Leisure Suit Larry

(In the Land of the Lounge Lizards)

Beschreibung: Auf den wohl populärsten Helden unter den PC-Spieleheroen trifft folgende Beschreibung zu: »Im Alter von 38 Jahren lebte er immer noch bei seiner Mutter. Der Gedanke, mit einer Frau auszugehen, war für ihn schrecklich. Statt dessen zog er sich lieber mit einem guten Buch zurück (sein Lieblingstitel: »Lerne deine RS-232-Schnittstelle kennen«) und widmete sich seiner Schallplattensammlung, die aus Barry-Manilow-Alben besteht. Doch jetzt ist alles ganz anders: Er wurde gerade 40 und ist immer noch ein Single. Sein Haaransatz befindet sich auf einem hastigen Rückzug. Er trägt mindestens elf Goldkettchen und ist der typische Blind-Date-Alptraum. Die Sorte Mann, mit der sich Ihre Tochter lieber nicht treffen sollte - und schon gar nicht alleine«. Die Rede ist von Larry Laffer, der mit dem respektlosen Erotik-Jux-Adventure »Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards« weltweit einen unglaublichen Siegeszug antrat. Mit dem Konzept eines selbstironischen Erwachsenen-Adventures traf Larry-Erfinder AI Lowe ins Schwarze: Die mittlerweile drei Larry-Spiele gehören zu den größten Spiele-Verkaufserfolgen auf PCs.

Der Ur-Larry ist ein immer noch spielenswerter Evergreen, der lediglich grafisch nicht mehr ganz frisch wirkt. Eine richtige Hintergrundstory gibt es eigentlich nicht. Sie steuern den coolen Larry, der heute abend nur eins im Sinn hat: einen draufzumachen und dabei möglichst viele unseriöse Damenbekanntschaften zu machen. Ihr Larry-Sprite erhört die englischen Textkommandos, die Sie auf der Tastatur eingeben. Larrys Weg führt zunächst in Lefty's Bar, in der sich allerlei schummrige Gestalten tummeln. In seinem ersten Abenteuer wird Larry mit den typischen Problemen des Großstadtlebens konfrontiert: Ein finsterner Türsteher verwehrt ihm den Weg in die Disco, in dunklen Gassen lauert ein Straßenräuber, das Überqueren einer Straße ist ein lebensgefährliches Unterfangen und Supermarktkassierer greifen gleich zur Schrotflinte, wenn man vergißt, etwas zu bezahlen. Um sich seinen Weg durch den Großstadtdschungel zu bahnen, sollte man alle Räume genau untersuchen, alles ausprobieren und jeden greifbaren Gegenstand mitschleppen. Vergessen Sie aber nicht, oft den Spielstand zu speichern. Macht man etwas falsch, lernt man die kuriosen Todesarten kennen, die Larry widerfahren können.

Obwohl die Packung warnt, daß Larry ein Erwachsenen-Spiel ist, hält sich die erotische Note sehr in Grenzen. Bei den amourösen Einlagen wird diskret zur rechten Zeit ausgeblendet. Trotzdem stellt Ihnen das Programm zu Beginn ein paar recht lästige Fragen, um zu überprüfen, ob Sie wirklich alt genug sind, um dieses Epos-Programm zu spielen. Um diese Prozedur zu überspringen, drückt man einfach **[Alt] + [x]**, sobald die erste Frage auf dem Bildschirm auftaucht.

Bewertung: Technisch kann man einiges an Larrys Debüt bemängeln: Die Grafik ist klötzchenhaft, der Parser versteht nur simple Satzkonstruktionen, und die Puzzles sind nicht immer allzu logisch (um z. B. einen Fernseher zu bedienen, braucht man eine Fernbedienung, die man von einem Betrunkenen geschenkt bekommt, wenn man ihm ein Glas Whisky anbietet). Die doppelte und dreifache Portion Spielwitz, mit der dieses gewitzte Adventure reichlich bedacht wurde, entschädigt für solche Schönheitsfehler. Fans von klassischen Adventures, die besonders logische Probleme und komplizierte Eingaben schätzen, werden von »Leisure Suit Larry« weniger begeistert sein. Dieses Programm ist gerade für diejenigen richtig, die mit den sonst so bierernsten Adventures nichts anfangen können. Larry ist ein ausgesprochen glaubwürdiger Antiheld, der von einer peinlichen Situation zur nächsten schlittert. Wenn man seinen Spaß an dem süffisanten Stück Software haben will, sollte man wie bei allen Sierra-Adventures solide Englischkenntnisse haben.

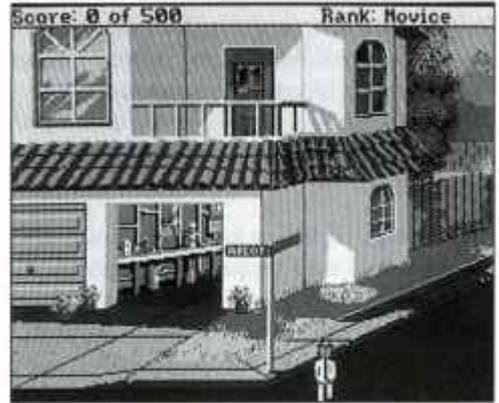
Auf einen Blick:

Name:	Leisure Suit Larry
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 85,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten und eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; PC-Referenzkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 256 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7



Leisure Suit Larry II

(Looking for Love in several wrong Places)

Beschreibung: Vorhang auf zum zweiten Teil der Larry-Saga. Am Ende von »Leisure Suit Larry in the Land of the Longue Lizards« fand unser Anti-Held endlich die Frau seines Lebens ..., glaubte er zumindest. Denn zu Beginn des Fortsetzungsspiels werden die Verhältnisse gründlich auf den Kopf gestellt. Larrys Herzdame Eve hat ihn kurzerhand vor die Tür gesetzt. Rat- und mittellos steht er nun auf der Straße. Seine neuen Abenteuer führen Larry weit über die Grenzen von Los Angeles hinaus. Er nimmt an einer TV-Show teil, gewinnt eine Kreuzfahrt mit einer reizenden jungen Dame und wird gleichzeitig in eine Spionage-Geschichte verwickelt. An Bord des Kreuzers stellt er zunächst fest, daß die ersehnte Luxus-Maid ihr Ticket an ihre Mama weitergereicht hat - eine resolute ältere Dame mit einem Faible für Peitschen und Ketten. Larry verläßt das Schiff in einem Rettungsboot, strandet an einer Insel, muß sich als Bikini-Blondine getarnt an KGB-Agenten vorbeischmuggeln, die Tücken einer Flugreise überstehen und zum Schluß einen wahnsinnigen Wissenschaftler stoppen.

Im Gegensatz zum Vorgänger ist »Leisure Suit Larry II« frei von sämtlichen zotigen Scherzchen. Amourösitäten werden allenfalls angedeutet, und im Zweifelsfalle entpuppt sich eine betörende Frau als Agentin, die Larry mit einer Kreissäge halbieren will. Die Steuerung ist gleich geblieben: Mit Tastatur, Joystick oder Maus bewegt man Larry über den Bildschirm; Kommandos werden in Englisch eingetippt.

Bewertung: Vor allem bei der Grafik hat das zweite Larry-Spiel tüchtig zugelegt. Wirkte Teil eins noch etwas plump mit seinem klobigen Pixel-Werk, bietet der Nachfolger fein gezeichnete Bilder mit höherer Auflösung. Auf PCs mit EGA/VGA-Karten kommen sie besonders gut zur Geltung. Die Story ist nicht ganz so entwaffnend frisch und respektlos wie beim ersten Teil, aber abwechslungsreicher und nicht minder komisch. Auf Larrys Reisen hat Designer Al Lowe so manches Ärgernis des Alltags elegant auf die Schippe genommen. Sei es das endlose Warten auf einen Platz im Restaurant, der dauerplappernde Sitznachbar im Flugzeug oder die schmerzhaft-naive TV-Quizshow. »Leisure Suit Larry II« bietet viel zu lachen, hat technische Klasse und ist nicht allzu schwer. Ein empfehlenswertes Programm für Adventure-Einsteiger und Larry-Fans.

Auf einen Blick:

Name: Leisure Suit Larry II
Hersteller: Sierra
Distributor: Ariolasoft
Ca.-Preis: DM 100-

Lieferumfang: sechs 5 1/4"-Disketten und drei 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; PC-Referenzkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs wird die Animation etwas zäh. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Die Tastatursteuerung ist gut; optimal ist die Steuerung mit Maus. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 8



Leisure Suit Larry III

(Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals)

Beschreibung: Aller guten Larrys sind drei: Im jüngsten Teil der lustvollen »Leisure Suit Larry«-Abenteuerspiele wird die Idylle, die am Ende des Vorgängerprogramms herrschte, wiedermal jäh zerstört. Nachdem Larry in seinem zweiten Abenteuer eine Südsee-Insel rettete, erntet er zu Beginn der dritten Episode die Früchte dieses Heldentums. Larry ist mit einer liebebreizenden Eingeborenen verheiratet, hat einen sicheren Job beim Tourismusbüro »Natives, Inc.« und darf sogar eine Ehrentafel bewundern, die zu seinen Ehren aufgestellt wurde. Doch dann geht alles gründlich schief: Die holde Gattin Kalalau gibt Larry den Laufpaß und sucht Erfüllung in einer gleichgeschlechtlichen Beziehung. Kalalaus Papa, der Boß von Natives, Inc., ist daraufhin wenig motiviert, seinen Ex-Schwiegersohn Larry zu beschäftigen: Schwupps, wird er an die Luft gesetzt. Ohne Frau und Beruf fristet Larry nun sein Insulanerleben, doch schon bald merkt er, daß es ohnehin nur eine wahre Liebe für ihn gibt: Passionate Patti. Der Spielverlauf wird im wesentlichen von der Frage »Kriegen sie sich, oder kriegen sie sich nicht?« geprägt. Das Szenario ist nach den internationalen Verwicklungen von Larry II recht übersichtlich und spielt ausschließlich auf der Insel. Hier gibt's freilich auch viel zu entdecken: z.B. kesse Damen an einsamen Stränden, ungezähmte Urwald-Passagen mit lebhafter Fauna, Vergnügungsstätten zur Zerstreung der Touristen und ein ausgewachsener Fitneß-Klub.

»Larry III« bietet ein innovatives Feature: den Geschlechtertausch in der Mitte des Spiels. Nachdem Sie über weite Strecken Larrys Schicksal in der Hand hatten, übernehmen Sie ab einem gewissen Punkt die gute Patti, die Larry aus einem dicken Schlamassel befreien muß. Ähnlich wie bei »Larry I« gibt es außerdem zu Spielbeginn eine kleine (etwas lästige) Quizeinlage. Um das Spiel auf dem »schmutzigsten« Level spielen zu können, muß man seine Volljährigkeit durch das Beantworten einiger mehr oder weniger humorvoller Fragen beantworten. Wer als erwachsen genug durchgeht (wenn's beim ersten Mal nicht klappt, einfach öfters probieren), darf dann auch die eine oder andere Bildschirmanzüglichkeit begutachten. Nachdem »Larry II« recht züchtig war und sich seine Zotigkeit in gewitzten Anspielungen erschöpfte, wogt im dritten Teil auch mal ein Pixelbusen über den Bildschirm (was freilich keinen produktiven Beitrag zur spielerischen Qualität darstellt).

Wer einfach so drauflos spielt und die Dokumentation Dokumentation sein läßt, wird schnell in einer Sackgasse enden. Die Anleitung in Form des Touristen-Prospekts »Nontoonyt Tonite« enthält pfundweise Tips zum Spiel. In auf den ersten Blick belanglosen Beiträgen wie z.B. einer Passage übers Flechten eines Blumenkränzchens sind oft Hinweise gut versteckt, die Ihnen an mehreren Stellen im Spiel entscheidend weiterhelfen können.

Bewertung: Nicht mal ein Jahr lag zwischen den Veröffentlichungsterminen von »Larry II« und »Larry III«. Diese Schnellschuß-Mentalität ist aus kommerzieller Sicht verständlich, doch der Qualität des Programms hat sie eher geschadet. Der dritte Larry-Teil bietet außer dem Geschlechterwechsel relativ wenig Originelles. Man hat oft das Gefühl, einen recht uninspirierten Aufguß von »Larry I und II« vor sich zu haben. Bei aller Liebe zum Kopierschutz schadet es auch der Atmosphäre eines Adventures, wenn Puzzles nur durch die Lektüre der Dokumentation bewältigt werden können. Adventures sollten eigentlich die Logik und Fantasie eines Spielers fordern. Gerade die Logik hält sich bei einigen Puzzles in Grenzen; wenn man in der englischen Sprache nicht sehr fit ist, ist man ohnehin aufgeschmissen.

»Larry III« hat eine Menge Gags und viel gute Grafik zu bieten, doch nach »Larry II« ist das Spiel eher ein Rück- als ein Fortschritt. Echte Larry-Fans wird das nicht weiter stören, doch wer bei einer 135 Mark-Investition keinen leidlich guten Aufguß einer alten Idee erwerben will, sollte lieber die Finger von dem Programm lassen. Sollte Sierra je »Larry IV« veröffentlichen (was mit tödlicher Sicherheit der Fall sein dürfte) wird man Larry-Erfinder AI Lowe hoffentlich etwas mehr Zeit lassen, um sich eine originelle Geschichte mit guten Puzzles einfallen zu lassen.

Auf einen Blick:

Name:	Leisure Suit Larry III
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 135—

Lieferumfang: acht 5 1/4"-Disketten und vier 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung in Form eines Reiseprospekts; Jux-Postkarte; PC-Referenzkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs wird die Grafik recht zäh. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Die Tastatursteuerung ist gut; optimal ist die Steuerung mit Maus. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 6

Loom

Beschreibung: Brian Moriarty ist einer der ehemaligen Programmautoren der amerikanischen Softwarefirma Infocom, deren Markenzeichen einfallsreiche, spannende und unterhaltsame Text-Adventures waren. Mit seinem ersten Spiel für Lucasfilm Games löste sich Moriarty von dem alten Textschema und schuf ein neues Spielprinzip. Beim Fantasy-Abenteuer »Loom« ist nicht nur die Story besonders gut ausgefallen; Grafiken und vor allem die Benutzerführung sind innovativ.

In »Loom« übernehmen Sie die Rolle des jungen Webers Bobbin. Die Welt, in der er lebt, wird von Gilden beherrscht. Es gibt z. B. die Gilden der Schäfer, der Schmiede, der Glasbläser und der Weber. Mit den Webern hat es etwas Besonderes auf sich. Im Laufe der Jahre haben die Weber die Eigenschaft erlernt, am Schicksal der Welt zu weben. Andere Gilden betrachten dies mit Mißgunst und verbannen die Weber auf eine einsame Insel.

Bobbins Mutter hat ihren Sohn gegen den Willen des Ältestenrates der Weber zur Welt gebracht und ist dafür in einen Schwan verwandelt worden. Bobbin, in dem gewaltige magische Kräfte schlummern (wovon er allerdings noch nichts ahnt), wohnt bei seiner Ziehmutter Hetchel und wird Augenzeuge, als diese vom Ältestenrat mit einem bösen Zauber belegt wird. In diesem Augenblick erscheint Bobbins Mutter (als Schwan) und verwandelt alle anderen Mitglieder der Webergilde auch in Schwäne. Nach dem ganzen Trubel bleibt Bobbin allein zurück und macht sich auf die Suche nach den ausgeflogenen Familienmitgliedern. Erst im Lauf des Spiels stellt sich die wahre Bestimmung von Bobbin heraus.

Sie müssen im ganzen Spiel kein einziges Wort eintippen, alles wird per Mausklick erledigt. Durch Herumbewegen des Mauszeigers können Sie die Umgebung untersuchen. Taucht etwas Interessantes auf, wird es als Extra-Icon dargestellt. Bobbin kann Gegenstände mit Hilfe von Magie verwandeln und dadurch Puzzles lösen. Die Zaubersprüche tauchen bei Loom in Form von Notenfolgen auf. Um einen neuen Spruch zu lernen, müssen Sie via Maus einen Gegenstand anklicken. Läßt sich dieser Gegenstand in irgendeiner Form mit Magie behandeln, taucht eine Notenfolge aus maximal vier Noten auf. So findet Bobbin z.B. eine Färberei. Nachdem man hier den Topf mit der grünen Farbe angeklickt hat, wird einem das Musikstück gezeigt, mit dem man Gegenstände grün einfärben kann. Spielen Sie die Noten in umgekehrter

Reihenfolge, erreichen Sie den gegenteiligen Effekt. Insgesamt lernt Bobbin im Laufe des Spiels rund 30 verschiedene Zauberkompositionen, mit denen er die verblüffendsten Sachen auslösen kann. Es gibt z.B. einen Lichtspruch, einen Unsichtbarkeitspruch, eine heilende Melodie und eine, die Gold in Stroh verwandelt. Am Anfang hat Bobbin nur wenige Noten zur Verfügung. Er bekommt aber für einige gelöste Puzzles zusätzliche Noten, mit denen er stärkere und wichtigere Zaubersprüche auslösen kann.

»Loom« ist in einer komplett deutschsprachigen Version erhältlich. Dem Spiel liegt ein Hörspiel (ebenfalls in Deutsch) bei, das rund 30 Minuten dauert und die Hintergrundgeschichte erzählt.

Bewertung: Einfach unglaublich, was der Grafiker bei diesem Spiel aus der EGA-Karte herausholt. Bilder mit solch fantastischen Farbabstufungen sieht man auf einem PC-Monitor nicht alle Tage. Außerdem besticht »Loom« durch eine ausgefeilte und wunderschöne Geschichte sowie einer Benutzerführung, die Maßstäbe setzt. Die Freude an dem höchst professionellen Programm hält leider nicht lange vor, denn bei der Komplexität hapert's gewaltig. Selbst Einsteiger dürften die Abenteuer von Bobbin an einem Wochenende durchgespielt haben. »Loom« ist kein schlechtes Spiel - ganz im Gegenteil, es macht riesigen Spaß. Leider bekommt man fürs Geld zu wenig Puzzles geboten. Fortgeschrittene Spieler werden deshalb kaum auf ihre Kosten kommen.

Auf einen Blick:

Name:	Loom
Hersteller:	Lucasfilm Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: sechs 5 1/4"-Disketten oder drei 3 1/2"-Disketten; ausführliche deutsche Anleitung; PC-Referenzkarte; eine Audiokassette mit einem 30 Minuten langen Hörspiel; eine Pappbrille (dient als Kopierschutz.)

Hardware-Anforderungen: mindestens 640 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Unter CGA verliert die fantastisch gezeichnete Grafik viel von ihrer Faszination. Die AdLib-Soundkarte wird unterstützt. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist ausreichend; eine Maus macht die Steuerung wesentlich komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 6

Manhunter 2: San Francisco



Beschreibung: In der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts ist die Erde einer intergalaktischen Invasion zum Opfer gefallen. Finstere Aliens, die »Orbs«, sind auf unserem Heimatplaneten gelandet und haben hier eine gnadenlose Diktatur errichtet. Braune Mönchskutten sind zur Standardkleidung erklärt worden, denn die Menschen müssen das Gesicht vor den Orbs verbergen. Um die totale Kontrolle über die Menschheit zu bekommen, wurde jedem Erdenbürger ein kleiner Sender in den Nacken eingesetzt. Mit diesem Sender können die Orbs jede Bewegung überwachen. Doch sie haben ein wesentliches Detail übersehen: Sie können zwar den Standort jedes Menschen genau lokalisieren, aber nicht seine Identität feststellen. Aus diesem Grund werden besondere Menschen zu sogenannten »Manhuntern« (Kopfjägern) ausgebildet. Wenn sich irgendjemand gegen die Herrschaft der Orbs autlehnt, wird ihm ein solcher Manhunter auf den Pelz gehetzt. In »Manhunter 2: San Francisco« spielen Sie einen aufmüppigen Erdenbürger, der vor den Orbs und den Manhuntern aus New York (dem Schauplatz des Vorläuferspiels »Manhunter 1«) geflüchtet ist. In San Francisco versuchen Sie unter dem Deckmantel einer Manhunter-Identität, den Orbs ein Ende zu bereiten.

In diesem Sierra-Adventure wird vollkommen auf Texteingabe verzichtet. Ihre Spielfigur und alle anfallenden Aktionen werden per Cursortaste oder Funktionstaste gesteuert. Unter den Ausrüstungsgegenständen des Manhunters, in dessen Rolle Sie geschlüpft sind, befindet sich ein kleiner Computer. Mit diesem Apparat können Sie andere Personen auf einem elektronischen Stadtplan von San Francisco verfolgen und deren Spur aufnehmen. So sehen Sie durch den Computer z.B. eine Rauferei vor einem Bankhaus. Per Tastendruck reisen Sie nun zum Ort des Geschehens. Hier angekommen wird aus der Stadtplansicht auf den entsprechenden Ort umgeschaltet, so daß Sie in Ruhe Ihre Recherchen machen können. Sie dürfen aber nur zu Orten reisen, die Ihnen per Computer angezeigt werden. Wenn Sie entsprechende Hinweise zu einer neuen Adresse finden, wird diese automatisch den Reisezielen auf der Karte hinzugefügt. Per Cursor dürfen Sie nun Personen und Gegenstände untersuchen. Wenn irgendwas Interessantes herumliegt, ändert sich die Form des Cursors, und Sie können den Gegenstand einer genaueren Betrachtung unterziehen oder ihn einstecken. Im Laufe des Spiels treffen Sie auf die merkwürdigsten Hinweise und vor allem auf eine Menge Leichen, die irgendwer auf dem Gewissen hat. In »Manhunter 2« muß man aber nicht nur kriminalistisches Geschick

beweisen, sondern auch seine Fingerfertigkeit. Recht häufig werden Actionsequenzen eingeblendet, in denen Sie sich per Tastendruck z.B. gegen Ratten zur Wehr setzten oder ein brüchiges Gerüst erklimmen müssen. Nicht ganz so versierte Actionspieler dürfen den Schwierigkeitsgrad dieser Sequenzen Ihrem Können entsprechend anpassen.

»Manhunter 2« ist in Tage unterteilt. Am dritten Tag wird das Spiel beendet. Um diesen Krimi zu überstehen, müssen Sie nicht nur zahlreiche Puzzles lösen, sondern auch einmal einen Bildschirmtod erleiden. Jedesmal, wenn Ihr Charakter sein Leben ausgehaucht hat, wird er an gleicher Stelle wiederbelebt. Freundlicherweise wird einem dann ein kleiner Tip verraten.

Bewertung: Wer die Sierra-Abenteuerspiele an sich reizvoll findet, aber nur ungern mit dem englischen Parser kämpft, sollte mal einen Blick auf die bizarre Manhunter-Geschichte riskieren. Das Anklick-Spielprinzip ist reizvoll und sorgt dafür, daß man nicht zu lange an einer Stelle hängen bleibt, weil einem die richtige Formulierung nicht einfällt. Man sollte eine Vorliebe für schräge Szenarios haben, wenn man sich das Programm kaufen will. Eine Prise »Mad Max«, ein wenig »Alien«, schwarzer Humor und reichlich Horror sind die richtige Mischung für den detektivisch veranlagten Science-fiction-Freund. Allerdings sollte »Manhunter 2« nicht in Kinderhände geraten, denn einige der Grafiken sind wahrhaft nichts für zarte Gemüter (»Wem gehört denn dieser Arm?«). Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sonderlich hoch, so daß auch Gelegenheitsabenteurer das Programm in ein bis zwei Wochen gelöst haben werden.

Auf einen Blick:

Name:	Manhunter 2: San Francisco
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 120-

Lieferumfang: acht 5 1/4"-Disketten und drei 3 1/2"-Disketten; englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 256 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Ohne EGA/VGA-Grafik hat man Mühe, einige grafische Details zu erkennen. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 7

Maniac Mansion

Beschreibung: Vor 20 Jahren schlug ein Meteor in der Nähe des Landhauses von Dr. Fred ein. Auf den ersten Blick scheint der kleine kosmische Brocken keinen Schaden angerichtet zu haben. Doch in Dr. Freds Haus gehen seit diesem Tag merkwürdige Dinge vor. Die ganze Familie wird kaum mehr auf der Straße gesehen und nachts ist im Haus ein unheimliches Licht zu sehen. Welchen Experimenten widmet sich Dr. Fred, seit der Meteor auf seinem Grundstück landete? Woher rühren die unheimlichen Geräusche, die nachts zu hören sind? Und warum glüht das Wasser im Swimming Pool im Dunkeln?

»Maniac Mansion« ist Lucasfilm Games' klassisches Jux-Adventure, bei dem erstmals das Menü-System zu finden ist, das auch bei »Indiana Jones« und »Zak McKracken« erfolgreich eingesetzt wurde. Um Befehle einzugeben, klickt man Satzkombinationen aus Verben und Gegenständen zusammen. Tastatureingaben sind unnötig; außerdem ist Maniac Mansion in einer neuen, komplett ins Deutsche übersetzten Version erhältlich. Die Handlung des Dauerbrenners ist eine geistreiche Parodie auf diverse Grusel-Klischees. Sie steuern in diesem Programm gleich drei Spielfiguren, zwischen denen man jederzeit hin- und herschalten kann. Zu Spielbeginn haben Sie die Auswahl zwischen fünf Personen, um ein beliebiges Team zusammenzustellen. Jede Spielfigur hat eine bestimmte Stärke. Das bedeutet, daß der Lösungsweg auch davon abhängt, welche Spielfiguren Sie wählen. Zu Beginn des Adventures stehen die drei jugendlichen Helden vor dem Landhaus von Dr. Fred. Der Mond spendet ein geisterhaftes Licht und eigentlich hat niemand große Lust, sich dem Gemäuer zu nähern. Doch kneifen gilt nicht, denn Dr. Fred hat Sandy entführt, eine Freundin der Clique. Mit List und Tücke müssen Sie das Helden-Trio durch das Haus steuern, in dem eine Menge Überraschungen warten: Tentakel mit Rockstar-Ambitionen, raketengetriebene Autos, Mumien in der Badewanne und der Meteor, der auch nach 20 Jahren noch eine bedeutsame Rolle spielt. Die Zeit drängt, denn Sandy soll die zweifelhafte Ehre zuteil werden, an Dr. Freds neu entwickelte Gehirn-Aussaugmaschine angeschlossen zu werden.

In verschiedenen »Cut Scenes« bekommen Sie zu sehen, was sich gerade an anderen Stellen im Haus abspielt. Während Sie die Küche erforschen, kann z.B. eine Einblendung kommen,

in der gezeigt wird, wie Dr. Fred Sandy gerade an seine Maschine fesselt. Diese filmähnlichen Einlagen enthalten so manchen guten Tip.

Bewertung: Obwohl »Maniac Mansion« schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, gehört es zu den besten Abenteuerspielen, die für PCs erhältlich sind. In der neuen deutschen Version mit verbesserter Grafik muß sich das Programm nicht hinter brandneuen Titeln verstecken. Die Aufmachung ist gut, der Spielspaß grandios. Alle Puzzles in diesem Spiel sind ebenso listig wie lösbar. Mit ein bißchen Phantasie ist jedes Rätsel zu knacken. Die Vielzahl der Spielvariationen ist beachtlich; es gibt mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu lösen. Selbst wenn man einmal durch ist, bleibt der Reiz, mit anderen Spielfiguren einen zweiten Lösungsweg zu finden.

»Maniac Mansion« sollte vor allem dann nicht in Ihrer Sammlung fehlen, wenn Sie bei Computerspielen eine ordentliche Portion Humor schätzen. Die exzellenten deutschen Texte sind voller Gags und trockener Kommentare; die Handlung ist eine Aneinanderreihung von gelungenen Parodien auf Horror-Klischees aller Art. Dank des vielgerühmten Menü-Systems der Lucasfilm-Adventures ist auch der Spielkomfort tadellos. Selbst absolute Einsteiger kommen bei diesem Spiel rasch mit der Steuerung zurecht. »Maniac Mansion« ist zu Recht ein Klassiker des Adventure-Genres

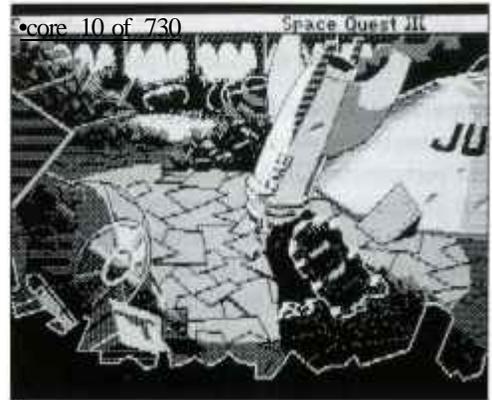
Auf einen Blick:

Name:	Maniac Mansion
Hersteller:	Lucasfilm Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung; deutsches Faltblatt mit verschlüsselten Tips zum Spiel; Codewort-Tabelle (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend; eine Maus macht die Steuerung um einiges komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 10



Space Quest III

Beschreibung: Roger Wilco hat es wahrlich nicht leicht. Nachdem er sich gerade mit halbwegs heiler Haut aus dem Abenteuer »Space Quest II« retten konnte, stolpert er gleich ins nächste gefährliche Weltraumdrama. Seine kleine Rettungskapsel, mit der er zu Beginn von »Space Quest III« durchs All treibt, wird an Bord eines riesigen Müllraumschiffes geholt. Dessen Roboterbesatzung sucht die Galaxis nach Altmetall ab, um es in kleine Teile zu zerhacken und zu recyceln. Leider haben die Müll-Roboter keinerlei Verwendung für organische Stoffe - Pech für Roger.

Nachdem es Ihnen gelungen ist, den wackeren Helden vom Müllschiff zu retten, dürfen Sie sich einer dramatischen Befreiungsaktion widmen. Die Bewohner des bekannten Universums sind entrüstet über eine handfeste Kidnapping-Story. Eine durch ihre schlechten Programme berüchtigte Softwarefirma hat zwei geniale Star-Programmierer kurzerhand entführt. Die beiden »Guys from Andromeda« fristen nun irgendwo ein erbarmungswürdiges Sklavendasein mit der Programmierung mieser Billigspiele und garantiert flackernder Sprites. Nur Roger Wilco kann sie retten ...

In bester Sierra-Tradition manövrieren Sie Ihre Spielfigur mit Tastatur, Maus oder Joystick durch verschiedene Bilder. Durch Eintippen englischer Befehle kann man sich mit anderen Spielfiguren unterhalten, Gegenstände untersuchen und aufsammeln oder in der galaktischen Fast-Food-Kette »Monolith Burger« die Tagesspezialität bestellen. Ein bißchen Action lockert die Detektivarbeit auf. So finden Sie im Laufe des Abenteuers den absoluten Spielhallen-Renner des 25. Jahrhunderts, den »Astro Chicken«-Automaten. Genügend Kleingeld vorausgesetzt, dürfen Sie hier Ihre Fingerfertigkeit beweisen.

Um »Space Quest III« anständig zu spielen, brauchen Sie nicht die ersten beiden Teile gelöst zu haben. Jedes Programm dieser Serie hat eine eigene, in sich ziemlich abgeschlossene Story. Besitzern einer Soundkarte wird ein zusätzliches Bonbon geliefert. Ex-Supertramp-Mitglied Bob Siebenberg komponierte den Soundtrack, der ansehnliche 30 Minuten Musikuntermalung bietet.

Bewertung: In »Space Quest III« wird das komplette Science-fiction-Genre gekonnt parodiert. Die Grafik ist von gewohnt guter Sierra-Qualität; vorausgesetzt, Sie haben eine EGA/VGA-Karte. Unter CGA und Hercules sehen die Bilder nicht nur höchst dürftig aus, der Spielwitz leidet auch, da man viele Gegenstände nicht mehr genau erkennen kann. Auch läßt die Geschwindigkeit der Grafik auf einem XT zu wünschen übrig. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sonderlich hoch, so daß auch Anfänger ganz gut mit »Space Quest III« klarkommen.

Auf einen Blick:

Name:	Space Quest III
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 120,-

Lieferumfang: sechs 5 1/4"-Disketten und drei 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Ohne EGA/VGA-Grafik hat man Mühe, einige grafische Details zu erkennen. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs ist die Animation recht langsam. Die Tastatursteuerung ist gut; eine Maus macht die Steuerung komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 7

Zak McKracken

(and the Alien Mindbenders)

Beschreibung: Der rasende Reporter Zak McKracken arbeitet für ein schäbiges Revolverblatt, das vor keiner noch so zweifelhaften Sensationsstory zurückschreckt, um seine Leserschaft zu beeindrucken. Zak hat genug von Artikeln des Kalibers wie »Außerirdischer Rummelplatz auf dem Mars entdeckt« oder »Blitzschlag reparierte Brille«. Er will seinen Job beim »National Inquisitor« hinschmeißen und ein anspruchsvolles Buch schreiben. Zaks Chefredakteur hat eine letzte Bitte: Eine, nur noch eine einzige Story soll er für ihn recherchieren und über das zweiköpfige Eichhörnchen schreiben, daß eine Handvoll Camper in Angst und Schrecken versetzt hat.

Als Zak diesen Auftrag annimmt, ahnt er noch nicht, in welche dramatischen Ereignisse er verwickelt werden wird: Außerirdische planen die Eroberung der Erde auf eine besonders diabolische Weise. Durchs Anzapfen aller Telefonleitungen wird die gesamte Menschheit mit einer verdummenden Strahlung berieselt, bis der IQ jedes Erdenbürgers in bodenlose Bereiche gedrückt ist. Zak McKracken bekommt Wind von der unglaublichen Geschichte, die so unglaublich ist, daß sie ihm niemand abnimmt. Schließlich hat er bisher die abenteuerlichsten Räuberpistolen für sein Boulevardblatt erfunden, was seine Glaubwürdigkeit nicht gerade in schwindelerregende Höhen geschaukelt hat.

»Zak McKracken and the Alien Mindbinders« nennt sich das zweite Adventure von Lucasfilm, das zwischen »Maniac Mansion« und »Indiana Jones« erschien. Im bewährten Stil (Anklicken von Verben und Grafiken; die Texte sind komplett in Deutsch) steuern Sie Zak McKracken, der die finsternen Eroberungspläne vereiteln muß. Die aberwitzige Story sollte man nicht sonderlich ernst nehmen; ähnlich wie bei »Maniac Mansion« brennen die Programmierer hier ein gestandenes Gag-Feuerwerk ab. Die Anleitung beginnt nicht umsonst mit dem schönen Satz »Es ist 1997 und die Welt ist so dumm wie noch nie«. Im Lauf des Spiels trifft Zak auf insgesamt drei andere Spielfiguren, zwischen denen Sie manchmal hin- und herschalten müssen: die Archäologin Annie sowie Leslie und Melissa, die durch einen Campingbus-Flug auf den Mars gerade für Aufsehen gesorgt haben.

Die aufreibende Suche treibt Zak zu den verschiedensten Schauplätzen auf der Erde: Sphinx und Pyramiden in Ägypten, Stonehenge, das Bermuda-Dreieck sowie der Mars stehen auf

seiner Reiseliste. Zwischendurch dürfen ein paar »Cut-Scenes« nicht fehlen, in denen das Treiben anderer Spielfiguren zu beobachten ist. Besonders drollig sind die Auftritte der außerirdischen Invasoren, die sich durch falsche Brillen sowie Schnurrbärte tarnen und deren Anführer ehrfurchtsvoll »The King« genannt wird.

Bewertung: Nach »Maniac Mansion« hätte Lucasfilm Games kein besseres Spiel veröffentlichen können. Zak McKracken bietet genauso gelungene Puzzles wie der Vorgänger, eine abwechslungsreichere und vor allem noch verrücktere Handlung. Allein die Ausgabe von Zaks Zeitung, die der Packung beiliegt, ist für eine doppelte Portion Lacher gut. Das Programm vereint den Komfort des Lucasfilm-Adventure-Systems mit einer sehr ergiebigen Handlung. Es ist zudem um einiges komplexer als »Indiana Jones« und bietet viel Spielspaß fürs Geld. Sowohl Einsteiger als auch fortgeschrittene Spieler werden blendend unterhalten.

Auf einen Blick:

Name: Zak McKracken and the Alien Mindbenders
Hersteller: Lucasfilm Games
Distributor: Rushware
Ca.-Preis: DM 90-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche deutsche Anleitung; deutsche »Zeitung« mit verschlüsselten, sehr witzig geschriebenen Tips zum Spiel; Codewort-Tabelle (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Eine Maus macht die Steuerung um einiges komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 10





Champions of Krynn

Beschreibung: Im Nordosten von Ansalon wurde der »Krieg der Lanze« zwischen den Mächten des Guten und den Mächten des Bösen ausgetragen. Nachdem die Drachenarmeen der finsternen Mächte besiegt wurden, beginnt der Wiederaufbau der vom Krieg verwüsteten Städte. Die meisten der siegreichen Soldaten haben die Gegend wieder verlassen. Lediglich ein paar Stützpunkte blieben zurück, für die es bald eine Menge Arbeit zu geben scheint. Eine Patrouille unter der Leitung des Helden Caramon gerät in der Stadt Throtl in einen Hinterhalt und kehrt nicht zurück. Der Kommandant des nahe gelegenen Stützpunktes macht sich Sorgen: Was wurde aus Caramon und seinen Männern? Angeblich wurden vereinzelt Draconians gesichtet; furchtbare Geschöpfe, die durch bösen Zauber in Dracheneiern heranwachsen.

Eine Gruppe von sechs unerfahrenen Kämpfern und Magiern wird beauftragt, in Throtl nach dem Rechten zu sehen. Diese Party steuern Sie, und die Suche nach Caramon ist die erste von vielen Missionen in »Champions of Krynn«, dem dritten Computer-Rollenspiel der »Advanced Dungeons & Dragons«-Serie (kurz »AD&D«). Am Anfang steht das Zusammenstellen der Gruppe von Spielfiguren, die Sie steuern werden (fachmännisch »Party« genannt). Bis zu sechs Charaktere können Sie kreieren. Zur Wahl stehen verschiedene Berufsgruppen wie z. B. Kleriker, Magier, Kämpfer, Ritter und Dieb. Außerdem ist in der Gruppe noch Platz für zwei NPC-Mitglieder. Diese computergesteuerten »Non Player Characters« trifft man im Spielverlauf und kann sie in die Party aufnehmen. Die Steuerung der NPCs übernimmt immer der Computer; diese Charaktere haben also ein Eigenleben, das manchmal gefährlich werden kann.

Wenn Sie Ihre Party zusammengestellt und Waffen gekauft haben, sind Sie bereit, den Stützpunkt zu verlassen. Auf dem Bildschirm erscheint nun eine Landkarte, auf der sechs Städte und eine Reihe von Stützpunkten zu erkennen sind. Der Kommandant hat befohlen, in Throtl nach dem Rechten zu sehen. Also macht man sich auf den Weg und stellt rasch fest, daß diese Stadt bei weitem nicht so ausgestorben ist, wie man es vermutet hat. Im Spielverlauf bekommen Sie immer wieder neue Aufgaben gestellt. Schafft man eine Mission, hat der Kommandant einen neuen Job auf Lager.

Betrifft man eine Stadt oder einen Stützpunkt, verschwindet die Landkarte wieder. Beim Herumlaufen bekommen Sie das Szenario in einfacher 3-D-Grafik aus der Sicht der Party gezeigt. In vielen Gegenden kann man sich außerdem eine Übersichtskarte einblenden lassen. Kommt es zu einem Kampf mit einer Monstergruppe, bekommt man das Szenario von oben zu Gesicht. Ihre Charaktere und alle Monster sind als einzelne Spielfiguren erkennbar und können individuell positioniert werden, bevor gezaubert oder zugehauen wird. Dieser »Tactical Combat« erlaubt viele Feinheiten: Man kann sich z.B. hinter Wänden verstecken, aus der Ferne mit Distanzwaffen angreifen oder ein einzelnes Monster umzingeln.

Erstmals kann man bei diesem Rollenspiel den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe einstellen. Es gibt fünf Stufen; je niedriger die gewählte Stufe ist, desto weniger Hit Points haben die Gegner. Wer glaubt, mit einfachen Kämpfen am schnellsten voranzukommen, täuscht sich jedoch. Für »einfache« Siege bekommen die Charaktere wesentlich weniger Erfahrungspunkte und werden nicht so schnell befördert. Doch bei einzelnen, bestimmten Gefechten, bei denen man sich ständig die Zähne ausbeißt, ist es sehr angenehm, vorübergehend den Schwierigkeitsgrad ein wenig senken zu dürfen. Ist die happige Stelle überwunden, kann man ihn wieder auf normales Niveau anheben.

Bei »Champions of Krynn« sind die sehr gute Story und die erklärenden Texte sehr wichtig. Die Texte, die auf dem Bildschirm erscheinen, sind alle in Englisch. Außerdem gibt es ein Büchlein mit 88 Textabsätzen, die das Spielgeschehen kommentieren. Dieses Textbuch und die Spielanleitung liegen in deutschen Übersetzungen vor.

Bewertung: »Champions of Krynn« ist bereits das dritte Rollenspiel der AD&D-Serie, aber auch gut für Einsteiger geeignet, die sich an ein anspruchsvolles Rollenspiel heranwagen wollen. Die ordentliche Benutzerführung sowie der einstellbare Schwierigkeitsgrad für die Kämpfe sorgen dafür, daß man nicht verzweifelt bis ans Ende seiner Tage an einer Stelle hängen bleibt. Sie müssen aber einiges an Zeit für die Handbuchlektüre investieren. Bis man mit allen Besonderheiten der verschiedenen Charakterklassen vertraut ist und diverse Kampftaktiken gegen die vielen unterschiedlichen Monster ausprobiert hat, gehen ein paar Stündchen drauf. Hat man erstmal Blut geleckt, kann man sich nur schwer von dem spannenden Spiel losreißen. Da die Programmtexte nicht übersetzt wurden, sollten Sie halbwegs sattelfest im Englischen sein, um auf der Höhe der Handlung zu bleiben.

»Champions of Krynn« ist ein Parade-Rollenspiel mit einer ausgefeilten Story, die viele überraschende Momente hat. Wenn Sie Lust auf Abenteuer in einer atmosphäre-strotzenden Fantasy-Welt haben, wird Ihnen dieses Programm viele kurzweilige Stunden beschern. Wenn Sie es durchgespielt haben, können Sie sich an die anderen, etwas schwereren AD&D-Titel »Pool of Radiance« und »Curse of the Azure Bonds« wagen.

Auf einen Blick:

Name:	Champions of Krynn
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; deutsche Anleitung; deutsches »Adventurer's Journal« mit Textabsätzen, die den Spielablauf erläutern.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte **RAM** sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs sind die Kampfsequenzen etwas langsam, sonst gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Die Tastatursteuerung ist gut, mit Maus spielt es sich noch etwas komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 9



Curse of the Azure Bonds

Beschreibung: Eine der populärsten Rollenspielerien aller Zeiten ist die »AD&D«-Reihe. Das US-Softwarehaus SSI hat die Lizenz erworben, um die spannenden Fantasy-Abenteuer auf Computer umzusetzen. »Curse of the Azure Bonds« ist das zweite AD&D-Rollenspiel für PCs. Es ist die nahtlose Fortsetzung zu »Pool of Radiance«. Ihre Party besteht aus bis zu acht Mitgliedern. Sechs davon dürfen Sie aus den verschiedensten Rassen und Klassen selber zusammenbasteln. Hier stehen Menschen, Zwerge oder Elfen zur Auswahl, die sich z.B. als Kämpfer, Priester, Ritter oder Magier verdingen können. Wenn Sie schon den ersten Teil gespielt haben, können Sie Ihre alten Veteranen einfach übertragen. Wer mit »Curse of the Azure Bonds« seine AD&D-Karriere beginnt, darf mit Charakteren starten, die bereits den fünften Erfahrungslevel erreicht haben.

Ihre Helden wachen eines schönen Morgens auf und haben an ihren Armen merkwürdige blaue Tätowierungen. Diese »Azure Bonds« haben eine recht eigenwillige Wirkung auf ihre Umwelt. Wenn Ihre Party durch die Straßen einer Stadt schlendert, holen Mütter ihre Kinder von der Straße, Türen und Fenster werden verrammelt. Leute machen einen riesigen Bogen um Ihre Truppe und nur die Anhänger eines bösen Zauberers grüßen Sie höflich. Das vertrackte Rätsel um die blauen Zeichen zieht sich wie ein roter Faden durch das Spielgeschehen. Fünf Missionen müssen Sie erfüllen, um die Tätowierungen los zu werden. Prinzessinnen werden gerettet, Städte befreit, Monster besiegt und Tyrannen gestürzt - erst dann verschwindet das letzte blaue Symbol. Während Ihrer Reisen erhalten Sie zahlreiche Informationen über die derzeitige politische Lage und neue Aufträge.

Am bewährten AD&D-Spielprinzip hat sich gegenüber dem Vorläufer nur wenig geändert. Während Sie mit Ihrer Truppe durch Städte oder Dungeons streifen, sehen Sie in einem kleinen Fenster die Umgebung in 3-D-Grafik. Daneben stehen Angaben für Ihre Party, über die Blickrichtung und die Tageszeit. Ein weiterer Abschnitt des Bildes ist für Hinweise und Tips reserviert, die von einigen Spielfiguren abgegeben werden. Wenn ein harter Kampf mit Monstern ausbricht, wird der spezielle Taktikbildschirm eingeschaltet. Hier sehen Sie die nähere Umgebung der Schlacht sowie die Monster und Ihre eigene Truppe detailliert aus der Vögelperspektive. Sie dürfen jeden Charakter einzeln steuern und Befehle erteilen. Neu an

dem zweiten Teil dieses AD&D-Szenarios sind einige frische Monster, ein paar besondere Charakterklassen und Zaubersprüche. Auch die Benutzerführung wurde einer Kur unterzogen, so daß sich »Curse of the Azure Bonds« etwas flüssiger spielt als sein Vorgänger. Zwar ist es hilfreich, wenn Sie den Vorläufer schon gespielt haben, aber da »Curse of the Azure Bonds« eine in sich abgeschlossene Geschichte ist, können auch Nichtbesitzer von »Pool of Radiance« gleich voll ins AD&D-Geschehen einsteigen.

Bewertung: Neben der »Ultima«-Serie gehören die AD&D-Rollenspiele zu den faszinierendsten und spielerisch gehaltvollsten Programmen dieses Genres. »Curse of the Azure Bonds« besticht durch eine fantastische Atmosphäre, Abwechslung durch die einzelnen Missionen, viele Gegenstände, Zaubersprüche und ein ausgefeiltes Kampfsystem, bei dem auch Strategen nicht zu kurz kommen. Die Grafik ist stilvoll und die Benutzerführung nach kurzer Eingewöhnungszeit einfach zu handhaben. Die Story ist erstklassig: Durch die vielen englischen Texteinlagen wird der Spieler regelrecht in die Geschichte miteinbezogen. »Curse of the Azure Bonds« ist etwas leichter als dessen Vorgänger »Pool of Radiance«. Dadurch wird auch AD&D-Anfängern die Party nicht so schnell abgemurkst.

Aul einen Blick:

Name:	Curse of the Azure Bonds
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche deutsche Anleitung; deutsches »Adventurer's Journal« mit Textabsätzen, die den Spielablauf erläutern; drehbare Pappscheibe (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs sind die Kampfsequenzen etwas langsam, sonst gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 9



Don't go alone

Beschreibung: Viele Rollenspiele haben einen Hang zum Gigantischen: In der Regel ziehen mächtige Krieger und weise Zauberer los, um einen Super-Dämon zu besiegen, der die ganze Welt in Schutt und Asche legen will. Daß eine Hintergrundgeschichte auch ein paar Nummern bescheidener ausfallen kann, ohne daß der Spielwitz darunter leidet, zeigt Accolades Einstiegs-Rollenspiel »Don't go alone«. Der gruselige Ort, den Sie erforschen sollen, ist ein zehnstöckiges altes Haus. Das unheimliche Gemäuer gehört Ihrem Großvater, der seit langer Zeit kein Lebenszeichen mehr von sich gegeben hat. Daß es in dem Haus spukt, hat Opa schon des öfteren erzählt. Doch diesmal scheint er in eine ernsthaft üble Klemme geraten zu sein: Ein besonders grimmiger Geist namens »Ancient One« hält ihn im zehnten Stockwerk gefangen. Der Weg zu diesem Ort führt durch labyrinthartige Verzweigungen von Zimmern und Korridoren, reichlich gefüllt mit Gespenstern und Gruselgestalten, aber auch mit praktischen Gegenständen. Da Sie ein kluges Kerlchen sind, wagen Sie sich nicht alleine in Großvaters Spukhaus. Drei erfahrene Parapsychologen sind mit von der Partie.

Zu Spielbeginn suchen Sie unter mehreren Bewerbern erst einmal Ihre Weggefährten aus. Ihre Party besteht aus je einem Techniker, Chemiker, Physiker und Abenteurer. Jede Spielfigur hat andere Werte in den Kategorien Kraft, Ausdauer, Gewandtheit, Intelligenz und Intuition. Diese Anfangswerte steigern sich im Lauf des Spiels. Für das Besiegen von Spukbolden winken Erfahrungspunkte. Sammelt eine Spielfigur eine bestimmte Anzahl dieser Punkte, wird sie einen Level »befördert« und ihre Charakterwerte werden verbessert. Da die Gegner im Spielverlauf immer stärker und robuster werden, reichen diese Fortschritte allein nicht aus, um das Spiel zu lösen. Beim Herumspazieren in den riesigen Stockwerken finden Sie diverse, unterschiedlich gute Rüstungen (vom Laborkittel bis zum Astronautenanzug), Waffen (inklusive Taschenmesser und Bunsenbrenner) und Edelsteine, die man später im Spiel vielleicht noch gut gebrauchen kann.

Das Erforschen des Hauses ist recht leicht, da am oberen Bildschirmrand ständig eine Karte zu sehen ist. Noch nicht betretene Felder sind dunkel ausgefüllt. Darunter sehen Sie das Haus aus der Sicht Ihrer Spielfiguren, zwischen denen mit den Funktionstasten [F1] bis [F4] umgeschaltet wird. Sobald Sie auf einen geisterhaften Gegner treffen, wird's ernst. Der

Besucher aus dem Jenseits wird durch eifriges Heulen und Kettenrasseln versuchen, Ihre vier Spielfiguren zu Tode zu erschrecken. Wehren Sie sich lieber mit roher Gewalt (Waffeneinsatz) oder einer kleinen chemischen Mixtur. Was den Fantasy-Rollenspielen die Zaubersprüche, ist dem »Don't go alone«-Abenteurer die chemische Formel. Sie können durch den Einsatz der chemischen Keule z. B. die Geister angreifen, Ihre Spielfiguren mutiger machen, eine besonders große Übersichtskarte zaubern oder einen Charakter vorübergehend mehr Kraft verleihen. Am Anfang haben Ihre Spielfiguren nur recht wenige chemische Formeln in petto, doch im Spielverlauf finden Sie mehrere Bücher, die neue Formeln enthalten.

Bewertung: Für Rollenspielneulinge ist »Don't go alone« ein tolles Programm, um in dieses Genre hineinzuschnuppern. Die Story ist witzig, das Spielprinzip überschaubar und der Schwierigkeitsgrad recht niedrig. Sofern man mit der englischen Dokumentation klarkommt, wird man dieses Spiel schnell in den Griff bekommen. Die einfache Bedienung und die Karte, die das Programm freundlicherweise mitzeichnet, sorgen für rasche Erfolgserlebnisse ohne Frust. Die Spukhaus-Expedition nimmt sich zum Glück nicht allzu ernst und bei den grafisch ansehnlichen Monstern ist öfters mal ein Schmunzeln angebracht. Da paßt es sehr gut, daß anstelle der üblichen Zaubersprüche chemische Formeln gelangt sind - wozu hat man schließlich eine Gruppe voller Geisteswissenschaftler unter seiner Kontrolle?

Die besondere Einsteiger-Freundlichkeit hat einen Pferdefuß: Das Programm ist relativ leicht durchzuspielen. Fortgeschrittene dürften »Don't go alone« an einem Wochenende gelöst haben, was für ein 85-Mark-Programm doch ein wenig zu flott ist. Geübte Rollenspieler, die gehaltvolle Brocken wie »Curse of the Azure Bonds« oder »Ultima VI« gewohnt sind, sollten deshalb lieber die Finger von dem Spiel lassen. Anfängern ist »Don't go alone« aber sehr zu empfehlen: Wer bei diesem Programm auf den Geschmack kommt, kann sich dann immer noch an schwierigere Rollenspiele wagen.

Auf einen Blick:

Name:	Don't go alone
Hersteller:	Accolade
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 85,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; Formeltabelle (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Die AdLib-Soundkarte wird unterstützt. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut, mit der Maus spielt es sich etwas komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7

Dragon Wars

Beschreibung: Der Planet Oceana zieht seine Bahn um den Stern Sirius. Oceana ist eine Wasserwelt, deren Bevölkerung auf einigen großen Inseln lebt. Der Stand der Zivilisation entspricht etwa dem der Menschen im Mittelalter: Schwerter klirren, Sklavenhändler rasseln mit ihren Ketten. Außerdem gehört Magie zum Alltag; fünf verschiedene Magierklassen haben spezielle Zaubersprüche auf Lager. Das friedliche Leben auf Oceana wird empfindlich gestört, als ein zwielichtiger Eroberer namens Namtar Anstalten macht, immer mehr Inseln unter seine Fittiche zu bringen. Außerdem erläßt Namtar ein Magieverbot - was führt der Bursche wohl im Schilde?

Wie bei Rollenspielen üblich, steuern Sie auch bei »Dragon Wars« eine Party genannte Gruppe von bis zu sechs Spielfiguren (Charakteren). Vier davon dürfen Sie am Anfang »erfinden« und ihre Fähigkeiten und Talente bestimmen. Die beiden freien Plätze in der Party können auf zwei Arten gefüllt werden: Freundliche Spielfiguren, auf die Sie später treffen, können mitgenommen oder freundlich gesonnene Ungeheuer kurzerhand in die Party gezaubert werden. Bei den Charakterwerten haben sich die Programmierer besonders viel Mühe gegeben. Ihre Spielfiguren haben nicht nur Werte in den üblichen Kategorien wie Kraft, Intelligenz und Robustheit, sondern auch zwei Dutzend Talente. Je mehr Punkte ein Charakter bei einem Talent hat, desto besser kann er mit dieser Fähigkeit umgehen. Zu Beginn dürfen Sie bei jedem Charakter 50 Talentpunkte verteilen, im Lauf des Spiels wird man mit neuen Punkten bedacht, wenn die Party Erfahrungspunkte sammelt und Fortschritte im Spielverlauf macht. Viel zu zaubern gibt es beim Magiesystem. Die fünf Magieklassen bieten gut 60 verschiedene Sprüche.

Das Spiel beginnt in der Stadt Purgatory, von der man erstmal entkommen muß, um danach den ganzen Kontinent zu erforschen. Neben der richtigen Taktik bei Kämpfen mit raufflustigen Söldnern und Monstern sollte man auch daran denken, an verschiedenen Stellen die Talente der Charaktere mit dem Kommando »Use« gezielt einzusetzen. So gibt es z. B. verschiedene Wege, um Purgatory zu verlassen. Ihre Party kann sich über den Wasserweg verkrümeln (ohne Schwimm-talent eine riskante Sache) oder sich auf dem Sklavenmarkt selber verkaufen. Ähnlich wie bei den AD&D-Rollenspielen müssen Sie öfter eine englische Textpassage im

dicken Handbuch nachschlagen, die an bestimmten Stellen den Handlungsverlauf im Detail erläutern.

Die Grafik wird aus der Sicht Ihrer Charaktere gezeigt. Hat man das Gefühl, sich zu verlaufen, hilft ein Druck auf die (J) -Taste, denn dann erscheint eine Umgebungskarte auf dem Bildschirm. Dank dieser »Automapping«-Funktion zeigt das Programm selbständig an, welche Felder Sie bereits betreten haben und welche Stellen noch unerforscht sind. Eine sehr praktische Angelegenheit, denn aufs lästige Kartenzeichnen mit Papier und Bleistift kann man nun getrost verzichten.

Bewertung: An spielerischem Tiefgang und Komplexität herrscht bei »Dragon Wars« kein Mangel. Auch fortgeschrittene Spieler werden an den vielen Details und den zum Teil recht kniffligen Rätseln einiges zu knabbern haben. Es wird oft gekämpft, aber es gibt auch viel zu entdecken, und die Aufzucht und Hege der Charaktere läßt Ihnen viele Freiheiten. Die Handlung bietet übliche Fantasykost und ist erfreulicherweise nicht ganz frei von dezenten Prisen Selbstironie und Humor. So gibt es z.B. eine Bürokratenstadt, in der Sie von Haus zu Haus tingeln müssen, um den richtigen Stempel für einen Paß aufzutreiben. »Dragon Wars« ist ein solides Rollenspiel, das es spielerisch nicht ganz mit den AD&D-Titeln aufnehmen kann, aber solide Unterhaltung bietet. Schade, daß die Grafik etwas lieblos geraten ist: Die diversen Gegner erscheinen zwar als recht große, animierte Bilder, doch sonderlich schön sind sie nicht anzusehen. Da hat man unter EGA schon Berrühmteres gesehen.

Auf einen Blick:

Name:	Dragon Wars
Hersteller:	Interplay
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten und eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; Referenzkarte zur PC-Version.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 6

Drakkhen

Beschreibung: In einem Fantasyland herrschte vor langer Zeit eine Rasse von guten Drachen. Sie wohnten auf einer kleinen Insel und hielten allein durch ihre weise Regentschaft das Gefüge dieser Fantasywelt zusammen. Leider gab es immer wieder Mißverständnisse zwischen Menschen und Drachen. Eines Tages kam ein junger Ritter des Weges und erschlug das Oberhaupt der Drachensippe. Voller Stolz über seine Tat kehrte er zu seinem König zurück. Der fand diesen Drachenmord gar nicht komisch und ließ den Ritter einen Kopf kürzer machen. Das ändert nichts an der Tatsache, daß nun die Erfüllung einer alten Prophezeiung droht. Sie besagt, daß wenn der Anführer der Drachen umkommt, das Gefüge der Welt so gestört wird, daß der Untergang allen Lebens die Folge ist.

Ihre Aufgabe in dem Fantasy-Rollenspiel »Drakkhen« ist es, acht sogenannte Drachensteine zu besorgen, um damit den Drachenboss ins Leben zurückzurufen. Zuerst können Sie sich aus den Berufsklassen Priester, Magier, Kämpfer und Aufklärer eine vierköpfige Party zusammenstellen. Mit dieser Truppe werden Sie auf der Insel der Drachen abgesetzt. Dort gibt es vier Landstriche, die je einem Element zugeordnet sind. Es gibt das Land der Erde, des Feuers, der Luft und des Wassers. In jedem dieser Landstriche gibt es zwei Burgen, in denen sich jeweils ein Drachenfürst befindet. Jeder dieser Fürsten besitzt einen der so heiß begehrten Steine. Wie in auch anderen Rollenspielen gibt es in »Drakkhen« zahlreiche Monster, die Sie an Ihrer Aufgabe hindern wollen. Bei Gefechten darf hemmungslos drauflosgeprügelt werden. Durch das Vertrimmen von Monstern erhalten Ihre Spielfiguren Erfahrungspunkte, Geld und ab und zu einen feinen Gegenstand. Beim Erreichen einer bestimmten Erfahrungspunktzahl werden die Charaktere eine Stufe befördert, erhalten mehr Gesundheitspunkte, mehr magische Kräfte und hauen im Kampf besser zu.

Natürlich darf in einem zünftigen Rollenspiel ein gesundes Maß an Magie nicht fehlen. Die Zauberer haben die Wahl zwischen einem guten Dutzend handfester Sprüche, die z.B. unsichtbar machen, heilen, Blitze werfen und vieles mehr. Wenn Ihre Party im Lande unterwegs ist, findet sie neben fiesen Monstern auch nette Zwerge (die Informationen parat haben) sowie Raststätten, in denen Sie sich ausruhen können und Informationen erhalten. Sogar auf einen Waffenhändler stößt man, der Waffen und Rüstungen an- und verkauft.

Soweit unterscheidet sich »Drakkhen« nicht weiter von anderen Fantasy-Rollenspielen. Das besondere an »Drakkhen« sind die eigenwillige Grafikdarstellung und das Kampfsystem. In einem

großen Fenster in der Mitte des Bildschirms sehen Sie die umliegende Landschaft in einer Mischung aus ausgefüllter 3-D-Grafik und gezeichneten Grafikelementen. Sie können sich völlig frei in dieser Landschaft bewegen. Treffen Sie auf einen Feind, erscheinen die Charaktere Ihrer Party in dem Fenster. Nun können Sie per Mausklick jedes einzelne Mitglied Ihrer Truppe steuern und manipulieren. Sie können aber auch vorgefertigte Befehle erteilen. So gibt es z.B. ein »Auto-Combat-Icon«. Wird dieses aktiviert, hauen Ihre Leutchen sofort beim Erscheinen eines Monsters selbständig drauflos. Genauso funktioniert die Magie. Entweder können Sie selbst einen Zauberspruch aktivieren oder per Vorausbefehl den entsprechenden Charakter in Zauberbereitschaft versetzen. In den Dungeons ist Ihre Party permanent auf dem Bildschirm zu sehen.

Bei »Drakkhen«, das übrigens komplett in Deutsch ist, kann ein Spielstand gespeichert werden. Allerdings geht das nur, wenn Sie sich draußen in der Landschaft befinden. In Dungeons darf gemeinerweise nicht gespeichert werden.

Bewertung: Eines muß man den französischen Programmierern von »Drakkhen« wirklich lassen: In punkto Grafik macht ihnen so schnell keiner was vor. Die Grafik ist stimmungsvoll und tadellos gezeichnet, die stufenlose 3-D-Darstellung verblüffend schnell. Leider hat man sich beim Spiel-Design nicht ganz so viel Mühe gegeben wie mit der Grafik. Es geht einfach nicht an, daß eine Rollenspiel-Party, die gerade am Anfang ihrer Karriere steht, per Zufall von Monstern attackiert wird, die fünf Nummern zu stark sind. Spätestens nachdem die Party zum 20. Mal abgeschlachtet worden ist, kommt der große Frust auf. Wer aber durchhält, für den wird das Spiel nach einiger Zeit viel zu einfach. Eigentlich müßte ein anständiges Rollenspiel genau umgekehrt funktionieren: erst leicht, dann schwer. Profis haben das Spiel (sobald sie die Anfangsschwierigkeiten überwunden haben) dann an einem Wochenende gelöst.

Völlig unnütz ist das Kampfsystem. Spieler, die versuchen, in eine Auseinandersetzung selbst einzugreifen, ziehen in der Regel den kürzeren. So bleibt man beim automatischen Kampf, bei dem Sie sich nur in den Sessel zurücklehnen und hoffen können, daß er zu Ihren Gunsten ausgeht. Genauso unverständlich ist die Tatsache, daß man in den Dungeons nicht speichern kann. »Drakkhen« ist ein Spiel mit fantastischen Ansätzen, die leider durch eine schludrige Ausführung ziemlich untergehen.

Auf einen Blick:

Name:	Drakkhen
Hersteller:	Infogrames
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung; deutsches Magie-Handbuch.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs ist die 3-D-Grafik etwas langsamer. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend; wir empfehlen eine Maus.

Gesamtwertung:



Knights of Legend

Beschreibung: Das große Fantasyland Ashtalaera, gut gefüllt mit Abenteuern und Gefahren, wartet darauf, von einer Horde furchtloser Helden entdeckt zu werden. Bevor Sie sich bei »Knights of Legend« an die Zusammenstellung Ihrer Party mit Spielfiguren machen, können Sie die Ausmaße der Spielfläche vorab auf einer imposanten Landkarte studieren, die der Packung beiliegt. Bei der Charakterwahl haben Sie die Wahl zwischen vier Rassen und etwa zwei Dutzend Berufen. Von dieser Wahl hängen nicht nur die Charakterwerte ab, sondern auch die Waffen, mit der eine Spielfigur ausgestattet wird. Außerdem hat jeder Charakter einen »Weapon Skill«, der aussagt, wie gut er mit einer bestimmten Waffe umgehen kann. Dieses Talent läßt sich im Spielverlauf verbessern, wenn man auf einen Lehrmeister trifft, der Nachhilfestunden im Gebrauch dieser Waffe gibt.

Das Rollenspieldasein Ihrer Heldentruppe beginnt in einem Gasthaus mitten in einer Stadt. Hier können Sie ein paar Ausrüstungsgegenstände kaufen und ausgiebig mit den Stadtbewohnern plaudern. Durch Nachfragen kommt man an wichtige Informationen und »Quests«. Löst man eine dieser Missionen (z.B. »Bringt die Fahne zurück, die uns ein paar Banditen geklaut haben«) wird man reichlich belohnt: Neben Erfahrungspunkten und Gold winkt eine schicke Medaille. Je mehr Medaillen Ihre Charaktere sammeln, desto besser wird allmählich der Rang, den sie belegen. Stattliche Charaktere werden Sie vielleicht bald schon weiterverwenden können: Der Hersteller kündigt bereits Zusatzdisketten mit neuen Landschaften für »Knights of Legend« an, in denen neue Abenteuer auf Ihre Party warten.

Das Spiel steckt voller drolliger Details. Sie können z.B. das Bildchen, das Ihren Charakter repräsentiert, verändern. Es gibt eine Art Zauberspruch-Construction-Set, in dem Magier individuelle Spells komponieren und benennen dürfen (einen Spruch, durch dem Orcs Schaden zugefügt wird, könnten Sie z.B. »Orc-Killer« nennen). Magie und Muskelkraft sind notwendig, um die zahlreichen Kämpfe gegen Monster zu bestehen. Sie brauchen Ihre Mannen nur eine Zeitlang in der Wildnis außerhalb einer Stadt herumzusteuern, früher oder später lauert Ihnen eine Gruppe prügellustiger Schurken auf. Wenn Sie Glück haben, legen sich nur zwei schlecht genährte Gobi ins mit Ihnen an; es kann sich aber auch um ein halbes Dutzend schlagkräftiger Bergriesen handeln. Hier ist viel Zufall im Spiel. Im Kampf selber wird

hingegen kaum etwas dem Zufall überlassen: Auf einer Landkarte können Sie jede Spielfigur einzeln taktisch herumsteuern, genau bestimmen, wohin geschlagen und in welche Richtung ausgewichen werden soll. Wenn man das dumpfe Gefühl hat, einen Kampf nicht mehr gewinnen zu können, darf man einen Fluchtversuch starten. Gelingt das Entkommen, verlieren Ihre Charaktere dabei aber wichtige Ausrüstungsgegenstände.

Bewertung: Das Spiel um die »Ritter der Legende« hätte man lieber »Menüs ohne Ende« taufen sollen. Mit der Detailbesessenheit hat es der Programmierer etwas übertrieben. Was sich im informationsstrotzenden Handbuch noch sehr interessant liest, entpuppt sich beim Spielen größtenteils als nerviger Kleinkram. Detaillierte Charakterwerte bei einem Rollenspiel sind eine feine Sache, doch beim Kampfsystem wurde eindeutig zuviel des Guten getan. Eine Handvoll zweitklassiger Monster zu verhauen, kann gut und gerne 10 bis 20 Minuten lang dauern. Eine Option, um die taktischen Feinheiten links liegen zu lassen und den Kampfausgang schnell vom Programm berechnen zu lassen, gibt es nicht.

Recht mürbe wird man auch vom Schwierigkeitsgrad geklopft. Ausrüstung und Zaubersprüche sind sehr teuer, und wenn Sie Pech haben, laufen Sie am Anfang immer wieder in die Fänge starker Monster, gegen die Ihre Anfängertruppe keine Chance hat. Der Programmierer hätte lieber ein paar Details über Bord werfen und sich mehr um die Spielbarkeit seines Werks kümmern sollen. Ausgesprochene Rollenspielexperten werden an »Knights of Legend« ihren Spaß haben, doch als Durchschnittsspieler verzweifelt man schnell. Einsteiger sollten sich schon gar nicht an das Programm trauen, dessen komplizierter Aufbau, langatmiger Ablauf und unausgewogener Schwierigkeitsgrad sich als erhebliche Mankos erweisen.

Auf einen Blick:

Name:	Knights of Legend
Hersteller:	Origin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; Referenzkarte zur PC-Version; farbige Landkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 4

Might & Magic II

Beschreibung: Die Einwohner des Fantasylandes Cron leben friedlich in ihren fünf Städten, als das Land plötzlich von ekligen Monstern geradezu überschwemmt wird. Kein Bewohner des Landes verläßt des Nachts das Haus, geschweige denn die Stadt. Furcht und Panik regieren nun in Cron, und die Rufe nach einem starken Helden, der für Recht und Ordnung sorgt, werden immer lauter.

An dieser Stelle des Fantasy-Rollenepos »Might & Magic II« kommen Sie ins Spiel. Aus fünf verschiedenen Rassen und neun Berufen können Sie eine sechsköpfige Party zusammensetzen, um dem Geheimnis der Monsterhorden auf die Spur zu kommen. Im Laufe der Abenteuer wollen sich zusätzlich computergesteuerte »Non Player Characters« der Party anschließen, so daß insgesamt acht Mitglieder in die Truppe passen.

Nicht nur die große Suche nach der Ursache für die Monsterschwemme gilt es zu bestehen. Sie erhalten in den einzelnen Städten kleine Aufträge, die Sie erfüllen können; z.B. eine Prinzessin befreien, Drachen erschlagen oder Botschaften überbringen. Meist winkt für die Erledigung einer solchen Mission eine dicke Prämie oder ein feiner magischer Gegenstand. Um ihre am Anfang mager ausgestattete, schwache und arme Party etwas auf Vordermann zu bringen, müssen Monster vertrimmt werden. Fürs Besiegen von zahlreichen Feinden bekommen die Charaktere nicht nur größere Erfahrung, sondern auch ordentlich Gold. Mit den nötigen Erfahrungsstufen und ausreichend Gold versehen, können Sie in den Städten Ausrüstung und Waffen erstehen.

Ebenfalls gegen bare Münze bekommen Sie in Kneipen wichtige Tips. Zusätzlich gibt es noch spezielle Geschäfte, die für Gold besondere Dienste erweisen. So gibt es Läden, die Spezialfähigkeiten, wie z. B. leichteres Entschärfen von Fallen oder Kartenzeichnen und Bergsteigen verscherbeln. Zaubersprüche müssen ebenfalls gekauft werden. So finden Sie auf Ihren Reisen magische Gilden, die für horrenden Summen insgesamt 96 verschiedene Zaubersprüche feilbieten. Nicht nur die Liste der magischen Sprüche ist besonders umfangreich. Auch die Komplexität des Spielfelds hat es in sich. Neben gut drei Dutzend tiefer Labyrinth, den fünf Hauptstädten und einigen kleinen Dörfern müssen Sie sich durch Wälder, Wüsten und sogar eine andere Dimension schlagen. Bei dieser Fülle von zu erkundenden Ländereien sind

natürlich die Spezialfähigkeiten lebenswichtig. Wer sich z.B. aus der Stadt herauswagt und keinen Kartographen dabei hat, verirrt sich leicht.

Der untere Bildschirm ist für Charakterstatistiken reserviert, die auf Knopfdruck für jedes Party-Mitglied detaillierter angezeigt werden. In einem großen Fenster sehen Sie die umliegende Landschaft in 3-D-Perspektive. Treffen Sie auf Gegner, werden diese in dem Grafikkfenster animiert angezeigt.

Bewertung: Wie schon der Name von »**Might & Magic II**« sagt, ist es der zweite Teil einer Rollenspielerie. Über den ersten Teil sollten wir aber den Schleier des Vergessens legen, denn dieser war nicht allzu berühmt und mit magerer Grafik ausgestattet. Die zweite Episode dagegen hat es wirklich in sich. Auf den ersten Blick sieht »**Might & Magic II**« wie ein weiteres 08/15-Standard-Monsterprügel-Rollenspiel aus. Das ist es aber ganz und gar nicht: Zwar läßt das Kampfsystem keine taktischen Feinessen wie bei den AD&D-Spielen zu, aber das unglaublich große Spielfeld, nahezu 100 Zaubersprüche und eine riesige Anzahl von Monstern machen dieses Manko wieder wett. Die Idee mit den Zusatzfähigkeiten, die man kaufen kann und die tollen Aufträge verleihen dem Spiel zusätzlichen Pepp. Allerdings sollten sich nur fortgeschrittene Rollenspieler an »**Might & Magic II**« wagen. Der Schwierigkeitsgrad ist ganz schön hoch angesetzt und Einsteiger werden ihre Probleme damit haben.

Auf einen Blick:

Name:	Might & Magic II
Hersteller:	New World Computing
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette: ausführliche englische Anleitung; PC-Referenzkarte; farbige Landkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 8

Pool of Radiance

Beschreibung: »Pool of Radiance« ist das erste Computer-Rollenspiel der »AD&D«-(Advanced Dungeons & Dragons)-Reihe. Ihre Fantasyabenteuer beginnen am Ufer des Mondsees in der Stadt Phlan. Diese Stadt wird von einer besonderen Plage heimgesucht. Monsterhorden sind plötzlich aufgetaucht und machen die Straßen unsicher. Sie sollen mit Ihrer Party herausfinden, woher die Monster kommen, was sie wollen und die Stadt von der Tyrannei befreien. Im Rathaus liegen zusätzlich kleinere Aufträge aus, die Sie erledigen können. Wenn eine solche Mission erfolgreich beendet worden ist, gibt es für die Party Extra-Erfahrungspunkte und eine schöne Stange Geld.

Am Anfang der Monsterhatz können Sie sich aus sechs Rassen und neun verschiedenen Berufen Ihre Traumparty zusammenstellen. Nachdem alle Werte, Berufe und Rassen der Truppe festgelegt sind, dürfen Sie den Charakteren noch ein individuelles Outfit verpassen. Insgesamt passen sechs selbstgebastelte Charaktere in die Party, und unterwegs dürfen Sie noch zwei sogenannte NPCs (Non Player Characters) mit aufnehmen. Diese Burschen werden in handfesten Prügeleien mit Monstern vom Computer gesteuert, Sie selbst haben leider keinen Einfluß auf diese Verstärkung. Meist erweisen sich die NPCs als nicht besonders zuverlässig.

Natürlich wird nicht nur rumgeprügelt, in einem Rollenspiel darf die Magie nicht fehlen. Rund 50 Zaubersprüche stehen dem versierten Magier und Kleriker zur Wahl. Das Spektrum reicht vom einfachen Heilspruch bis zur tödlichen Gaswolke. Wenn die Party auf der Suche nach Schätzen von einer Monsterhorde überrascht wird, schaltet die Grafik von der herkömmlichen 3-D-Sicht auf eine Vogelperspektive um. Hier werden die nähere Umgebung der Schlacht, die Charaktere und die Angreifer detailliert angezeigt. Mit einem guten halben Dutzend einzelner Befehle können Sie nun Ihre Truppe Mann für Mann durchs Getümmel führen. Mit taktischer Finesse und strategischem Geschick sind so selbst Schlachten gegen einen zahlenmäßig überlegenen Gegner zu gewinnen. Wer möchte, kann aber auch auf einen Schnellgang schalten und den Computer für sich kämpfen lassen. Hier geht's dann zwar zügiger voran, aber der Computer benutzt keine ausgefeilten Taktiken, und so kann es passieren, daß Sie eine Niederlage einstecken müssen. Nach gewonnener Schlacht gibt's für die Mitglieder der Party Erfahrungspunkte und manchmal auch einen schönen Schatz. Mit gefundenem Geld können

Sie in den Läden der Stadt Ausrüstung kaufen, eroberte Gegenstände wieder verschern oder einem Heiler einen Besuch abstatten.

Bewertung: Fans von Fantasy-Rollenspielen werden diesen Klassiker lieben. Eine ausgeklügelte Hintergrundgeschichte, stimmungsvolle englische Texte auf dem Bildschirm und jede Menge Abwechslung sorgen für den nötigen spielerischen Rahmen. Besonders das spezielle Kampfsystem hebt »Pool of Radiance« aus der Masse der Rollenspiele ab. Hier kommen sogar Vollblutstrategen auf ihre Kosten. Einziges Manko ist die am Anfang recht umständliche Benutzerführung. Die Nachfolgeprogramme »Curse of the Azure Bonds« und »Champions of Krynn« bieten da etwas mehr Komfort. Dafür ist der Schwierigkeitsgrad bei »Pool of Radiance« etwas höher als bei den anderen beiden Spielen, und es gibt eine Vielzahl von Missionen.

Auf einen Blick:

Name:	Pool of Radiance
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; deutsche Anleitung; deutsches »Adventurer's Journal« mit Textabsätzen, die den Spielablauf erläutern; drehbare Pappscheibe (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs sind die Kampfsequenzen etwas langsam, sonst gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 9

Sentinel Worlds I: Future Magic



Beschreibung: Fernab unserer eigenen Sonne liegt das Sternensystem von Caldorre. Im Jahre 2995 haben die Bewohner der vier Planeten im Caldorre-System arge Schwierigkeiten. Finstere Piraten, die sogenannten Raiders, plündern und zerstören mit Vorliebe Frachtraumschiffe, die zwischen den Planeten pendeln. Woher die Raiders kommen, ist völlig unbekannt. Die Behörden stehen dieser Plage machtlos gegenüber und nur eine Gruppe von furchtlosen Helden kann das Geheimnis der Raiders lüften. Logisch, daß Sie in dem Science-fiction-Rollenspiel »Sentinel Worlds I: Future Magic« diese Aufgabe übernehmen. Bevor Sie aber ins galaktische Abenteuer starten, müssen Sie Ihre fünfköpfige Wunschtruppe zusammenstellen.

Anstelle von fantasyüblichen Berufen wie Krieger, Priester oder Paladin gibt's in »Sentinel Worlds« Piloten, Navigatoren, Mediziner, Kommunikationsoffiziere und Ingenieure. Zusätzlich zu den normalen Charakterwerten wie Stärke und Geschicklichkeit können Ihre Mannen (oder Frauen) zusätzliche Spezialfähigkeiten, sogenannte »Skills« erlernen. Diese entscheiden darüber, wie gut ein Mitglied der Truppe mit Waffen umgehen kann, wie schnell Reparaturen ausgeübt werden oder wie gut man mit anderen Spielfiguren ins Gespräch kommt. Am Anfang dürfen Sie 70 Punkte auf die einzelnen Charakterwerte und Skills der Truppe verteilen. Nach erfolgreichen Kämpfen mit Feinden oder dem Lösen einer Aufgabe erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte. Mit zunehmender Erfahrung werden die Party-Mitglieder befördert und erhalten zusätzliche Punkte, die auf die Skills verteilt werden dürfen. Charakterwerte lassen sich nach einer Beförderung an speziellen Stellen im Spiel gegen Bezahlung weiter ausbauen.

Spielerisch wird einiges an Abwechslung geboten. Vom heißen Raumgefecht Schiff gegen Schiff (inklusive Entern) bis zum Erkunden tiefer Labyrinth ist im Sonnensystem einiges los. Befindet sich Ihre Truppe im Raumschiff, sehen Sie das All durchs Cockpitfenster. Auf Knopfdruck kann eine vergrößerbare Übersichtskarte des Raumabschnittes aufgerufen werden, in dem sich Ihr Schiff gerade befindet. Auf dieser Karte sind die Planeten zu sehen und eventueller Raumschiffverkehr. Mit einem Fadenkreuz markieren Sie Ihren gewünschten Zielort, und auf Tastendruck fliegt das Schiff dorthin. Auf Planetenoberflächen oder in Gebäuden sieht es etwas anders aus. Sind Sie mit einem Bodenfahrzeug auf einem Planeten unterwegs, ist die Landschaft in einer detaillierten Vogelperspektive zu sehen. Betreten Sie

nun ein Gebäude oder ein Labyrinth, schaltet die Bildschirmdarstellung erneut um. In der oberen Bildhälfte wird eine 3-D-Darstellung der Gegend gezeigt und eine Karte der Umgebung eingeblendet. Unten finden Sie eine Übersicht Ihrer Charaktere und ein kleines Fenster, in dem Bilder von Spielfiguren eingeblendet werden, die Sie unterwegs treffen. Mit vielen Personen können Sie sich unterhalten. Das ist besonders wichtig, um an Informationen zu gelangen. Aber nicht nur von Menschen bewohnte Gebäude warten auf Ihre Party. Im Lauf des Spiels entdeckt man z. B. Höhlen voll grimmiger Ungeheuer, religiöse Aliens in einem Tunnelsystem und eine scheinbar verlassene Forschungsstation auf einem Eisplaneten.

Um Geld für bessere Ausrüstungsteile zu verdienen, können Sie mit dem Fahrzeug Bodenschätze bergen und diese gewinnbringend verschern. Oder Sie verkaufen nach gewonnenen Kämpfen übriggebliebene Ausrüstungsgegenstände. Ebenfalls recht profitabel ist das Ausführen kleinerer Aufträge der Raumfahrtbehörden und das Abschießen von Raider-Raumschiffen.

Bewertung: Neben »Starflight II« gehört »Sentinel Worlds I« zu den besten Science-fiction-Spielen für PCs. Ein großes Spielgebiet, viele Rätsel und Mysterien sowie ein gutes Charaktersystem tragen erheblich zum Spaß im Weltall bei. Bis man das Rätsel um die Raiders gelöst hat, ist man lange beschäftigt. Neben dem gehaltvollen Spielprinzip ist die Grafik ein weiterer Pluspunkt von »Sentinel Worlds I«. Einen gehörigen Verlust an grafischer Qualität müssen Sie allerdings unter CGA in Kauf nehmen. XTs sind außerdem mit der zügigen Berechnung der 3-D-Grafiksequenzen etwas überfordert. Wer aber einen AT mit EGA-Karte sein eigen nennt, bekommt ein stilvolles atmosphärisch dichtes Rollenspiel geboten, das lange unterhalten kann. Sogar ausreichend Humor und Selbstironie sind in »Sentinel Worlds« vorhanden.

Auf einen Blick:

Name:	Sentinel Worlds I: Future Magic
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 80-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; englisches Heft mit Textabsätzen, die den Spielablauf erläutern; PC-Referenzkarte

Hardware-Anforderungen: mindestens 256 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs sind die 3-D-Sequenzen nervig langsam. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 8



Starflight II

Beschreibung: In der Galaxis ist alles im Lot: Die Menschen und ein halbes Dutzend außerirdischer Rassen leben in friedlicher Nachbarschaft, der Handel zwischen den Planeten blüht. Doch die kosmische Idylle wird bedroht, als eines Tages ein bislang unbekanntes Volk mit üblen Absichten auftaucht: die Spemins. Das Unangenehme an den zwielichtigen Besuchern ist ihre hoch entwickelte Technologie. Die Spemin-Raumschiffe besitzen neuartige Waffen und einen Schutzschildtyp, der ihre Raumschiffe vor allem in Dunkelwolken zu schier uneinnehmbaren Festungen macht. Sie sind ein dynamischer Raumschiff-Kapitän der Menschheit, der gerade einen heiklen Auftrag bekommen hat: Auskundschaften der Spemins und der Uhlek, einem weiteren Volk, das erst kürzlich in der Galaxis gesichtet wurde. Da Sie mit einem kleinen, schlecht ausgerüsteten Raumschiff beginnen, ist dieses Ziel noch weit entfernt. Zuerst sollten Sie eine Crew zusammenstellen, einige der Hunderten von Planeten erforschen, mit verschiedenen Alien-Rassen Kontakt aufnehmen und fleißig Handel treiben. Um das Spiel zu lösen, müssen Sie viele Galakto-Devisen in die Ausrüstung Ihres Raumschiffs und die Ausbildung der Crew stecken. Die pralle Science-fiction-Story führt Sie sogar in die Vergangenheit, um die finsternen Pläne einer Rasse zu durchkreuzen.

»Starflight II« ist der Nachfolger des gut vier Jahre alten Klassikers »Starflight«. Das Grundspielprinzip wurde fast 1:1 übernommen, nur im Detail verbessert und vor allem bei den Handelseinlagen verfeinert sowie mit einer frischen, spannenden Story versehen. Zu Spielbeginn müssen Sie Ihre Besatzung aus verschiedenen Rassen zusammenstellen. Das Schiff braucht je einen Captain, Wissenschaftler, Navigator, Arzt und Kommunikationsoffizier. Nach Trainingseinheiten, die eine kleine Gebühr kosten, wird ein Besatzungsmitglied auf seinem Posten besser: Der Kommunikationsexperte kann dann mehr Alien-Sprachen verstehen, und der Wissenschaftler liegt bei den Analysen neuer Planeten öfters richtig. Wenn Sie rund ums heimische Sonnensystem ein paar Erkundungsrunden drehen und auf ein fremdes Raumschiff treffen, ist das kein Grund zur Panik. In unmittelbarer Nähe des Heimatsystems kreuzen in der Regel nur befreundete Rassen. Also kein Grund, voreilig die Schutzschirme hochzufahren und einen Toipedo abzufeuern. Nehmen Sie Kontakt mit dem Schiff auf, und plaudern Sie etwas mit der Besatzung - sofern Ihr Kommunikationsexperte die jeweilige Alien-Sprache versteht (sollte das nicht der Fall sein, bekommt man schwer verständliche Laute wie »Click Dip Dip

Twist« übermittelt). Bei Unterhaltungen kann man den Tonfall von unterwürfig-höflich bis ruppig-barsch bestimmen und nach bestimmten Themen fragen.

Die Handelseinlagen sind auch ein Kapitel für sich. Wenn Sie auf Planeten wertvolle Erze oder seltene Lebensformen eingesackt haben, lohnt sich ein Besuch beim nächstgelegenen Weltraumbasar. Hier machen Sie den Inhalt Ihres Laderaums zu barer Münze und können vielleicht einen praktischen Gegenstand aus einer Alien-Werkstatt erstehen, der im Spielverlauf sehr nützlich sein mag. Feilschen steht hier auf der Tagesordnung: Einige Außerirdische sind ausgemachte Schlitzohren, die für den mickrigsten Kleinkram dicke Preise verlangen.

Bewertung: Verschlingen Sie gerne mal einen handfesten Science-fiction-Roman? Zieht es Sie in die nächstgelegene Videothek, wenn ein spannender Weltraumstreifen auf VHS erscheint? Wer beide Fragen mit einem glasklaren »Ja!« beantwortet, ist reif für »Starflight II«. Dieses Programm bietet die zur Zeit atmosphärisch beste, komplexeste Simulation galaktischer Mysterien und Wirren. Mit viel Liebe zum Detail wurden die Eigenarten und Macken der verschiedenen Rassen bedacht, denen man so manches Geheimnis aus der Nase (oder dem Saugnapf) ziehen muß. Die Ausgangssituation ist recht vage; ein Teil des Spielspaßes besteht darin, sich langsam voranzuarbeiten und die Ausmaße der Story kennenzulernen. Das Flair des Programms ist einzigartig.

Bei den Planetenexpeditionen kann man gebannt lange Zeit vor dem PC sitzen und alles um sich herum vergessen. Das Spiel ist zudem nicht allzu einfach, aber lösbar und dürfte Sie ein paar Wochen lang bei der Stange halten. Etwas negativ fallen da nur die teilweise recht schlichten Grafiken und die etwas umständliche Bedienung auf. Gute Englischkenntnisse sind außerdem ein Muß, um bei »Starflight II« den Überblick zu behalten. Wenn Sie sich an diesen Handicaps nicht stören, werden Sie von der leckeren Mischung aus Rollen-, Handels- und Entdeckungsspiel angetan sein.

Auf einen Blick:

Name:	Starflight II
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; Referenzkarte zur PC-Version; farbige Weltraumkarte im Posterformat (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung:



Tangled Tales

Beschreibung: Eldritch ist ein weiser, alter Magier, der junge Schüler in den Künsten der Zauberei ausbildet. In dem Rollenspiel »Tangled Tales« spielen Sie einen solchen Magie-Auszubildenden. Leider haben Sie während Ihrer Lehrzeit nur Flausen und Blödsinn im Kopf und hecken die tollkühnsten magischen Streiche aus. Eldritch findet einige Ihrer Kunststückchen überhaupt nicht komisch und löscht kurzerhand alle Formeln aus Ihrem Zauberbuch. Um die verlorenen Sprüche wiederzubekommen, müssen Sie Eldritch zeigen, daß Sie von nun an ganz brav und ernsthaft den Studien nachgehen werden. Der große Meister persönlich gibt Ihnen drei Aufträge, die Sie erfüllen müssen. Im Laufe dieser Abenteuer haben Sie die Gelegenheit, Ihr Zauberbuch wieder zu füllen.

Bevor Sie sich aber in die geheimnisvolle Fantasywelt von »Tangled Tales« stürzen, können Sie vier Charakterwerte Ihrer Spielfigur verändern. Wenn Sie einen Wert erhöhen möchten, müssen Sie einen anderen entsprechend verringern. Sind Sie am Beginn Ihrer Reise noch alleine, so finden Sie unterwegs zahlreiche computergesteuerte Spielfiguren, die sich Ihnen anschließen. Einige dieser Charaktere kommen nur gegen Bezahlung mit, andere, nachdem man ihnen eine kleine Gefälligkeit erwiesen hat. Alle Party-Mitglieder haben ein regelrechtes Eigenleben. Sie geben Kommentare ab, meckern herum oder betteln nach Gegenständen.

Neben Weggefährten gibt es noch einen ganzen Haufen Monster, kleine Labyrinth und ein paar Puzzles, die es zu lösen gilt. Nach erfolgreichen Kämpfen mit Monstern erhalten Sie meistens Geld, mit dem Sie in Städten Ausrüstungsteile kaufen können. Außerdem finden Sie unterwegs Pergamentrollen und andere Dinge, auf denen Zaubersprüche stehen, die Sie in Ihr Zauberbuch schreiben können. Sobald Sie einen neuen Spruch haben, dürfen Sie ihn auch benutzen.

Gesteuert wird »Tangled Tales« komplett über ein Menüsystem, das aus zehn Icons besteht. Damit kann man auf Tastendruck oder Mausklick Gegenstände untersuchen, Zaubersprüche sprechen, kämpfen oder sich mit anderen Spielfiguren unterhalten. Neben den Bildchen für die Steuerung ist ein Teil des Bildschirms für Meldungen und Texte reserviert. In einem kleinen Fenster sehen Sie die Landschaft, in der Sie herumwandern, aus der Vogelperspektive; in einem anderen sehen Sie die gleiche Umgebung in 3D. In diesem 3-D-Fenster werden auch Personen

oder Monster, denen Sie begegnen, animiert gezeigt. In dem 2-D-Fenster wird in Labyrinthen automatisch eine Karte mitgezeichnet, so daß Verirren so gut wie unmöglich ist. Haben Sie einen Auftrag erfüllt, bekommen Sie von Eldritch einen höheren Rang verpaßt und zwei zusätzliche Punkte, die Sie auf die Charakterwerte verteilen können.

Bewertung: Selten habe ich bei einem Rollenspiel so gelacht. Die vielen humoristischen (allerdings englischen) Einlagen, die famosen Anspielungen auf das Fantasygenre und die skurrilsten Spielcharaktere sorgen für einen manierlichen Spielspaß. So findet man z. B. einen Schneemann, der eine Schneeballschlacht gegen einen Yeti gewinnt, einen Skateboard-fahrenden Punker, einen Karatekämpfer, der aussieht wie Bruce Lee und eine neurotische Schwertbraut. Die stilvollen Texte sind gespickt mit Witz, lesen sich einfach toll und tragen viel zur Atmosphäre bei. Neben guter Stimmung sorgen auch die gute Benutzerführung, die vorbildliche Steuerung und die schmucken Bilder für ausreichend Kurzweil. Allerdings sieht die unter EGA hübsche Grafik mit einer CGA- oder Hercules-Karte ziemlich mies aus. Der »Tangled Tales« Schwierigkeitsgrad ist relativ niedrig angesetzt. So haben Anfänger ziemlich schnell motivierende Erfolgserlebnisse und kommen rasch weiter. Rollenspielprofis sind zwar am Anfang unterfordert, aber in späteren Spielabschnitten gibt es auch härtere Rätsel-Nüsse zu knacken. So kommt jeder auf seine Kosten.

Auf einen Blick:

Name:	Tangled Tales
Hersteller:	Origin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; englische Anleitung; englische Kurzgeschichte; PC-Referenzkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; eine Maus macht die Steuerung komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7



Ultima VI

(The False Prophet)

Beschreibung: Eine der beliebtesten und erfolgreichsten Rollenspielserie der Softwaregeschichte, die »Ultima«-Reihe, feierte 1990 ihr 10jähriges Jubiläum. Rechtzeitig zu diesem runden Geburtstag hat der Schöpfer dieser Serie, Richard Gariott, den sechsten Teil fertiggestellt. »Ultima VI - The false Prophet« entführt den Spieler in die geheimnisvolle Fantasywelt Britannia, die auch schon Schauplatz der ersten fünf Spiele war. Sie werden von Lord British, dem Herrscher des Landes gerufen, weil eine neue Monsterrasse aufgetaucht ist. Diese Biester, die sich Gargoyles nennen, halten die acht heiligen Schreine der Tugenden besetzt und sind im allgemeinen nicht besonders gut auf Menschen zu sprechen. Sie sollen herausfinden, woher die Gargoyles kommen und was sie wirklich im Sinn haben. Am Anfang verhält man sich den Gargoyles recht feindselig gegenüber und bekämpft die fremden Lebewesen. Im Lauf der Handlung wird es aber noch eine ziemlich überraschende Wende geben.

Sie steuern eine Party mit bis zu acht Mitgliedern durch das Abenteuer. Nur einen dieser Charaktere können Sie am Anfang des Spieles selbst erschaffen. Alle anderen müssen unterwegs aufgesammelt werden. Aber Vorsicht, es wollen mehr Leute mit, als in die Party passen. Wählen Sie die Charaktere deshalb mit Sorgfalt aus. Jedes Mitglied Ihrer Gruppe verfügt über ein Eigenleben. So geben die Charaktere von alleine Kommentare ab, fangen Streit mit Händlern an und lassen sich nach Tips befragen. Den Magiern in Ihrer Mannschaft stehen rund 40 Zaubersprüche zur Verfügung. Sie müssen allerdings die einzelnen Zutaten für die Zaubersprüche zusammensuchen und brauchen dringend Zauberbücher, in denen die Sprüche aufgeschrieben werden.

Das Besondere an der Ultima-Serie ist die fast schon fanatische Detailbessenheit. So ist die Umwelt, in der sich der Spieler befindet, keine Staffage zum Monsterverprügeln, sondern fast schon die Simulation einer mittelalterlichen Kultur. Rund 300 Bürger bewohnen das Land Britannia und jeder hat einen Beruf, dem er nachgeht. Es gibt einen Tag- und Nachtzyklus, und mit jedem der Bürger können Sie reden. Wenn Sie sich mit anderen Spielfiguren unterhalten wollen, müssen Sie sich nach ihrem Lebensrhythmus richten. So finden Sie z.B. die werktätige Bevölkerung am Tage bei der Arbeit, abends in der Kneipe und nachts im Bett.

Etwas Besonderes ist auch die grafische Darstellung von »Ultima VI«. Alle früheren Ultima-Teile wurden auf 8-Bit-Computern entwickelt und dann wenig verbessert auf den PC umgesetzt. »Ultima VI« ist das erste Spiel aus der Serie, das auf einem PC entwickelt wurde. Zwar ist die Grafik immer noch unverkennbar im Ultima-Stil, alles wird aus einer leicht schrägen Vogelperspektive gezeigt. Aber im Gegensatz zu den alten Programmen wurde der Detailreichtum deutlich erhöht. Hier sieht ein Baum endlich aus wie ein Baum und nicht wie eine Pixelwucherung. Neu sind nicht nur die Grafiken, sondern auch die komplett überarbeitete Benutzerführung. Während die alten Ultimas mit rund 30 Tastaturkommandos auskommen mußten, wird »Ultima VI« über wenige Icons gesteuert, die Sie komfortabel anklicken können.

Bewertung: Die Ultima-Programme hatten anderen Rollenspielen immer etwas voraus. Natürlich sind viele der unglaublichen Details, die in »Ultima VI« stecken, nicht spielentscheidend (wo finden Sie sonst ein Rollenspiel, in dem Spielfiguren Limmericks erzählen oder ein Dutzend Weinsorten ausgeschenkt werden), aber sie erhöhen die atmosphärische Dichte ganz gewaltig. »Ultima VI« besticht durch ausgefeilte Grafiken, die selbst unter einer Hercules- oder CGA-Grafikkarte kaum etwas von ihrem Detailreichtum verlieren, eine tadellose Benutzerführung und ein riesiges Spielfeld, das für monatelanges Spielvergnügen sorgt. Ein dickes Lob auch für die herrliche Musikuntermalung. Leider kommen nur Besitzer einer Soundkarte in den Genuß dieses Ohrenschaumes.

Ein Wort noch an absolute Ultima-Neulinge: Zwar haben es alte Veteranen etwas leichter, sich in der ungeheuer komplexen Welt von Britannia zurechtzufinden, aber dank guter Benutzerführung, ausführlichem Handbuch und toller Story kommen auch Einsteiger ziemlich schnell darin klar (Englischkenntnisse vorausgesetzt). Eine Maus sollte zur komfortablen Steuerung verwendet werden. Besonders gut dran sind Besitzer von VGA-Karten, denn »Ultima VI« nutzt die Farbenpracht dieser Grafikkarte sehr gut aus.

Auf einen Blick:

Name:	Ultima VI (The false Prophet)
Hersteller:	Origin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 120,-

Lieferumfang: sieben 5 1/4"-Disketten oder vier 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; PC-Referenzkarte; eine Stoff-Landkarte; ein »Avatar-Stein«.

Hardware-Anforderungen: mindestens 640 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend; wir empfehlen eine Maus. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung:

Wasteland

Beschreibung: Die Wüste von Nevada im Jahre 2087: Der dritte Weltkrieg ist geschlagen, die Folgen des radioaktiven Fallouts machen sich unangenehm bemerkbar. Die kleine Enklave, in der sich die letzten Überlebenden der atomaren Vernichtung gesammelt haben, ist der Schauplatz des Science-fiction-Rollenspiels »Wasteland«. Die »Rangers« versuchen, in dieser Gegend einigermaßen für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Sie dürfen eine selbstgebastelte Truppe von vier solcher Rangers durch die Abenteuer von Wasteland steuern. Neben den rollenspielüblichen Charakterwerten wie Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz gibt es zusätzlich ein gutes Dutzend sogenannter »Skills«. Diese Skills entscheiden ganz wesentlich über den Erfolg Ihrer Party. Mit den entsprechenden Skills kann eine Spielfigur z.B. Wunden heilen, nach Metallen schürfen, Hindernisse überklettern oder Panzerschränke knacken. Auch für die unterschiedlichsten Waffen gibt es Skills. So nützt Ihnen ein Charakter, der zwar gut im Umgang mit dem Messer, aber nur mit einem Gewehr bewaffnet ist, recht wenig.

Durch das Besiegen von Gegnern erhalten Ihre Charaktere Erfahrungspunkte. Hat eine Spielfigur genügend Erfahrungspunkte gesammelt, wird sie befördert. Für jede Beförderung erhält ein Charakter zwei Extrapunkte, die Sie auf die Skills verteilen können. Neben Ihren hausgemachten Spielfiguren können Sie im Laufe des Spieles noch andere Charaktere unterwegs aufgabeln, die mit in die Party wollen. Leider passen nur insgesamt sechs Leute rein.

An Stelle derfantasyüblichen Monster werden Sie bei »Wasteland« mit schleimigen Mutanten, plündernden Räufern und Robotern konfrontiert. Es gibt auch keine Schwerter, Lanzen oder Ritterrüstungen. Dem Science-fiction-Szenario angepaßt kämpfen Sie jetzt mit Gewehren, Maschinenpistolen, Handgranaten und Raketenwerfern. Statt schimmernden Rüstungen gibt es Lederjacken oder Schutzanzüge gegen Radioaktivität. All die feinen Dinge kann man entweder im Laden kaufen oder nach gewonnenen Kämpfen einsammeln. An genügend Geld kommen Sie durch das Erledigen kleinerer Aufträge, das Besiegen von Gegnern oder das Plündern von Panzerschränken. Stirbt einer der Charaktere den Rollenspieltod, kann man nicht in einen Tempel gehen, um ihn wiederzubeleben. Der Bildschirmtod ist bei »Wasteland« meist endgültig. Erst in einem späteren Abschnitt des Spiels kann man von seiner Truppe Ersatzleute

in Form genetischer Klone erstellen. Auch das eigentliche Spielziel wird Ihnen erst gegen Ende der Story klar.

Grafisch zeigt sich »Wasteland« eher in einem schlichten Gewand. In einem großen Fenster wird die Landschaft aus der Vogelperspektive gezeigt. Betreten Sie nun eine Stadt oder ein Gebäude wird dieses vergrößert, aber immer noch in der Vogelperspektive dargestellt. Bei einem Kampf erscheint in einem kleineren Fenster ein animiertes Bild des Gegners.

Bewertung: Wer auf knüppelharte Endzeitdramen à la »Mad Max« steht, wird bei »Wasteland« voll auf seine Kosten kommen. Zwar ist die Grafik von »Wasteland« nicht gerade ein Meisterwerk, und der Sound beschränkt sich auf ein paar unkontrollierte Piepser, aber das Feeling ist fantastisch. Nichts zu meckern gibt es an der guten Benutzerführung, den vielen Gegenständen im Spiel, der reichhaltigen Gegnerschar und dem manchmal recht bissigen Humor. Das ziemlich große Spielfeld von »Wasteland« gibt für Wochen genügend Stoff. Es sollten sich aber nur gestandene Rollenspielkünstler an »Wasteland« wagen. Der Schwierigkeitsgrad ist ganz schön happig, und Einsteiger werden am Anfang permanent das Ableben ihrer Party bedauern.

Auf einen Blick:

Name:	Wasteland
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 80,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; englisches Heft mit Textabsätzen, die den Spielablauf erläutern; PC-Referenzkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 256 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut; am besten spielt sich das Programm mit einer Maus. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 8

Xenomorph

Beschreibung: Allerfeinste Weltraum-Gruselstimmung verspricht das Action-Adventure »Xenomorph«. Sie spielen einen Raumschiffskapitän, der mit einem Frachtraumer zu einer Minenkolonie unterwegs ist. Um die lange Reise unbeschadet zu überstehen, wurden Sie in einen Kälteschlaf versetzt. Plötzlich werden Sie per Notauftau-Verfahren wieder geweckt. Leider müssen Sie feststellen, daß das Raumschiff zwar seinen Zielort erreicht hat, aber in einem katastrophalen Zustand ist. Alle wichtigen Systeme sind zerstört, und die Minenkolonie gibt auf Ihre Kontaktversuche hin keinen Mucks von sich - sehr eigenartig. Also werfen Sie sich in Ihren Raumanzug, schnappen sich etwas Nahrung sowie eine Laserkanone und schauen in der Minenstation nach dem rechten. Bald deutet alles daraufhin, daß die Minenarbeiter ziemlich tief gebuddelt haben - zu tief. Dabei wurde etwas Lebendiges ans Tageslicht befördert, das sich als äußerst unangenehm und besonders hungrig erwiesen hat.

Unter diesen denkbar unfreundlichen Bedingungen steigen Sie ins Spiel ein. Sie steuern Ihren Charakter auf der Suche nach brauchbaren Ersatzteilen, Informationen und wichtigen Gegenständen durch rund 25 labyrinthartige Levels der Minenstation. In einem großen Fenster sehen Sie Ihre Umgebung in 3-D-Grafik. Fast jedes Stockwerk hat eine etwas andere Hintergrundgrafik. Ebenfalls in dem großen Grafikenster sehen Sie etwaige Monster oder Gegenstände schon in weiter Entfernung und können entsprechend reagieren. Ein kleines Portrait Ihrer Spielfigur nebst Balkenanzeige gibt Auskunft über den Zustand des Charakters. Hier finden Sie Anzeigen für Gesundheit, Müdigkeit, Durst, Hunger und radioaktive Verseuchung.

In den labyrinthartigen Spielstufen liegt so mancher interessante Gegenstand herum. Sie stoßen auf bessere Raumanzüge, Stiefel, Helme, Laserwaffen in allen Größen, spezielle Schlüssel für Sicherheitstüren, Granatwerfer, Disketten mit Informationen, Batterien und vieles mehr. In einem Rucksack, dessen Inhalt auf Tastendruck hin gezeigt wird, dürfen Sie gefundene Gegenstände verstauen. Selbstredend sehen die schleimigen Monster in der Minenstation Ihrem Forschungsdrang nicht tatenlos zu. Je tiefer Sie in den Minenkomplex vordringen desto gemeiner, größer und gefährlicher werden die Biester. Wenn Sie zuviele Angriffe einstecken müssen, verliert Ihre Spielfigur Lebensenergie. Rutscht der entsprechende Balken auf den Nullpunkt, ist das einzige Leben futsch, und Sie müssen mit dem zuletzt gespeicherten

Spielstand weitermachen. Sehr gefährlich sind Bereiche der Kolonie, in denen andere Luftverhältnisse herrschen. Es wäre äußerst unangenehm, ohne Raumanzug in eine Kammer mit Methan-Atmosphäre zu gehen.

Bewertung: »Xenomorph« sollte man unbedingt nachts bei gedämpften Licht spielen. Die Atmosphäre ist einmalig - Fans des Films »Aliens« werden an diesem Action-Adventure ihre wahre Freude haben. Alle klassischen Features einer handfesten Science-fiction-Geschichte sind vorhanden. Tadellos ist die durchdachte Benutzerführung, alles kann per simplem Mausclick erledigt werden. Die feine Grafik und eine geradezu verschwenderische Fülle an Gegenständen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Besonders richtig gefordert werden passionierte Kartenzeichner, denn spätestens ab dem achten Level des Untergrundkomplexes werden die Gänge so verwinkelt, daß permanentes Verirren auf der Tagesordnung steht.

Es gibt aber auch einiges zu meckern: Für fortgeschrittene Spieler ist »Xenomorph« ein ganzes Stück zu einfach. Man muß mit nur einem fest vorgegebenen Standardcharakter auskommen, der sich nicht wie bei Rollenspielen verbessern läßt. Die Hintergrundgrafik ist zwar gut, doch die Animation der Monster ein wenig zu ruckelig. Davon abgesehen ist »Xenomorph« ein handwerklich anständiges Stück Software, das gerade für Einsteiger mit einem Faible für Science-fiction-Stories ausreichend Spielstoff bietet.

Auf einen Blick:

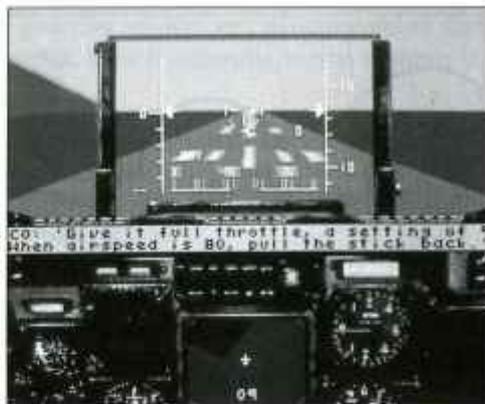
Name:	Xenomorph
Hersteller:	Pandora
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; deutsche Anleitung; PC-Referenzkarte; farbiges Poster.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch ausreichend; wir empfehlen eine Maus. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 5





A-10 Tank Killer

Beschreibung: Ihre Piloten nennen die »A-10« liebevoll »Warzenschwein«. Kein Wunder, denn von der Form erinnert das amerikanische Bodenkampfflugzeug entfernt an dieses Tierchen. Die A-10 ist eigentlich kaum mehr als ein Flugzeug zu bezeichnen, »Kanone mit Flügeln« wäre treffender. Hauptmerkmal dieses Fliegers ist nämlich eine 30mm-Gatling-Autokanone, um die der Rest des Flugzeugs einfach herumgebaut worden ist. Sie dürfen mit einem solchen Flugzeug bei der Simulation »A-10 Tank Killer« in die Lüfte steigen. Wie schon der Name verrät, ist die A-10 ein Flugzeug, das hauptsächlich gegen Panzer eingesetzt wird (ähnlich wie der Kampfhubschrauber AH-64 A Apache). Genauso wie der Hubschrauberkollege ist das Warzenschwein für bodennahes und ziemlich langsames Fliegen ausgelegt, rasante Geschwindigkeiten jenseits der Schallmauer sind diesem Vogel (und auch der Simulation) fremd.

Am Anfang Ihrer Pilotenkarriere dürfen Sie sich erst einmal in einem ruhigen gemütlichen Trainingsflug mit der Maschine und deren Waffensystemen vertraut machen. Hier kriegen Sie während des Fluges von Ihrer Bodenstation Anweisungen über Flugziel, eventuelle Zieliübungen und fliegerische Feinheiten. Wenn Sie das Trainingsprogramm absolviert haben, dürfen Sie entweder einen Einzelkampfauftrag fliegen oder sich für einen Kleinkrieg melden. Hier werden dann die Aufträge der Reihe nach vergeben. Das besondere daran ist, daß der Erfolg, oder Mißerfolg der vorangegangenen Mission, die jeweils nächste beeinflusst. Haben Sie z. B. den Auftrag, einige Panzer zu erledigen, schaffen das aber nicht, so sind die Panzer in der nächsten Mission immer noch da und bereiten Ihnen Ärger. Einen Pilotennamen können Sie übrigens nur in diesem »Campaign«-Modus eingeben. Dieser wird dann zusammen mit Ihren Erfolgen gespeichert. Sie brauchen nicht alle Missionen in diesem Modus am Stück fliegen, sondern dürfen zwischendurch speichern, um später weiterzumachen. Vor jedem Auftrag kann man die A-10 je nach Art der Mission bewaffnen. Insgesamt gibt es fünf unterschiedliche Aufträge. Vom Brückensprengen übers Panzerknacken bis zur Unterstützung von Bodentruppen reichen die fliegerischen Aufgaben. Zusätzlich dürfen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen und einstellen, ob die eigene Maschine beschädigt werden kann oder nicht. In einem Extramenü kann ausgesucht werden, wieviele Details in der Landschaft und dem

Cockpit zu sehen sind (je nach Schnelligkeit Ihres PC) und ob beim Flug Musik oder Geräusche zu hören sind.

Eine Spezialität von »A-10 Tank Killer« ist die Grafik. Wie in anderen Flugsimulationen werden das Gelände, die Feinde und das eigene Flugzeug in zügiger 3-D-Grafik dargestellt. Neben der Sicht aus dem Cockpit gibt es zusätzlich zahlreiche andere Perspektiven. Die eigene Maschine von außen, aus der Sicht eines Gegners, selbst ein Blickwinkel von einer abgefeuerten Rakete fehlt nicht. Soweit unterscheidet sich die Grafik kaum von anderen Programmen dieser Art. Allerdings sind das Cockpit und die Bilder zwischen den Aufträgen digitalisiert und auf den Computer übertragen worden. Wer eine VGA-Karte in seinem PC stecken hat, bekommt Bilder quasi in Fotoqualität geliefert. Mit anderen Grafikkarten sieht das leider nicht so gut aus.

Bewertung: Gleich eine Einschränkung vorneweg: Auf einem XT ohne VGA-Karte macht dieses Programm nur den halben Spaß. Wer aber mit einem schnellen AT und der Farbenpracht der VGA-Grafikkarte gesegnet ist, darf sich auf einige vergnügliche Simulationsstunden freuen. Mit dieser Konfiguration ist die Grafik wunderbar schnell und garantiert ein exzellentes Fluggefühl. Die tollen Digi-Bilder verbessern die Fliegeratmosphäre. Zwar sind die fünf Missionen nicht gerade üppig, aber durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad und gutes Gegnerverhalten hat man eine ganze Zeit an ihnen zu knabbern. »A-10« ist auch keine superkomplizierte Simulation, in der die ganze Tastatur mit Funktionen belegt ist. Vielmehr fliegt sich der Vogel recht einfach, und selbst Einsteiger kommen schnell damit zurecht.

Auf einen Blick:

Name:	A-10 Tank Killer
Hersteller:	Dynamix
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 120,-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; PC-Referenzkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs ist die Grafik zu langsam. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Die Tastatursteuerung ist gut, mit Joystick oder Maus optimal. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7

Bomber

Beschreibung: Um den Flugsimulationsspieler heute noch hinter seinem PC hervorzulocken, muß man sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Meist reichen ein paar Aufträge oder nur ein Flugzeug gar nicht mehr aus, um den hohen Ansprüchen gerecht zu werden. Mehr fliegerische Abwechslung möchte die Simulation »Bomber« auf den heimischen Monitor bringen. Ganze sieben Flugzeuge stehen hier Ihrem hemmungslosen Flugdrang zur Verfügung. Ebenso viele Maschinen können als eventuelle Gegner bei Luftkämpfen ausgesucht werden. Als eigenes Flugmodell stehen z.B. der Tornado, die F-15E, die F-111F und die Saab Viggen zur Wahl. Wer möchte, kann sogar mit der F-4E Phantom oder mit der sowjetischen Mig-27 fliegen. Ebenso weit gestreut ist das Spektrum der möglichen Gegner. Von der F-16 bis zur Mig-29 sowie der Mirage ist alles vertreten, was ein paar Flügel und einen klangvollen Namen hat. Hier darf man sich endlich mal einen langgehegten Wunsch erfüllen und mit einer Mig gegen eine F-16 fliegen. Aber Vorsicht, wenn Sie sich einmal für eine Maschine festgelegt haben, fliegt Ihr Pilot immer nur mit diesem Modell. Wollen Sie mit einem anderen Flugzeug fliegen, müssen Sie dazu einen neuen Piloten auf Diskette anlegen.

So reichhaltig wie die Anzahl der Flugzeuge ist die Auswahl an Einsätzen. Unter den 16 fertigen Aufträgen findet der Heimpilot z. B. das Ausheben einer SAM-Station genauso wie harte Luftkämpfe Jet gegen Jet. Wer mit den Aufträgen nicht zufrieden ist, darf sich mit dem im Programm eingebauten Missionseditor selber welche basteln. Natürlich dürfen Sie vor dem Auftrag Ihre Kiste bewaffnen. Nach dem erfolgreichen Abschließen einer Mission gibt's Punkte, die zusammen mit dem Namen des Piloten gespeichert werden.

Wer nur mal in der Gegend rumzischen möchte, kann sich per »Free-Flight«-Option sogar die mögliche Startposition aussuchen. Hier stellen Sie dann ein, ob Sie auf der Startbahn stehen oder sich schon in der Luft, über einer Brücke oder hinter einem Tankflugzeug befinden. Natürlich dürfen neben harten Aufträgen, vielen Flugzeugen und kniffligen Gegnern die zahlreichen Blickwinkel nicht fehlen, die für Simulationen fast schon Pflicht sind. So können Sie Ihre Maschine quasi aus jedem Winkel von außen betrachten. Auch die 3-D-Landschaft kann man von der Außenansicht gebührend betrachten. Richtig gut sieht die Grafikpracht allerdings nur unter EGA und VGA aus.

Bewertung: »Bomber« macht einen Supereindruck - al lerdings nur bis zu dem Punkt, an dem man sich mit dem Wunschflugzeug in die Digi-Landschaft erhebt. Denn was dann an fliegerischem Murks geboten wird, grenzt an eine Frechheit. Da wird einem der Mund wässerig gemacht durch ganz exquisite 2-D-Bilder der einzelnen Flugzeuge (allerdings nur unter VGA), einer Fülle von Missionen, feinen Einstellungsoptionen und sogar einem Missions-Editor. Aber was nützen die tollen Anfangsbilder und die große Auswahl an Flugzeugen, wenn sich die Kisten alle gleich fliegen? Da wird im Handbuch ganz großspurig beschrieben, daß jede der einzelnen Maschinen ein eigenes »aerodynamisches Umfeld« und ein eigenes »wirklichkeitsgetreues Instrumentenbrett« besitzt - völliger Blödsinn. Das Flugverhalten aller Maschinen ist absolut identisch, und die Instrumente unterscheiden sich höchstens durch ein, zwei Lampen mehr oder weniger oder einen verschobenen Höhenmesser. Dazu kommt noch, daß Sie die angepriesene Realitätsnähe nicht allzu ernst nehmen sollten: Hier können Sie bei Mach 1 mit ausgefahrenem Fahrwerk fliegen, ohne daß irgendetwas passiert. Dieses »Kunststück« sollte man mal bei einer realistischen Simulation wie »F-16 Falcon« probieren.

Ein weiterer Kritikpunkt ist die Grafik. Ein Zitat aus dem Handbuch ist wieder angebracht: »Sie sind dabei, sich in die wahre 3-D-Welt zu begeben, wie Sie sie noch nicht gesehen haben«. Das ist nicht gelogen, denn so was Trauriges haben wir schon lange nicht mehr gesehen. Die Geschwindigkeit der Grafik ist wohl als stark dosiertes Beruhigungsmittel gedacht. Wer nicht einen 386er mit einer MHz-Anzahl jenseits von 25 hat, darf sich auf Ruckelbilder und zähe 3-D-Grafik gefaßt machen. Für eingefleischte Simulationsexperten ist »Bomber« eine herbe Enttäuschung. Wer aber nur mal eben, ohne Realitätsansprüche, in der Gegend herumzuckeln will und mehr aufs Ballern als aufs Fliegen steht, der wird mit dem Programm gerade noch zufrieden sein. Alle anderen sollten von diesem Windei die Finger lassen.

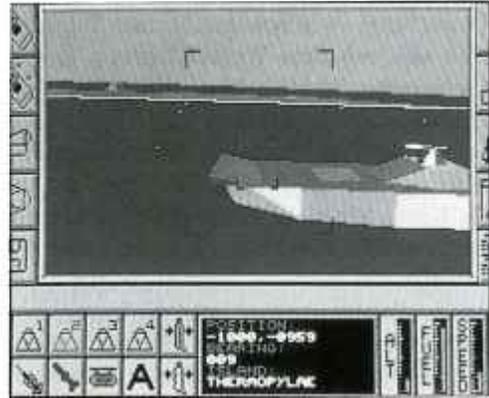
Auf einen Blick:

Name:	Bomber
Hersteller:	Activision
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 120-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten; deutsche Anleitung; Referenzkarte mit Tastaturbelegung

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs ist die 3-D-Grafik tödlich langsam; wir empfehlen einen schnellen AT. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; Maus oder Joystick machen die Steuerung komfortabler. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 3



Carrier Command

Beschreibung: Wir schreiben den 4. Juni im Jahre 2166. Nach jahrhundertlangem Raubbau an den Bodenschätzen der Erde sind Erze, Öl und andere lebenswichtige Mineralien knapp geworden. Riesige vollautomatische und computergesteuerte Frachter umschiffen den Erdball auf der Suche nach verwertbaren Rohstoffen. Nun ist plötzlich, durch vulkanische Aktivität, eine neue Inselgruppe aus dem Meer aufgetaucht, die außerordentlich reich an Bodenschätzen ist. Sofort wurde die ACC Omega, eines der modernsten Schiffe, in dieses Gebiet gesandt, um die dortigen Rohstoffe abzubauen. Leider wurde die Omega von einer Gruppe Terroristen besetzt, der Computer umprogrammiert und ein Großteil der neuen Insel mit Beschlag belegt. Soviel zum dramatischen Szenario des Strategiespiels »Carrier Comand«.

Sie übernehmen die Rolle des Kapitäns der ACC Epsilon, die in das Inselgebiet geschickt wird, um die dortige Situation zu bereinigen. Ihre Aufgabe: Vernichten Sie die ACC Omega, oder besetzen Sie jede der rund sechzig kleinen Inselchen. Um diese Aufgabe durchzuführen, hat Ihr Schiff schwimmfähige Panzer, Flugzeuge, diverse Ausrüstungsgegenstände und vollautomatische Fabrikbausätze an Bord. Am Anfang dürfen Sie einstellen, ob Sie lieber actionlastig oder eher strategisch spielen wollen. Wenn Sie im Actionmodus spielen, sind die Inseln schon alle verteilt, spielen Sie im Strategiemodus, steht die Expansion noch am Anfang. Sie starten hier mit drei kleinen Inselchen. Eine ist Ihre Zentrale, die andere beherbergt eine Fabrik und die dritte sorgt für Rohstoffe. Um nun eine neue Insel zu erobern, müssen Sie mit Ihrem Schiff zu ihr fahren und dort einen Fabrikbausatz absetzen. Davon gibt es drei verschiedene Arten, die für die zukünftige Art der Insel entscheidend ist. Sie können auf jeder Insel entweder eine Fabrik, eine Erzmine oder eine Verteidigungsanlage installieren. Jede von Ihnen eroberte Insel schließt sich dem bisherigen Netzwerk der anderen Inseln, die Ihnen gehören, an. Durch dieses Netzwerk können Sie jetzt auf Befehl Ausrüstungsteile und Treibstoff für Ihr Schiff produzieren lassen. Natürlich sieht der Gegner nicht tatenlos zu, sondern baut sein Netzwerk ebenfalls aus.

Um ein vom Feind besetztes Eiland zurückzugewinnen, müssen Sie eine spezielle Bombe auf den jeweiligen Computerstützpunkt der Insel abwerfen. Leider ist das Erobern gegnerischer Inseln nicht einfach. Es stehen in der Regel dicke Verteidigungsanlagen um diese Computerbunker, die Ihren Flugzeugen und Panzern das Leben schwer machen. Zur Verteidigung Ihres eigenen Schiffes stehen Ihnen neben den bordeigenen Fahrzeugen noch Lenkraketen, eine dicke Laserkanone, Wärmekörper gegen feindlichen Beschuß und Dronen, die sich um das eigene Schiff herumgrup-

pieren, zur Verfügung. Um den Überblick über das Taktikspektakel zu behalten, gibt es eine vergrößerbare Übersichtskarte der gesamten Inselgruppe. Hier wird gezeigt, wem welche Insel gehört, was für ein Gebäude auf dem jeweiligen Eiland steht und welche Verbindungswege zwischen den Inseln geknüpft sind. Auf dieser Karte darf man auch seine Fahrzeuge hin- und herschieben. Wer dazu keine Lust hat, darf jedes Fahrzeug selbst per Hand steuern.

Grafisch präsentiert sich »CarrierComand« von einer für Strategiespiele ungewöhnlichen Seite. Das komplette Szenario ist in feinsten, ausgefüllter 3-D-Grafik dargestellt. Sie sehen vom Schiff aus die Inseln mit Bäumen, Gebäuden und Verteidigungsanlagen. Per Knopfdruck dürfen Sie sich selbst in jeden abgesetzten Panzer, jedes Flugzeug oder Verteidigungsposten des Schiffes setzen. Sie können, während das Trägerschiff an der Küste vor Anker liegt, per Flugzeug Feinde attackieren oder mit einem Panzer auf der Insel eine neue Fabrik bauen. So gibt es aus jedem Fahrzeug einen anderen Blickwinkel. Sie dürfen sogar das eigene Schiff von außen betrachten. Neben den unterschiedlichsten Perspektiven gibt es zahlreiche andere Einstellungsoptionen. Per Tastendruck geben Sie z.B. an, welche Teile des Schiffes repariert werden sollen.

Bewertung: Wer bislang glaubte, das alle Taktikspiele grafisch anspruchslos wären und sich auf das Verschieben kleiner Icons beschränken, wird gewaltig überrascht. »Carrier Command« zeigt sich von einer absoluten Schokoladenseite, was Grafik und Benutzerführung angeht. Die hervorragende, superschnelle ausgefüllte 3-D-Grafik ist auch auf XTs vom feinsten, und die vortreffliche Benutzerführung ist für diese Art von Spiel wegweisend. Für volle Grafikpracht ist allerdings eine EGA- oder VGA-Karte nötig, und zur besseren Bedienung empfiehlt sich dringend eine Maus.

Zur technischen Güte kommt eine ungewöhnliche Aufgabe und eine echte taktische Herausforderung, die selbst Profi-Strategen vor eine harte Kopfnuß stellt. Vor allem deshalb, weil »Carrier Command« nicht in Runden wie andere Strategiespiele abläuft, sondern in Echtzeit gespielt wird. Actionfreunde werden auch ausreichend befriedigt: Das Bedienen der einzelnen Fahrzeuge und das Herumballern mit Raketen und Lasern spricht den schießwütigen Spielefreund genauso an wie Vollblut-Taktiker. Störend sind lediglich der ganz schön happige Schwierigkeitsgrad und die etwas langen Spielpausen, die trotz Zeitkompressionsfunktion entstehen, wenn man mit seinem Schiff von einer Insel zur nächsten tuckert.

Auf einen Blick:

Name:	Carrier Command
Hersteller:	Rainbird
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; Audiokassette mit einem Remix der Titelmusik.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs wird die Grafik nur unwesentlich langsamer. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; wir empfehlen eine Maus.

Gesamtwertung: 8

Dragon Strike

Beschreibung: AD&D-Rollenspieler mit einem Faible für zünftige Flugsimulationen dürfen sich auf »Dragon Strike« freuen. »Dragon Strike« ist der welterste »Drachentlugsimulator«. Wir reden wohlgermt nicht von Papierdrachen, sondern von feuerspeienden, geschuppten Untieren, die in jeder handfesten Fantasygeschichte zu finden sind. Durch rund zwei Dutzend Missionen müssen Sie Ihr Schuppentier heil durch den sogenannten »Krieg der Lanze« steuern. Die Aufträge reichen vom Abfangen feindlicher Spionagedrachen über die Luftunterstützung von Bodentruppen und dem Abfackeln gegnerischer Schiffsflotten bis zu Duellen Drache gegen Drache. Am Anfang Ihrer Drachenreiter-Karriere sind die Aufträge noch recht simpel, Ihr Gesundheitszustand dürftig und der eigene Drache nicht gerade ein Musterexemplar dieser Gattung. Nach erfolgreichem Abschluß bestimmter Aufträge bekommen Sie, wie in einem Rollenspiel, mehr Gesundheitspunkte, einen kräftigeren Drachen und ab und zu einen feinen Gegenstand. Hier gibt es dickere Rüstungen, bessere Schilde oder eine durchschlagskräftigere Lanze.

Aber wie fliegt man so einen Flammenspucker? Eigentlich genauso wie ein Flugzeug, mit einigen kleinen Unterschieden natürlich. So gibt es keine vollautomatischen Bordkanonen, keine Infrarotsensoren, keine Lenkraketen und keinerlei elektronisches Equipment. Sie sitzen rücklings auf Ihrem Reittier und sehen das Fluggebiet in 3-D-Grafik. Per Tastendruck können Sie vom Sattel aus in verschiedene Richtungen schauen, Ihre Lanze bewegen und den Drachen zum Flammenspeien veranlassen. Mit diesen »Waffensystemen« müssen Sie auch die Luftkämpfe überstehen. Einfach den Gegner oder dessen Drachen per Lanzenhieb aufspießen, läßt sich genauso bewerkstelligen, wie das Wegbrennen per Flammenpuste. Bei engen Flugmanövern kann man seinen Drachen sogar zubeißen lassen. Natürlich wehren sich die Gegner mit den gleichen Waffen. Im schlimmsten Fall erwischt Sie der Flammenball eines Feindes, und Sie werden in ein Häuflein Asche verwandelt. Es kann aber auch passieren, daß Sie aus dem Sattel gehoben werden und mutterseelenallein dem Boden entgegenstürzen. Wer Glück hat, wird rechtzeitig vor dem Aufprall von seinem Flugtier im freien Fall wieder aufgepickt. Steigflüge, harte Kurven, Sturzflüge und sogar sanftes Segeln sind machbar. Nur finden Sie hier keine Anzeigen über Treibstoff oder Geschwindigkeit; die wurden durch eine Balkenanzeige für Drachenmüdigkeit, Feuerpuste und Gesundheit abgelöst. Aber auf ein Radar

brauchen Sie nicht zu verzichten. Anstelle eines elektronischen Geräts findet man nun eine Kristallkugel, in der man seine nähere Umgebung nach Feindbewegungen absuchen kann.

Um das bunte Drachendrama seinem heimischen PC anzupassen, lassen sich via Menü die Detailstufen und Darstellungsarten von Gegnern einstellen. Von der simpelsten unausgefüllten 3-D-Grafik bis zur facettenreichen und schattierten soliden 3-D-Darstellung ist für jede Rechenpower etwas vorhanden.

Bewertung: Zuerst waren wir recht skeptisch - ein Drachenflugsimulator, wie soll den sowas funktionieren? Aber »Dragon Strike« macht wirklich Spaß: Wenn man sich erst einmal an die etwas ungewohnte Umgebung, das Flugverhalten und die Steuerung gewöhnt hat, vermißt man das ganze Brimborium moderner Jet-Simulationen kaum. Das Flugverhalten der Drachen ist sehr schön, und die heißen Luftgefechte via Lanze und Flammenpuste sorgen für Kurzweil. Wer seinen Drachen zu sehr hetzt, muß erleben, daß dieser sich erstmal ausruhen will - ohne daß man dagegen etwas unternehmen kann. Wer mitten in der Schlacht stiften gehen will, während der Drache siegesgewiß ist, kann manchmal erleben, daß der Drache sich allen Umkehrmanövern widersetzt und höchst eigensinnig auf die Feinde zufliegt. Äußerst stimmungsvoll sind auch die tolle Fantasystory und die zahlreichen Aufträge, die so schnell keine Langeweile aufkommen lassen. Leider macht trotz der vielen Detailabstufungen »Dragon Strike« erst auf einem schnellen AT mit VGA-Karte richtig Spaß. Es stecken sovieler grafische Details in diesem Programm, daß man für eine fließende Darstellung mit allen Features fast schon einen 386er-PC benötigt.

Auf einen Blick:

Name:	Dragon Strike
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs ist die 3-D-Grafik sehr langsam. Wir empfehlen einen AT mit mindestens 12 MHz. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; wir empfehlen Maus oder Joystick. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7



F-15 Strike Eagle II

Beschreibung: Im Jahr 1984 setzte sich ein bis dahin relativ unbekannter Programmierer einer ebenso unbekannteren Softwarefirma an seinen Computer, um eine Simulation zu entwickeln. Der Programmierer war Sid Meier, die Firma Microprose, das Programm hieß »F-15 Strike Eagle« und wurde ein riesiger Erfolg. 1988 kam Andy Hollis, ein weiterer Programmierer des mittlerweile ziemlich bekannten Softwarehauses auf den Gedanken, den »Strike Eagle« neu aufzulegen und den heutigen Computerstandards anzupassen. So entstand die Flugsimulation »F-15 Strike Eagle II«. Das neue F-15-Programm bietet gegenüber dem alten »Strike Eagle« mehr Grafik, Missionen und spielerische Details. Alles, was irgendwie den Flugspaß trüben oder zu langweilig machen könnte, wurde einfach weggelassen. So beschränkt sich »F-15 Strike Eagle II« auf drei wesentliche Phasen: Starten, landen, und dazwischen gibt's viel Luftkampf-Action.

Bevor Sie abheben, können Sie sich einen netten Namen für Ihren Piloten ausdenken, einen von vier Schwierigkeitsgraden und eines von vier Kampfgebieten aussuchen. Hier stehen Südostasien, der mittlere Osten, der Iran und Nordafrika zur Auswahl. Wenn alle Menüs durchstanden sind, finden Sie sich sofort im Cockpit der F-15 wieder. Vom Treibstoffanzeiger übers HUD-Display bis zur zielsuchenden Kamera findet der Pilot alle Instrumente am rechten Platz. Einige Zusatzoptionen sollen das Fliegen etwas angenehmer machen. So gibt es den sogenannten »Director Mode«. Ist dieser Modus aktiv, wird jedesmal, wenn sich irgendetwas Besonderes ereignet, eine Art Film des Geschehens eingeblendet (wenn z. B. eine MIG startet oder eine Rakete von einer SAM-Station abgefeuert wird). Danach wird wieder ins Cockpit der Maschine zurückgeschaltet. Neben diesem Modus darf man einen Autopiloten bemühen, der fast die ganze Arbeit von alleine macht. Er fliegt aufs Ziel zu, Sie müssen nur noch ein Knöpfchen drücken, es macht »Bumm!«, und das Ziel ist weg. Der Autopilot landet sogar von ganz alleine. So können Sie sich eher auf eine Sightseeing-Tour als auf einen Kampfauftrag gefaßt machen. Natürlich kümmert sich der automatische Pilot nicht um anfliegende Raketen oder gegnerische Flugzeuge, das müssen Sie schon selbst in die Hand nehmen. Neben dem normalen Blickwinkel aus dem Cockpit, gibt es noch Perspektiven von außen, Blickrichtungen aus Feindesicht und von einer abgefeuerten Rakete aus.

Die Programmierer von »F-15 Strike Eagle II« haben sich ganz schön an der »F-19 Stealth Fighter«-Simulation aus dem gleichen Hause orientiert. Das Cockpit sieht bei beiden Programmen fast identisch aus. Die Gegner und ein Großteil der Grafiken sind bei beiden Spielen fast gleich. Wer schon den F-19 sein eigen nennt, kann sogar zwei Szenarien umkopieren und dann diese Missionen mit der F-15 fliegen.

Bewertung: »F-15 Strike Eagle II« macht durchaus Spaß und sieht wirklich toll aus (vorausgesetzt, man hat eine VGA- oder EGA-Karte in seinem PC). Die Grafik ist wunderbar detailliert, und die guten Farbschattierungen unter VGA tragen ebenso zum Flugspaß bei, wie das tadellose Flugfeeling, die großen Einsatzgebiete, gute Gegner und vielfältige Optionen. Schade ist allerdings die frapierende Ähnlichkeit zum F-19. Hier haben die Programmierer einen Großteil der Menüs, Flugoptionen und Grafiken einfach 1:1 übernommen. Wer also schon den F-19 hat, kann sich allerhöchstens über eine zusätzliche Grafikstufe beim F-15 freuen. Ansonsten ist alles gleich geblieben, allerdings ist beim F-15 die Tastaturbelegung um einiges sinnvoller. Ein bißchen mogelpackungsmäßig kommen uns die angepriesenen »unzähligen« Missionen vor: Zwar unterscheiden sich die Aufträge durch Verteilung der Feinde sowie deren Zahl und Können voneinander, aber das Grundprinzip ist stets das gleiche. Zwei Bodenziele sind Ihr primäres und sekundäres Ziel, und einige feindliche Flugzeuge und SAM-Stationen wollen Sie vorzeitig vom Himmel holen. Mehr tut sich auf Dauer nicht, und die Abwechslung kann man mit der Lupe suchen. Für Simulationseinsteiger, die auf schnittige Effekte stehen, hat das Programm sicher seine Berechtigung. Geübte Piloten, die Simulationen wie »F-16 Falcon« im Schlaf beherrschen, werden allerdings etwas unterfordert.

Auf einen Blick:

Name:	F-15 Strike Eagle II
Hersteller:	Microprose
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 120,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; Referenzkarte mit Tastaturkommandos; technisches Referenzblatt; zwei farbige Landkarten.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs ist die 3-D-Grafik rucklig und störend langsam; wir empfehlen dringend einen AT. Die AdLib-Soundkarte wird unterstützt. Die Tastatursteuerung ist gut, mit Joystick spielt sich's optimal.

Gesamtwertung: 6

F-16 Falcon

Beschreibung: Kommt das Gespräch auf »F-16 Falcon« von Spektrum Holobyte, läuft gestandenen Simulationsfreunden das Wasser im Munde zusammen. Diese wohl bisher mit Abstand schönste Simulation des F-16-Kampfflugzeuges hat in Kennerkreisen Kultstatus. Wie der Name schon sagt, dürfen Sie in dieser Simulation mit dem F-16-Kampffjet von General Dynamics durch die digitalisierte Luft brausen. Zwölf simulierte Kampfeinsätze mit dem schnellen Düsenjäger warten auf Sie. Bevor man sich aber ins Getümmel stürzt, muß eine ganze Reihe von Menüs durchgearbeitet werden. Zuerst geben Sie einen Namen ein, der später mit allen Erfolgsdaten, Punkten und Orden gespeichert wird. Dann entscheiden Sie sich für einen von fünf Schwierigkeitsgraden. Fliegen Sie auf niedrigster Stufe, kann man die F-16 ohne Folgen ungespitzt in den Boden rammen. Auch permanenter Beschuß feindlicher Flugzeuge und SAM-Stationen können Ihnen in dieser Stufe herzlich wenig antun. Dieser Level ist ideal, um sich mit der überwältigenden Zahl von Instrumenten und Steuerelementen vertraut zu machen. Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto realistischer verhalten sich das eigene Flugzeug und die Gegner. Wer in einem hohen Level beim Fliegen nicht aufpaßt, kann sogar mit einem zeitweisen »Redout« oder »Blackout« rechnen.

Nach dem Wählen des Schwierigkeitsgrades dürfen Sie Ihre Maschine individuell bewaffnen. Da das Missionsspektrum vom Zerstören von besetzten Gebäuden über das Abfangen feindlicher Jäger bis zum Sprengen von Brücken oder feindlichen Landebahnen reicht, ist das Repertoire an Waffen entsprechend vielfältig. Neben zahlreichen Luft-Lufraketen gibt es Bomben, Luft-Bodenraketen, spezielle Anti-Runway-Bomben, elektrische Störsender und Zusatztanks für extraweite Flüge. Wenn Sie auf einem hohen Schwierigkeitsgrad fliegen, beeinflußt das Startgewicht Ihrer Maschine sehr nachhaltig das Flugverhalten. Wer also zuviel an die Flügel montieren läßt, kommt vielleicht gar nicht erst von der Startbahn hoch. Wer möchte, kann auch die Anzahl der feindlichen Düsenjäger variieren. Nachdem Abschluß einer Mission erhalten Sie Punkte und eventuell sogar einen Orden, der zusammen mit Ihren Daten gespeichert wird. Muß Ihr Computerpilot mal dran glauben, bleibt Ihnen aber nichts anderes übrig, als mit einem neuen weiterzufliegen. Alle bis dahin erworbenen Punkte und Auszeichnungen sind dann futsch.

Einmal in der Luft, fallen Ihnen sofort die zahlreichen Instrumente auf. Fast 80 verschiedene Anzeigen sind bisweilen zu sehen. Ähnlich vielfältig ist die Tastaturbelegung. Rund 50 Tasten

sorgen für die nötige Bedienung Ihres Flugzeuges, der Waffensysteme und der verschiedenen Blickwinkel. Hier können neben der normalen Sicht aus dem Cockpit diverse Außenansichten gewählt werden. So kann man seine eigene Maschine von rechts, von links, unten, oben, vorne, hinten und vom Boden aus betrachten. Jede dieser Perspektiven läßt sich bei Bedarf auch vergrößern oder verkleinern. Wer keine Lust mehr hat, immer nur gegen Computergegner zu fliegen, kann zwei PCs mit einem Null-Modemkabel verbinden und sich mit einem zweiten Spieler beim Luftduell messen.

»Falcon« wird in zwei unterschiedlichen Versionen angeboten. Es gibt je eine spezielle Version für Xts und Ats. Die XT-Version hat eine etwas abgespeckte Grafik und läuft aus Geschwindigkeitsgründen nur unter CGA oder Hercules. Die AT-Fassung bietet eine farbenprächtigere EGA-Grafik und einige Grafikdetails mehr. Dafür ist sie aber etwas teurer als die XT-Version.

Bewertung: »F-16 Falcon« ist eines der realistischsten Flugsimulationsprogramme, das uns je unter die Tastatur gekommen ist. Sogar die amerikanische Luftwaffe war von diesem Programm derart begeistert, das sie es in leicht veränderter Form zur Simulatoreausbildung ihrer Piloten benutzt - und das will etwas heißen. Zwar kann man nur ein Dutzend Missionen im »Falcon« fliegen, und es gibt leider auch keine unterschiedlichen Wetterbedingungen, aber dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrades sind diese Aufträge immer wieder eine Herausforderung. Die Grafik ist verdammt schnell und überaus detailliert. Selbst bei der XT-Version und unter CGA kann man viele Feinheiten entdecken, und das Fluggefühl ist durchaus akzeptabel. Allerdings spielt der »Falcon« erst mit einem AT und einer EGA-Grafikkarte alle Stärken aus. Mehr Details, Farbenpracht und höhere Geschwindigkeit garantieren für ein Flugvergnügen erster Klasse. Simulationsneulinge seien aber gewarnt, »F-16 Falcon« ist kein Programm zum »mal eben schnell eine Runde fliegen«. Diese Simulation ist absoluten Cracks zu empfehlen, die vor einer ungeheuer komplexen Bedienung, einem dicken Handbuch und einem sehr realistischen Fluggefühl nicht zurückschrecken.

Auf einen Blick:

Name:	F-16 Falcon
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preise:	DM 90,- für die XT-Version; DM 120,- für die AT-Version

Lieferumfang (XT-Version): zwei 5 1/4"-Disketten und eine 3 1/2"-Diskette; ausführliches deutsches Handbuch; Referenzkarte mit der Tastaturbelegung.

Lieferumfang (AT-Version): eine 5 1/4"-AT-Diskette und zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliches deutsches Handbuch; Referenzkarte mit der Tastaturbelegung.

Hardware-Anforderungen (XT-Version): Mindestens 256 Kbyte RAM sowie Hercules- oder CGA-Grafikkarte. Die Tastatursteuerung ist gut; optimal per Joystick.

Hardware-Anforderungen (AT-Version): mindestens 512 Kbyte RAM sowie EGA-Grafikkarte. Die Tastatursteuerung ist gut; optimal per Joystick.

Gesamtwertung: 9



Flightsimulator 4.0

Beschreibung: Der wohl klassischste Flugsimulator für PCs ist der »Flightsimulator« von Microsoft/Sublogic, von dem mittlerweile die Version 4.0 erschienen ist. Sie ist so realistisch, daß erst kürzlich in den USA dieses Programm zur offiziellen Pilotenausbildung als Schulungsmaterial zugelassen worden ist.

Wie schon in den älteren Versionen kann man sich hier mit einer kleinen Cessna und einem Learjet in die Wolken erheben. Auch der altbekannte Doppeldecker-Luftkampfmodus sorgt wieder für actionreiche Abwechslung. Neu an der vierten Auflage des »Flightsimulators« ist ein sogenannter Experimental-Jet auf der Basis einer F-16. Hier können technisch veranlagte Hobbypiloten die aerodynamischen Eigenschaften des Flugzeugs auf Tastendruck verändern und ihr Versuchsmodell gleich in der Praxis ausprobieren. Sagt Ihnen das Verhalten der Maschine nicht zu, können Sie solange daran rumfeilen, bis das Flugzeug Ihrem Wunsch entspricht. Dazu gibt es erstmals ein Segelflugzeug. Neu sind auch eine ganze Fülle neuer Details, die für den nötigen Realismus sorgen. Auf Wunsch darf man feste Wetterbedingungen wie Wolken, Nebel, Windstärken und Windrichtungen sowie die Tageszeit einstellen. Per Menüeinstellung gibt es jetzt zufällige Witterungseinflüsse, die sich während des Fluges verändern können. Außerdem kann man nun für zusätzlichen Verkehr auf dem Boden und in der Luft sorgen. Hier fahren dann plötzlich LKWs über Straßen, und der Luftraum wird auch von anderen Flugzeugen benutzt. Ab jetzt sind Sie nicht mehr alleine in den Pixelwolken. Da kann es schon mal vorkommen, daß Sie beim Landeanflug einige Warteschleifen drehen müssen, weil andere Flieger vor Ihnen dran sind. Apropos Landung: Beim »Flightsimulator 4.0« haben Sie nun eine spezielle Landehilfe auf Wunsch zur Verfügung, die gerade bei Nacht- und Schlechtwetterflügen dieses schwierige Manöver etwas leichter macht. Geblieben sind die zahlreichen Blickwinkel, die man einstellen kann. Wem der ständige Blick aus dem Cockpit zu eintönig ist, darf seine eigene Maschine aus vielfältigen Alternativperspektiven betrachten, die zudem alle zoombar sind.

Wer mit den im »Flightsimulator 4.0« vorhandenen Landschaften nicht mehr auskommt, darf aus einem Fundus von rund einem Dutzend sogenannter »Scenery Disks« wählen, die es extra zu kaufen gibt. Hier darf man dann z.B. in Japan den Fudschijama umkreisen, in Frankfurt

einen Zwischenstopp einlegen, oder einen Shuttle-Start in Cape Canaveral betrachten. Gesteuert wird Ihr Flieger per Maus, Tastatur oder Joystick. Es sind sogar spezielle Joysticks für dieses Programm erhältlich, die dem Original-Steuerhorn eines echten Flugzeuges nachempfunden sind.

Bewertung: »Flightsimulator 4.0« bietet eine solche Fülle von Details und fliegerischer Feinheiten, das einem regelrecht schwindelig wird: Ein »echtes« Cockpit, realistischer Verkehr in der Luft und am Boden, Radiokennung hier und Landesystem dort, opulente Einstellungsoptionen und ein Flugfeld, das sich dank Zusatzdisketten fast über die ganze Welt erstreckt. Mit der Version 4.0 verläßt dieser Klassiker allerdings auch die XT-Gefilde. Wer einen XT oder einen langsamen AT sein eigen nennt, muß auf eine ganze Reihe der schmucken Details verzichten, da sonst der Flugspaß im Schneckentempo stattfindet. Um alle Details, die in diesem Programm stecken, auszukosten, sollten Sie einen 386er mit lockeren 25 MHz und einer VGA-Karte besitzen. Selbst dann ist das Programm nicht unbedingt der Gipfel der Fluggefühle. Auf Dauer kann es etwas langweilig werden, ständig von A nach B zu fliegen, so realistisch das auch sein mag. Flug-Enthusiasten werden's mögen, doch bei einer actionhaltigen Jet-Simulation wie »F-16 Falcon« wird mehr Abwechslung geboten.

Auf einen Blick:

Name:	Flightsimulator 4.0
Hersteller:	Microsoft/Sublogic
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 180,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; Referenzkarte mit der Tastaturbelegung; fünf Landkarten mit Navigationsdaten.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs wird die Grafik mächtig langsam, ein gutes Fluggefühl ist nur bei ATs ab 15 MHz drin. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; wir empfehlen einen Joystick. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 8

Gunboat

(River Combat Simulation)

Beschreibung: Während es schon zuhauf Simulationen für Panzer, Flugzeuge, Schiffe, U-Boote und Autos gibt, beschreiten die Programmierer von »Gunboat River Combat Simulation« neue Wege. In »Gunboat« dreht sich alles um schwerbewaffnete Schnellboote, die auf den Flüssen Südostasiens, Kolumbiens und Panamas auf Streife fahren. In über 20 Missionen müssen Sie beweisen, daß Sie als Kapitän einer dieser schwimmenden Kanonen Ihren Seemann stehen.

Am Anfang kann ausgiebig die Steuerung und der Umgang mit den verschiedenen Waffensystemen geübt werden. Wenn Sie sich fit genug für einen richtigen Einsatz fühlen, dürfen Sie sich einen klangvollen Namen für Ihren Kapitän ausdenken, der zusammen mit eventuellen Beförderungen und Orden gespeichert wird. Ihr simulierter Vorgesetzter verteilt je nach erreichtem Rang und Szenario heiße Aufträge. Zuerst verteilt Ihr Chef noch recht wenige Missionen, die alle im gleichen Gebiet stattfinden. Wenn Sie ein paar Einsätze erfolgreich hinter sich gebracht haben, gibt's mehr Missionen, und Sie können sich den Schauplatz aussuchen. Das Spektrum reicht vom Versenken fieser Drogendealer in Kolumbien über das Sprengen wichtiger Brücken bis zum heimlichen Absetzen von Einsatztruppen im feindlichen Hinterland. Am Rande der schmalen Flüsse warten die unterschiedlichsten Feinde. Sie werden auf Infanterie treffen, Panzer, gegnerische Boote, Minenfelder, Bunker, feindliche Flugzeuge sowie Hubschrauber. Je nach Auftrag sind auch die Wetterbedingungen recht verschieden. So gibt es Missionen, die bei hellichem Tage stattfinden genauso wie Aufträge im Dämmerlicht oder bei Nacht. Sind Sie in der Dämmerung unterwegs, kann es durchaus passieren, daß Sie von der hereinbrechenden Nacht überrascht werden.

Bevor Sie in See stechen, können Sie Ihr Boot noch individuell bewaffnen. Hier stehen z. B. Maschinengewehre, bessere Motoren und automatische Granatwerfer zur Auswahl. Während des Einsatzes können Sie jedes der vier Besatzungsmitglieder übernehmen. Sie können das Boot selber über die Flüsse steuern und per MG und Granatwerfer auf feindliche Stellungen schießen. Auf Knopfdruck lassen sich aber auch computergesteuerte Besatzungsmitglieder verteilen. Während Sie sich um das Steuern des Bootes kümmern, steht an den verschiedenen Waffensystemen der Computer. Selbst den Posten des Fahrers kann der Computer überneh-

men, leider stellt sich der PC dabei derart dämlich an, daß man lieber selbst das Steuer in die Hand nimmt. Per Tastendruck können Sie zur Orientierung eine Übersichtskarte aufrufen und bei langen, eintönigen Fahrten eine Zeitkompression einschalten.

Die Landschaft ist in einer Mischung aus ausgefüllter 3-D-Grafik und Bit-Map-Grafik dargestellt. Alle groben Landschaftsmerkmale wie Flüsse, Berge und Hügel sind in der 3-D-Grafik gestaltet. Alle feinen Details wie Gebäude, Infanterie, Panzer, Minen und Explosionswolken sind in der Bit-Map-Grafik gezeichnet. Vorteil bei dieser Art von Grafikmischung ist die deutliche Erhöhung des Detailreichtums.

Bewertung: Endlich kommt mal wieder ein wenig frischer Wind in die Simulationswelt. Nach dem x-ten Flugzeugprogramm hatten wir schon befürchtet, das den Programmierern die Ideen ausgehen. »Gunboat« ist genau das Richtige für Spieler, die mal dem Einerlei der Flieger- und Panzersimulationen entfliehen, oder besser entschwimmen wollen. Zwar sind 20 Missionen nicht gerade besonders üppig, und die drei Einsatzgebiete unterscheiden sich in der Hauptsache nur durch unterschiedliche Gebäude, aber das Fluß-Feeling ist wirklich schön. Besonders gelungen ist die schicke Grafikmischung, die einen Großteil zum Spielspaß beiträgt. Vorbildhaft ist die Zeitkompression für langatmige Fahrten. Die Steuerung des Boots sowie die ersten Missionen sind für Einsteiger des Genres leicht zu beherrschen und bieten so auch Neulingen einen guten Einstieg in die Welt der Simulationen. Ein dickes Ärgernis ist die Geschwindigkeit. Auf einem XT hat man eher das Gefühl, sich auf einem Paddelboot zu befinden als auf einem Schnellboot. Das tolle Feeling kommt erst mit einem AT so richtig rüber.

Auf einen Blick:

Name: Gunboat (River Combat Simulation)
 Hersteller: Accolade
 Distributor: Ariolasoft
 Ca.-Preis: DM 85 -

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; englische Anleitung; Drehscheibe (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs wird die Grafik störend langsam. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung:

Hard Drivin'

Beschreibung: Rennspiele entpuppen sich meist als simple Reaktionstests; halbwegs anspruchsvolle Fahrsimulationen sind rar. Einer der tollsten Spielautomaten des letzten Jahres wurde für den PC umgesetzt: der Autosimulator »Hard Drivin'«. Hier brausen Sie nicht mit einem Rennboliden um Grand-Prix-Punkte, sondern steuern einen ordinären PKW über eine Landstraße. Das ist bei weitem nicht so einfach, wie es klingt, denn die sehr sensible Steuerung - wahlweise per Tastatur, Maus oder Joystick - kann aus der Fahrt eine wilde Schleuderpartie machen. Kurven wollen gemeistert und der Gegenverkehr in Ruhe gelassen werden - leichtsinnige Überholmanöver haben oft fatale Folgen. Nimmt man einen Laster aufs Korn, darf man sich den Unfall nochmal in Zeitlupe angucken.

Bei »Hard Drivin'« fahren Sie um Punkte (die High-Score-Liste kann gespeichert werden) und gegen die Zeit. Neben der normalen Landstraße gibt es einen Stuntkurs, der mit Steilkurven, Rampen sowie einem Looping gespickt ist und besonders viel fahrerisches Können erfordert. Streckenabschnitte müssen innerhalb von Zeitlimits erreicht werden, um weiterfahren zu dürfen. Wenn Sie eine komplette Runde innerhalb von 1:35 Minuten schaffen, qualifizieren Sie sich für ein Rennen gegen den computergesteuerten Flitzer »Phantom Photon«, das auf dem Stuntkurs stattfindet.

Auffallend ist die ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik des Programms. Sie sehen Straße, Fahrzeuge und Objekte aus der Sicht des Fahrers. Eine weitere Besonderheit ist die sehr sensible Steuerung. Am Anfang landet man oft im Straßengraben, weil man zu heftig am Lenkrad reißt und der Wagen ins Schleudern kommt. Mit ganz behutsamen Joystick-Stubsern in die gewünschte Richtung kommen Sie besser voran.

Bewertung: Zunächst ist eine Ladung Frust angesagt, bis man durch fleißiges Üben mit der sensiblen Steuerung klarkommt. Wer bei den ersten Fahrversuchen kaum ein paar Meter heil zurücklegen kann, soll nicht verzweifeln. Nach einer Weile kommt man besser in Fahrt und hat seinen Spaß an dem Programm. Langfristig ist die Spielmotivation allerdings nicht berauschend, denn es gibt nur zwei Strecken. Wer gut am Steuer ist und selbst den Looping meistert, kann eigentlich nur auch auf Punkte spielen. Wenn Ihnen die anderen Rennspiele zu unrealistisch sind, sollten Sie sich »Hard Drivin'« aber auf jeden Fall ansehen. Es ist allen

Schönheitsfehlern zum Trotz eines der interessantesten Programme dieses Genres und einer der wenigen Titel, die die Bezeichnung Fahr-»Simulation« verdienen. Der Spielspaß ist merklich höher als bei Spectrum Holobytes langatmigen Konkurrenzprodukt »Vette«, das wir ebenfalls in diesem Buch vorstellen.

Auf einen Blick:

Name: Hard Drivin'
Hersteller: Tengen
Distributor: Bomico
Ca.-Preis: DM 90-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung; Aufkleber.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Die Geschwindigkeit der 3-D-Grafik ist auf XTs befriedigend, auf ATs gut. Die Tastatursteuerung ist befriedigend, mit Maus etwas besser und mit einem Joystick optimal.

Gesamtwertung: 6

LHX Attack Chopper

Beschreibung: Flugsimulationen aller Art haben auf MS-DOS-PCs Tradition. Da findet der Hobbyflieger moderne Düsenjäger genauso wie schmutzige Propellermaschinen. Neben allem, was normale Tragflügel hat, propellert die Familie der Helikopter fröhlich vorsich hin. Bislang gab es allerdings nur wenige spielerisch befriedigende Hubschraubersimulationen (rühmliche Ausnahme: »Gunship« von Microprose). Mit seiner neuen Simulation »LHX Attack Chopper« will Electronic Arts die müde Rotor-Szene drastisch beleben. Nicht nur ein Hubschrauber wartet auf Sie, gleich vier schnittige Maschinen findet der Pilot im LHX-Programm vereint. Hier können Sie mit dem Panzerknacker AH 64 A Apache, der UH 60 A Black Hawk, dem noch streng geheimen LHX sowie dem guten alten Osprey in die Lüfte steigen.

Am Anfang dürfen Sie Ihrem Piloten einen schmissigen Namen verleihen und sich Ihr zukünftiges Einsatzgebiet aussuchen. Hier stehen die subtropisch feuchten Dschungel Vietnams, die brütende Hitze Nordafrikas und die gemäßigten Breiten Europas zur Auswahl. Neben dem Einsatzort dürfen Sie noch einen von fünf Schwierigkeitsgraden bestimmen. Verhält sich der Gegner bei niedrigster Einstellung noch ziemlich dumm, werden selbst Profipiloten bei höherem Schwierigkeitsgrad ordentlich gefordert. Dafür bekommen Spieler, die in höheren Stufen spielen, auch deutlich mehr Punkte auf ihrem Konto gutgeschrieben.

Das Programm gibt Ihnen je nach Einsatzort rund 15 Missionsgerüste vor. Innerhalb dieses Auftragsrahmens werden dann per Zufall Aufträge und unterschiedliche Witterungsbedingungen festgelegt. Da finden Sie nicht nur beinharte Kampfaufträge, wie das Ausschalten einer feindlichen SAM-Stellung oder das Sprengen einer Bunkerstellung, sondern auch Missionen, in denen Sie per Helikopter Verwundete aus dem Kampfgebiet herausfliegen müssen. Je nach Mission müssen Sie aus den vier angebotenen Hubschraubern den idealen aussuchen. Klar, daß bei einer Mission, in der Sie Verwundete transportieren müssen, ein fliegendes Schlachtschiff wie der Apache völlig fehl am Platze wäre. Ebenso unangenehm wäre es, wenn Sie versuchen, eine feindliche Panzerkolonne mit dem nur mager bewaffneten Osprey auszuschalten. Genauso wichtig wie die Wahl des Helikopters ist die Bewaffnung. Vor jedem Auftrag dürfen Sie Ihren Vogel individuell ausrüsten. Nach der Mission erhalten Sie Punkte, Beförderungen und eventuell einen Orden.

Einmal in der Luft, sehen Sie die Landschaft in feinsten 3-D-Grafik aus dem reich instrumentierten Cockpit Ihres Hubschraubers. Jeder Helikopter hat übrigens ein anders gestaltetes Cockpit und andere Instrumententafeln. Die Programmierer von LHX bieten dem verwöhnten Auge eine Fülle an Details, die je nach Tempo Ihres PC zum Teil ausgeschaltet werden können: Je weniger Details erscheinen, desto schneller wird die Grafik. Neben Bergen, Flüssen, Gebäuden und Fahrzeugen findet man beim Rundflug Fabrikkomplexe mit Kränen, Öltanks und Hütten. Je nach Szenario sind auch die Gebäude sehr unterschiedlich. Gibt es z.B. in Europa massenweise Reihenhäuschen, so findet der Flieger in Nordafrika Nomadenzelte und sogar herumstreuende Kamele. Wer keine Lust hat, immer nur aus der Windschutzscheibe zu starren, darf aus dem reichhaltigen Angebot alternativer und zoombarer Blickwinkel schöpfen. Der eigene Helikopter kann von rechts, links, oben, unten oder einem festen Standort auf dem Boden betrachtet werden. Zusätzlich gibt's noch die Perspektive einer abgefeuerten Rakete und die aus der Sicht des Gegners.

Bewertung: »LHX Attack Chopper« läßt das Herz eines jeden Flugsimulator-Fans höher schlagen. Zwar gibt es einige klitzekleine Patzer in der Flugtechnik (kein Rückstoß beim Abfeuern von Waffen, kein »Luftkissen-Effekt« beim Schweben über dem Boden), aber vier Hubschrauber, einstellbare Schwierigkeitsgrade, unterschiedliche Einsatzgebiete und viele ausgetüftelte Missionen machen das wieder wett. Zu der opulenten Auswahl an Aufträgen, die für langen Flugspaß bürgt, kommt noch die rasend schnelle 3-D-Grafik, die selbst unter VGA, höchster Detailstufe und einem XT nicht allzusehr in die Knie geht. Man merkt deutlich, daß die Programmierer von LHX ihr Handwerk verstehen. Besonders für Anfänger ist diese Simulation bestens geeignet. Durch das recht simple Flugverhalten und die wenigen Tastaturkommandos werden Sie Ihren Hubschrauber ziemlich schnell beherrschen.

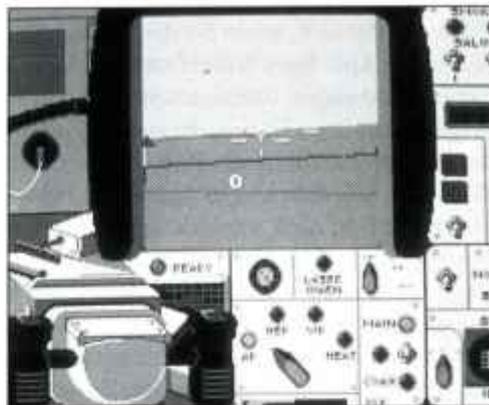
Auf einen Blick:

Name: LHX Attack Chopper
 Hersteller: Electronic Arts
 Distributor: Rushware
 Ca.-Preis: DM 120,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; deutsche Kurzanleitung; Referenzkarte mit der Tastaturbelegung; technische PC-Referenzkarte; farbige Karte der Einsatzgebiete.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- EGA- oder VGA-Grafikkarte. Die AdLib-Soundkarte wird unterstützt. Auf XTs ist die 3-D-Grafik erträglich schnell, aber nur auf ATs schön flüssig. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend; wir empfehlen Joystick oder Maus. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 9



M1 Tank Platoon

Beschreibung: Vom Simulations-Softwarehaus Microprose ist man vor allem exzellente Flugsimulationen gewohnt. Mit der Panzersimulation »M1 Tank Platoon« begeben sich die Programmierer auf den Boden der Tatsachen. Als Hobby-Kettenrassler müssen Sie sich nicht damit begnügen, nur einen Panzer durch die Landschaft zu fahren. Ein kompletter Zug von vier schwergewichtigen Ungetümen wartet auf den Spieler. Neben vier Panzern des Typs M1 Abrams, können Sie zusätzlich noch verschiedene andere Einheiten übers elektronische Schlachtfeld führen. Bevor Sie sich ins Getümmel stürzen, müssen Sie sich allerdings erst durch eine Vielzahl von Menüs arbeiten. Zuerst geben Sie einen Namen ein, der später mit einer detaillierten Aufstellung über Erfolge, Mißerfolge, Punktestand, Anzahl der umgepusteten Feinde und eigene Verluste gespeichert wird. Danach kann die Stärke des Gegners bestimmt werden. Das reicht von absoluten Anfängertruppen, die kaum Schwierigkeiten machen bis zu ganz ausgefuchsten Veteranen. Zur weiteren Auswahl stehen außerdem Übungen mit feststehenden und beweglichen Zielen, sechs vorgefertigte Kampfeinsätze und ein kompletter Kleinkrieg. Hier werden Aufträge per Zufall verteilt. Je nach Ihrem Abschneiden im vorherigen Einsatz ändern sich die militärische Lage und das Ziel des nächsten Einsatzes.

Während einer Mission haben Sie mehrere Möglichkeiten, Ihre Fahrzeuge zu kommandieren. Zum einen gibt es eine zoombare Übersichtskarte des Kampfgebietes, auf der Sie per Tastendruck die Panzer einzeln oder im ganzen Trupp hin- und herschieben können. Auf der Karte sind alle Flüsse, Berge, Straßen und Brücken eingezeichnet, so daß Sie Ihren Panzerverband strategisch richtig postieren können. Ebenso kann man in diesem Kartenüberblick seinen Panzern Befehle erteilen, z.B. daß sie von alleine bei Feindberührung anfangen zu feuern. Wenn der Auftrag es erlaubt, dürfen Sie in diesem Kartenmodus auch Verstärkung anfordern. Je nach Auftrag stehen Mannschaftspanzer, Raketenwerfer, Artillerie oder sogar Kampfhubschrauber und Flugzeuge auf Tastendruck zu Ihrer Unterstützung bereit. Wem das leidige Hin- und Herschieben auf der Karte zu langweilig ist, kann sich natürlich auch selbst in einen Panzer setzen. In jedem M1 gibt es vier Stationen, in denen Sie Platz nehmen können: als Fahrer, Kanonier, Kommandant oder in der Turmluke. Hier dürfen Sie selber den M1 ins Gefecht fahren, auf andere Panzer feuern oder versuchen, per MG auf tieffliegende feindliche

Flugzeuge zu schießen. Aus jeder der vier Stationen sehen Sie Ihre Umgebung in 3-D-Grafik. Wer möchte, kann sich seine Panzerkolonne auch von außen betrachten.

Wenn Sie Ihre Aufträge erfolgreich erledigt haben, gibt es Punkte, Orden und Beförderungen. Allerdings nicht nur für Sie alleine, sondern auch für den Rest der simulierten Panzermannschaft. Ähnlich wie bei einem Rollenspiel ist diese Mannschaft am Anfang der Karriere noch ziemlich unbedarft. Der Kanonier trifft nicht besonders gut, der Fahrer ist zu langsam und der Kommandant nicht gerade ein Einstein. Bei zunehmenden Erfolgen können Sie die Eigenschaften Ihrer Truppe verbessern. Mit Orden und Beförderungen zeichnen Sie einzelne Crewmitglieder aus. Als Folge wird sich der Betreffende in künftigen Einsätzen ein wenig besser anstellen. Natürlich kann es auch passieren, daß eine hochdekorierte Mannschaft auf dem Pixel-Schlachtfeld den Heldentod stirbt. Dann erhalten Sie einen neuen Panzer, der wieder mit einer unerfahrenen Truppe besetzt ist.

Bewertung: Besonders friedlich geht es bei »M1 Tank Platoon« wahrlich nicht zu; wer moralische Bedenken hat, sollte um dieses Programm lieber einen weiten Bogen machen. In technischer Hinsicht gibt es kaum etwas zu beanstanden, nur ein paar mehr landschaftliche Details wären wünschenswert gewesen. Ansonsten ist alles vorhanden, was der Panzerfahrer braucht: ein großes Gelände, beinharte Missionen, ein guter Computergegner und neben der nötigen Action ein stattliches Maß an Strategie und Taktik. Spieler, die mehr auf Action stehen, werden ihren Panzer selber fahren, die Taktiker werden eher mit der famosen Übersichtskarte herumwerkeln.

Ein dickes Lob für die Idee, die Besetzungen mit Erfahrungswerten zu versehen, dadurch kommt eine zusätzliche Spannungsnote ins Spiel. Warnung an die XT-Besitzer: Die Grafik ist nur auf ATs flott und zügig. Auch mit runtergeschaltetem Detaillevel kommen normale PCs ganz schön ins Holpern.

Auf einen Blick:

Name:	M1 Tank Platoon
Hersteller:	Microprose
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 130,-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; technisches Referenzblatt, zwei Tastaturschablonen für AT- und XT-Keyboards.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Die AdLib-Soundkarte wird unterstützt. Auf XTs ist die 3-D-Grafik störend langsam. Die Tastatursteuerung ist gut; wir empfehlen einen Joystick. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 9

Red Storm Rising

Beschreibung: Die Werke des amerikanischen Romanautors Tom Clancy scheinen für die Umsetzung auf PCs geradezu prädestiniert zu sein. Nach dem U-Boot-Drama »Jagd auf Roter Oktober« mußte das Kriegsspektakel »Red Storm Rising« für eine weitere U-Boot-Simulation erhalten. Die Handlung von »Red Storm Rising« mutet angesichts der derzeitigen Entspannungspolitik zwischen Ost und West zwar ziemlich weit hergeholt an, aber für Spannung sorgt das Szenario allemal.

Finstere Terroristen fackeln die lebenswichtigen Ölfelder der Sowjetunion ab. Die Sowjetführung kriegt kalte Füße und sackt kurzerhand die Bundesrepublik Deutschland in einem Handstreich ein. Die NATO-Truppen stehen der Übermacht recht hilflos gegenüber und rufen Uncle Sam um Hilfe - schon haben wir das Schlamassel. Sie spielen den markigen Kapitän eines amerikanischen Atom-U-Boots auf kriegerischer Tauchfahrt im eisigen Nordmeer. Bevor Sie sich aber ins nasse Gefecht begeben, können Sie zuerst noch einen von vier fiktiven Zeiträumen aussuchen, in denen Sie spielen möchten. Je nach gewähltem Zeitabschnitt stehen Sie besser oder schlechter ausgestatteten Sowjettruppen gegenüber. Zusätzlich darf man eine von vier Schwierigkeitsstufen anwählen, seiner Spielfigur einen netten Namen geben und das Waffenarsenal nach geeigneter Ausrüstung durchwühlen. Um sich an die zahlreichen Kontrollen des U-Bootes zu gewöhnen, können Sie auf eine Übungsmission gehen. Hier steht einem ein feindliches U-Boot oder ein Zerstörer gegenüber, die keinen Schaden anrichten können. Wenn Sie sich ausgiebigst mit der Steuerung vertraut gemacht haben, geht es mit dem Ernstfall weiter. Vom Hauptquartier wird Ihnen die derzeitige Lage erklärt und eine von elf Missionen zugeteilt. Je nach Erfolg der einzelnen Aufträge dauert die kriegerische Auseinandersetzung länger oder kürzer.

Grafisch hält sich »Red Storm Rising« etwas zurück. Simulationsveteranen, die schon mit dem U-Boot aus »Silent Service« durchs Meer getuckert sind, erkennen Ihre Unterwasserröhre kaum wieder. Anstelle von Ausguckposten auf dem Turm, schmucker Bordkanone und simplem Kartentisch wird der Spieler von »Red Storm Rising« mit Elektronik pur bedient. Per Tastenklick kann sich der Kapitän auf ein gutes Dutzend verschiedener Posten innerhalb des U-Bootes begeben. Hier kann er Sonarechos kontrollieren, Wasserschichten untersuchen,

Torpedos klar machen und das Boot manövrieren. Sogar ein Periskop steht zur Verfügung. Wer seine Seefahrerkarriere nicht an einem Abend beenden möchte, kann neben den Punktezahlen auch Spielstände speichern.

Bewertung: Ein dickes Lob an die Programmierer von Microprose für die ungeheure Komplexität von »Red Storm Rising«. Jeder der über 30 verschiedenen Gegner hat eine eigene ausgeklügelte Taktik, die Schwierigkeitsgrade sind hervorragend abgestuft, und die Bedienung des U-Bootes opulent, aber dank Tastaturschablone und vorzüglichem Handbuch einfach zu erlernen. Allerdings sollten Action-Puristen, die lieber mit der Bordkanone ballern, als strategisch zu planen, einen Bogen um dieses Programm machen. Vollblut-Taktiker und Hobby-Admiräle kommen voll auf ihre Kosten. Die Grafik ist simpel: Sonaranzeigen, taktische Karten, Anzeigen der Wasserschichten und das Periskop haben den spröden optischen Charme einer Tabellenkalkulation. Schade, daß das überholte »Die bösen Russen sind an allem schuld«-Schema für die Hintergrundstory bemüht wurde.

Auf einen Blick:

Name: Red Storm Rising
Hersteller: Microprose
Distributor: Rushware
Ca.-Preis: DM 120-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung; Tastaturschablone.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7

Sherman M4

Beschreibung: Hauptdarsteller in dieser Simulation ist der »Sherman M4«, ein amerikanischer Panzer aus dem Zweiten Weltkrieg. Mit so einem Stahlkoloß können Sie in dem gleichnamigen Programm herumkurven. Sherman M4 ist trotz recht zahlreicher Einstellungsoptionen keine »richtige« Simulation. In diesem Programm wurde viel mehr Wert auf einfache Bedienung und spielerisches Vergnügen gelegt.

15 verschiedene Missionen erwarten den Panzerfahrer; je fünf finden in drei unterschiedlichen Gebieten statt, die den Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs nachempfunden sind. So findet der Spieler sich in der Normandie, in der Wüste Nordafrikas oder in den Ardennen wieder. Bevor Sie aber die dieselfressenden Motoren des Panzers anwerfen, können verschiedene Schwierigkeitsstufen eingestellt werden. Hier dürfen Sie die Qualität der Gegner einstellen, ob Ihr Panzer schnell oder langsam feuert, ob Ihnen Artillerieunterstützung zur Verfügung steht oder nicht, und ob Sie einfach über Flüsse fahren können oder Brücken benutzen müssen. Weiterhin kann man sich aussuchen, ob man einzelne Aufträge absolvieren möchte oder aber lieber alle fünf Missionen hintereinander fahren will. Die Aufträge reichen vom Erobern einer feindlichen Basis über das Zerstören von Bunkern bis zum Halten strategisch wichtiger Brücken.

Wenn Sie alle Einstellungen gemacht haben, geht es ins ausgesuchte Kampfgebiet. Nicht nur ein Panzer steht Ihnen hier zur Verfügung, sondern insgesamt warten vier Shermans und zwei Jeeps auf Ihr Kommando. Natürlich können Sie nicht alle Fahrzeuge gleichzeitig durch die Landschaft fahren, aber auf einer abrufbaren Übersichtskarte des Kampfgebietes dürfen Sie den anderen Fahrzeugen Anweisungen erteilen. Z.B. kann jeder der Panzer per Knopfdruck an einen von Ihnen bestimmten Ort geschickt und mit der Order, auf Feinde automatisch zu feuern, versehen werden. Auf dieser Karte dürfen Sie auch Artillerieunterstützung anfordern. Einfach einen Punkt der Karte markieren, Hilfe anfordern, und schon geht das schönste Feuerwerk los.

Wenn Sie selbst mit dem Panzer unterwegs sind, geht es recht simpel zu. Ohne eine Vielzahl von Knöpfen zu drücken, läßt sich der Tank fortbewegen. Ebenso einfach ist das Anvisieren von Gegnern und das Umschalten auf verschiedene Positionen innerhalb des Panzers. Neben

dem Fahrersitz können Sie aus einem Fernglas oder aus der Turmluke die 3-D-Grafik der Landschaft bewundern. Wenn Sie aus der Turmluke heraussehen, können Sie per Tastendruck nach vorn, links, rechts oder hinten schauen. Natürlich kann der Panzer aus dieser Sicht auch gefahren und die Kanone abgefeuert werden. Falls Ihr Panzer in der Hitze der Schlacht fünfmal schwer beschädigt worden ist, haben Sie einen Tank weniger zur Verfügung und müssen auf den nächsten funktionsfähigen Panzer umsteigen. Solange Ihr Panzer nur angeschlagen ist, können Sie ihn in der heimatlichen Basis reparieren und wieder betanken lassen. Das Spiel ist vorbei, wenn Sie keinen funktionstüchtigen Panzer mehr haben oder die Mission erfolgreich abgeschlossen ist.

Bewertung: »Sherman M4« nimmt für sich keinesfalls das Gütesiegel einer realistischen Simulation in Anspruch. Hier müssen keine 200-Seiten-Handbücher gewälzt und keine zwei Dutzend Anzeigen überwacht werden. »Sherman M4« ist ein Programm, das einfach zu bedienen und leicht zu beherrschen ist, ohne das dabei der Spaß verloren geht. Genau das richtige für Spieler, die vor solchen Mammutprogrammen wie »M1-Tank Platoon« zurückschrecken. Auffällig gut ist die sehr schnelle 3-D-Grafik, die ein zügiges Fahren mit dem Sherman garantiert. Selbst unter CGA und mit einem langsamen PC ist die Grafik erstaunlich detailliert und ausreichend schnell. Wer einen AT sein eigen nennt, sollte übrigens vor dem Spiel den Rechner etwas runterschalten, ansonsten fährt sich der dicke Stahlbrocken eher wie ein Ferrari als ein Panzer. Ausgeschlafene Gegner und knifflige Missionen tun ihr übriges, um Sie an den Monitor zu bannen. Leider sind 15 Missionen auf Dauer ein wenig dürftig.

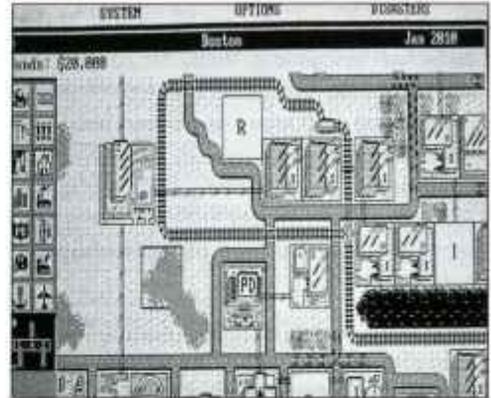
Auf einen Blick:

Name:	Sherman M4
Hersteller:	Loriciel
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine sonderlichen Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 6



Sim City

Beschreibung: Glauben Sie, das Zeug zum Bürgermeister zu haben? Wären Sie ein begnadeter Städtebauer? Um Ihr Talent in diesen beiden anspruchsvollen Jobs zu beweisen, sollten Sie zur Stadtsimulation »Sim City« greifen. Sie haben es hier in der Hand, von der ersten Grundsteinlegung an die Gestalt Ihrer Stadt zu bestimmen. Egal ob Industrieanlagen oder Flughäfen, Einkaufszentren oder gute und weniger gute Wohngegenden - Sim City ist ein Städtebaukasten, mit dem Sie das Wolkenkuckucksheim Ihrer Träume auf dem PC Wirklichkeit werden lassen können.

Die Simulation beginnt mitten im Sankt Niemandsland: Ein einsamer Landstrich erscheint ausschnittsweise auf dem Bildschirm, dessen gesamte Ausmaße auf einer Karte studiert werden können. Am linken Bildrand sind 14 Icons zu sehen. Jedes Icon steht für einen bestimmten Teil städtischer Infrastruktur. Um z.B. einen Block mit leeren Wohnungen zu bauen, klicken Sie das Häuschen-Icon an und bestimmen auf der freien Fläche den Standort des Gebäudes. Von Anfang an ist Planung gefragt. Sie haben ein Startkapital von 20.000 Dollar, und jede Bauaktion kostet Geld. Ihre einzige Einnahmequelle sind die Steuern Ihrer Bürger. Doch Sie können nicht beeinflussen, wie viele Leute in Ihre Stadt ziehen - das hängt ausschließlich von der Lebensqualität in der Stadt ab. Mit horrenden Steuersätzen vergrault man Neubürger ebenso nachhaltig wie mit einem Mangel an Wohnraum oder Massenarbeitslosigkeit.

Schnell stellt man fest, daß die Struktur der Stadt verschiedenste Auswirkungen hat, die das Programm berechnet. Eine Tabelle in der 64seitigen deutschen Anleitung veranschaulicht sehr schön das Ursache/Wirkungsprinzip im Großstadtdschungel. Zehn Werte (z. B. Grundstückswert, Verkehrsdichte und Umweltverschmutzung) werden von 21 Faktoren positiv oder negativ beeinflusst. Wundern Sie sich also nicht, wenn die schmucken Häuschen direkt neben dem neuen Kernkraftwerk leer bleiben: Die »Sims«, die computergesteuerten Stadtbewohner, schätzen Industrieanlagen in nächster Nachbarschaft nicht sonderlich. Verkehrsstaus gehören zum täglichen Stadtbild, und die Abgase verpesten die Luft? Dann wird es höchste Zeit, ein Schienennetz für öffentliche Verkehrsmittel zu bauen. Und wenn in einem Stadtteil der Grundstückswert purzelt, weil die Kriminalitätsrate am Überkochen ist, sollten Sie hier eine neue Polizeistation bauen. Welchen Typ Stadt Sie bauen, bleibt letztlich Ihnen überlassen. Sie

können Ihr Glück mit einem überschaubaren Städtchen versuchen, das weitgehend ohne umweltverschmutzende Industrieanlagen auskommt. Oder versuchen Sie sich mal am Modell eines slumdurchwucherten Gigantopolis, eines unübersichtlichen Meers aus Hochhäusern.

Die Qualität Ihrer Bürgermeisterarbeit wird einmal pro Spieljahr in einer Meinungsumfrage ermittelt. Die Kardinalsfrage lautet »Macht der Bürgermeister einen guten Job?«. Antworten mehr als 50 Prozent mit einem harschen »Nein!«, müssen Sie sich im letzten Jahr eine Menge Schnitzer geleistet haben. In einer »Nörgel-Hitliste« können Sie ablesen, welche fünf Probleme die Bürger am meisten ärgern.

Drei Schwierigkeitsgrade stehen beim »Freistil-Städteplanen« zur Wahl. Je härter man sich das Leben macht, desto mimosiger reagieren die Stadtbewohner. Hat man einmal eine Stadt aufgebaut, ist kein festes Spielende vorgegeben. Der aktuelle Stand läßt sich jederzeit speichern. Sie können langfristig auf Expansion setzen, einen Flughafen bauen und versuchen, trotz wachsender Größe Einwohnerzahl und Wirtschaftswachstum in Schwung zu halten. Merke: Eine große Stadt in Schuß zu halten, ist schwerer, als ein Dorf in Griff zu bekommen. Erreicht die City gewaltige Ausmaße, können Sie den Stadtplan ausdrucken und in Ruhe studieren. Wohlstand und Größe der Stadt sowie die Zufriedenheit der Bürger werden in einer Punktzahl zusammengefaßt, die ihre Qualitäten als Bürgermeister widerspiegelt.

Makaber, aber wahr: Zu einer realistischen Stadtsimulation gehören auch Katastrophen. Wenn Ihre Metropole gerade wie geschmiert vor sich hin expandiert, kann aus heiterem Himmel das Schicksal schwer zuschlagen: Feuer können ausbrechen, Überflutungen auftreten, Flugzeuge abstürzen, Tornados vorbeiwirbeln, Erdbeben poltern, Schiffe im Hafen kollidieren und Atomkraftwerke durchbrennen. Am originellsten (wenn auch unrealistischsten) sind Monsterangriffe: Treiben Sie es zu bunt mit der Umweltverschmutzung, taucht ein Ungeheuer Marke Godzilla auf und frißt gezielt die ärgsten Luftverpester Ihrer Stadt auf. Wenn Sie auf solche juxigen Einlagen verzichten (und sich das Städtebauen leichter machen) wollen, dürfen Sie sämtliche Katastrophen kurzerhand abschalten.

Bewertung: Wer die Spielidee zu »Sim City« hatte, darf sich kräftig auf die Schulter klopfen. Die Stadtsimulation gehört zu den faszinierendsten und originellsten PC-Spielen, die bisher erschienen sind. Das prickelnde Spielgefühl kommt vor allem daher, daß die Stadtbewohner ein Eigenleben führen. Der Spieler legt im Rahmen der finanziellen Möglichkeiten die Rahmenbedingungen fest; die Auswirkungen auf Struktur und Größe der Stadt bekommt man vom Programm präsentiert. An »Sim City« spielen Sie sich nicht so leicht satt: Auf der Diskette sind acht unterschiedlich schwierige Szenarios mit fertigen Städten. Das Experimentieren mit Eigenkonstruktionen kennt kaum Grenzen. Eine Stadt zu bauen, ist das eine Kunststück; sie in Schuß zu halten, das andere. »Sim City« ist ein tolles Programm: einfach zu bedienen und auch langfristig sehr ergiebig, was den Spielspaß angeht.

Auf einen Blick:

Name: Sim City
Hersteller: Infogrames
Distributor: Bomico
Ca.-Preis: DM 100-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung; Städtetabelle (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend; am besten spielt sich das Programm mit einer Maus.

Gesamtwertung: 10

Tank

Beschreibung: »MI Tank Platoon« von Microprose ist nicht die einzige aktuelle Simulation, bei der Sie einen MI-Abrams-Kampfpanzer steuern können. Auch Spectrum Holobyte, die Macher des Flugsimulationsbestsellers »F-16 Falcon«, haben einen digitalen MI in petto. Schlicht und bescheiden »Tank« heißt das gute Stück, das mit »MI Tank Platoon« um die Spielergunst wetteifert.

Sie übernehmen die Steuerung von bis zu zwölf Panzern. Insgesamt 15 verschiedene Kampfeinsätze in drei unterschiedlichen Szenarios warten auf Sie. Die Einsätze reichen vom einfachen Erreichen eines Ortes in einer bestimmten Zeit über das Sichern einer Brücke bis zur Unterstützung eingekesselter eigener Verbände im Feindesland. Neben dem amerikanischen Trainingsgelände dürfen Sie Ihre Panzer in Mitteleuropa und im Mittleren Osten ins Getümmel führen. Vorher kann noch einer von drei Schwierigkeitsgraden und die Tageszeit (Tag oder Nacht) eingestellt werden. Sind alle Menüs durchgearbeitet, geht es los.

Als erstes wird eine schicke, vergrößerbare Übersichtskarte des Gebietes eingeblendet. Hier sehen Sie neben den Landschaftsmerkmalen die Symbole Ihrer eigenen Truppen und Icons, die Feindverbände repräsentieren. Auf dieser Karte werden alle Panzer entweder zugweise oder einzeln verschoben. Außerdem können Sie sich Informationen über jede einzelnen Einheit Ihres Truppenteiles geben lassen und bei Bedarf Artillerie oder Luftunterstützung anfordern. Wer nicht auf das Kartengefummel steht, kann seinen Panzer auch eigenhändig fahren. Hier darf man sich entweder an den Posten des Kanoniers, des Fahrers oder des Kommandanten setzen. Wenn Sie sich auf eine Position konzentrieren möchten, können Sie per Tastatur Befehle an die anderen Posten weitergeben oder auf den nächsten Panzer im Zug umschalten. Auf den einzelnen Posten müssen Sie dann alles selbst in die Hand nehmen: Kanone laden, zielen und abfeuern, wenn Sie sich als Kanonier betätigen; schalten, Gas geben und bremsen, wenn Sie als Fahrer unterwegs sind. Je nach gewähltem Posten unterscheidet sich natürlich das zu bedienende Instrumentarium. Im »Selbstfahr«-Modus dürfen Sie zusätzlich aus verschiedenen Blickwinkeln wählen. So kann man in Ruhe die 3-D-Landschaft oder den eigenen Panzer betrachten.

Die Gegner sind vielfältig und je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger clever. Sie treffen auf Panzer, Artilleriestationen sowie auf feindliche Hubschrauber und Flugzeuge. Haben Sie einen Auftrag ausgeführt, gibt's je nach Erfolg einen saftigen Punktebonus, der abgespeichert wird. Wenn Sie zwei PCs mit einem Nullmodem-Kabel verbinden, können Sie auch gegen einen zweiten Spieler ins Felde ziehen.

Bewertung: Leider schafft es Spectrum Holobyte nicht, mit »Tank« an den Erfolg von »F-16 Falcon« anzuknüpfen. Die Grafik ist recht mager und die Farbpalette unter EGA denkbar unglücklich gewählt. Zwar ist die Geschwindigkeit akzeptabel, (kein Wunder, das Programm läuft nur auf ATs), aber beim Anblick violetter Berge hält sich die Begeisterung an der Grafik in Grenzen. Was viel gravierender stört, sind Mängel bei der Spiellogik. Was nützt es, daß man dem Panzer auf den Pixel genau vorgeben kann, wohin er automatisch fahren soll, wenn sich das Programm nicht daran hält. So ist es bei zeitkritischen Missionen z.B. wichtig, daß der Panzer auf der Straße fährt, um Zeit zu sparen. Also gibt man die Straßenroute auf der Karte an, doch der Autopilot läßt den Panzer mehrere Meter daneben durchs Unterholz rumpeln. Das zweite Manko ist die übertriebene Anzahl zu steuernder Einheiten. Selbst ausgekochte Simulationsprofis verlieren bei einem Dutzend MI-Panzern und drei anderen Zügen mit Zusatzfahrzeugen den Überblick. Weniger wäre hier sicher mehr gewesen. »Tank« ist mit Sicherheit kein schlechtes Programm, aber »MI Tank Platoon« spielt sich um einiges besser.

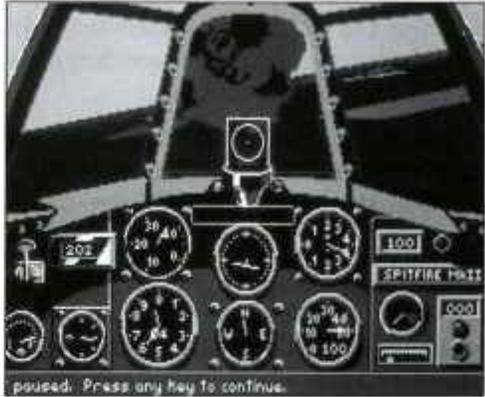
Auf einen Blick:

Name:	Tank
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 120,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-AT-Diskette und zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche deutsche Anleitung; Referenzkarte mit Tastaturbelegung.

Hardware-Anforderungen: AT mit mindestens 640 Kbyte RAM sowie EGA-Grafikkarte. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; optimal ist die Steuerung mit Joystick. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 6



Their finest Hour

(The Battle of Britain)

Beschreibung: Hobbyflieger, die von den ewigen F-16-, F-15- und F-14-Simulationen die Nase voll haben, sollten unbedingt mal einen Blick auf »Their finest Hour« riskieren. Hier geht es nicht um Geschwindigkeiten, die jenseits der Schallmauer liegen, hier findet man keine elektronischen Anti-Raketen und Anti-Anti-Raketen-Systeme. Einzig und allein das fliegerische Können in Propellermaschinen steht im Vordergrund.

Der Schauplatz dieser Simulation ist die berühmte Luftschlacht um England während des Zweiten Weltkriegs. Wenn Sie auf der englischen Seite fliegen, stehen zwei Maschinen zur Auswahl: die Hurricane und die Spitfire. Wer lieber mit einem deutschen Flugzeug starten möchte, kann nicht nur zwischen Jagdflugzeugen wählen; auch drei Bomber und ein Sturzkampfbomber werden angeboten. Neben der Me-109 und der Me-110 können Sie mit der Ju-87 Stuka oder den Bombern Do-17, He-111 und der Ju-88 durch den Himmel brausen. Natürlich hat jedes Flugzeug ein anderes Flugverhalten und ein individuell gezeichnetes Cockpit, das dem Originalflieger nachempfunden ist. Hier geht die Detailgetreue sogar soweit, daß in den deutschen Maschinen die Instrumente auch in deutscher Sprache beschriftet sind. Wer einen Bomber fliegt, kann nicht nur auf dem Pilotensitz Platz nehmen. Je nach Maschine stehen bis zu fünf Bordschützen zur Verfügung, auf deren Posten man sich per Tastendruck begeben kann. Wenn Sie sich lieber aufs Fliegen konzentrieren wollen, können Sie den Computer den Part der Bordkanoniere übernehmen lassen.

Je nach gewähltem Flugzeug und Nationalität stehen etwa 50 verschiedene Missionen auf dem Flugplan. Wem das nicht reicht, der kann mit dem »Mission-Builder« unbegrenzt viele eigene Missionen zusammenbasteln. Zusätzlich können Sie auf eine sogenannte »Campaign« gehen. Hier werden verschiedene Missionen per Zufall verteilt, und Erfolge oder Mißerfolge haben einen entscheidenden Einfluß auf zukünftige Aufträge. Nach dem Abschluß einer Mission gibt's Punkte und eventuell Beförderungen sowie Orden, die zusammen mit Ihrem Namen gespeichert werden. Als zusätzliches Bonbon gibt es bei »Their finest Hour« eine Art Rollenspielelement. Sie können z.B. bei einer Bombermission die Besatzungen der Geleitjäger individuell bestimmen. Wenn Sie schon einige abgespeicherte Piloten haben, die als Jäger gute Ergebnisse erzielt haben, verhalten die sich als Geleitschutz erfahrener als blutige

Anfänger. Das gleiche läßt sich selbstredend auch umgekehrt bewerkstelligen: Sie fliegen ein paar Bombermissionen und setzen dann diese erfahrene Besatzung in den Bomber, während Sie für den Geleitschutz sorgen.

Ein weiteres Feature von »Their finest Hour« ist eine spezielle Kameraoption. Diese Kamera läßt sich während des Fluges einschalten. Wenn Sie sich diesen »Film« anschauen, können Sie zwischen den verschiedensten Blickwinkeln hin- und herschalten und den Film speichern.

Bewertung: Das ist wahres Fluggefühl - hier entscheidet nicht die bessere elektronische Ausrüstung über Sieg oder Niederlage, sondern alleine das fliegerische Können. Das Programmier-Team von Lucasfilm Games hat mit »Their finest Hour« ganze Arbeit geleistet. Eine verschwenderische Anzahl von Missionen und Flugzeugen, hervorragende Grafik und tolle Gags wie Mission-Builder und Kamera lassen diese Simulation zu einem spielerischen Freudenfest werden. Einsteiger werden ebenso ausreichend bedient wie Simulationsprofis, die alle Flugmanöver im Schlaf beherrschen. Geradezu genial ist auch die Idee mit den Rollenspielelementen.

Leider gibt es zwei kleine Mankos bei »Their finest Hour«: Zum einen wird das fliegerische Glanzstück auf XTs einfach zu langsam (auch wenn man die geringste Detailstufe einstellt), zum anderen braucht man, um seinen Flieger anständig zu steuern, unbedingt eine Maus oder einen Joystick. Bei der Steuerung mit der Tastatur geht viel von dem tollen Fluggefühl verloren.

Auf einen Blick:

Name:	Their finest Hour (The Battie of Britain)
Hersteller:	Lucasfilm Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; deutsche Kurzanleitung; drehbare Pappscheibe (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Die AdLib-Soundkarte wird unterstützt. Auf XTs wird die Grafik störend langsam. Die Tastatursteuerung ist mangelhaft; Sie sollten nur mit Joystick oder - noch besser - Maus fliegen. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 10

UFO

Beschreibung: Was machen Programmierer von Simulationen, denen nichts Neues mehr einfällt? Sie simulieren ein Fortbewegungsmittel, das es noch gar nicht gibt. In diesem Fall haben die Macher des »Flightsimulator 4.0« versucht, ein »UFO« auf dem PC zum Fliegen zu bringen. Da es natürlich keinerlei technische Details über ein solches Objekt gibt, mußten sich die Programmierer auf ihre Phantasie verlassen. Wer sich an Bord dieser fliegenden Untertasse begibt, ist erstmal ratlos. Sie werden mit Anzeigen für merkwürdige Dinge wie Gluon, Translucer, Illuminator, Kels und Klaks konfrontiert. Diese eigenartigen Bezeichnungen entpuppen sich nach einem Blick ins ausführliche Handbuch als ufologische Übersetzungen für Benzin, Landescheinwerfer, Höhe und Triebwerke. Die Anzeigen sind um ein großes Fenster herum gruppiert. In diesem Fenster sehen Sie die umliegende Landschaft in 3D. Wie bei »Flightsimulator 4.0« stehen auch einige zusätzliche zoombare Blickwinkel zur Verfügung.

Gleich drei verschiedene Antriebe stecken indem UFO: einerzum Abheben und Landen, einer zum Atmosphärenflug und einer, um im Weltall umherzudüsen. Wer das Umherschleudern mit der fliegenden Untertasse ausgiebig trainiert hat, darf sich auf einige spezielle Aufgaben gefaßt machen, die einem UFO würdig sind. Irgendwo im Orbit kreist Ihr Mutterraumschiff, dem leider der Sprit ausgegangen ist. Nun müssen Sie mit dem UFO aus den Gebäuden der irdischen Städte Strom abzapfen und zurück zum Mutterschiff transportieren. Da die Erdbevölkerung dem Stromklau nicht tatenlos zusieht, werden Sie attackiert. Aber so ein UFO hat ein paar nette Extras. So können Sie Ihr Fluggerät z. B. auf Knopfdruck unsichtbar machen. Ein anderer Auftrag, der für UFOs typisch zu sein scheint, ist das Entführen harmloser Erdenbürger. Dazu müssen Sie im Luftraum hinter harmlosen Sportfliegern hinterherfliegen und diese mit einem Magnetstrahl einfangen.

Wer keine Lust mehr hat, durch die vorgegebene Landschaft zu fliegen, kann zusätzlich die sogenannten »Scenery Disks« kaufen. Diese sind eigentlich für den »Flightsimulator 4.0« gedacht, sind aber auch zu »UFO« kompatibel.

Bewertung: Wer sich erstmal durch die eigenartigen Bezeichnungen gewurstelt hat und mit den Flugeigenschaften der Untertasse klarkommt, findet an diesem Programm nichts Beson-

deres mehr. »UFO« ist eine dürftige Kopie des »Flightsimulator 4.0«, dem man ein paar neue Instrumente und ein verändertes Flugverhalten verpaßt hat. »UFO« hat sogar die gleichen Einstellungsoptionen für Wetterbedingungen und Perspektiven. Aber das größte Ärgernis ist die Geschwindigkeit des Programmes. Selbst auf einem 286-AT fliegt das Raumschiff ungefähr so schnell wie eine Schnecke beim Bergsteigen. Die detaillierte 3-D-Grafik ruckt und zuckt, daß man »marsmensch-grün« vor Wut wird. Die Steuerung via Tastatur ist auch nicht gerade ein Meisterwerk. Am besten fliegt sich die digitalisierte Suppenschüssel noch mit Joystick oder Maus. Wer unbedingt mal etwas anderes als ein normales Flugzeug fliegen möchte, sollte sich lieber den Drachenflugsimulator »Dragon Strike« von SSI anschauen. Da gibt es erheblich mehr Flugspaß.

Auf einen Blick:

Name:	UFO
Hersteller:	Sublogic
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 120-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette, ausführliche englische Anleitung, deutsche Kurzanleitung, Referenzkarte mit Tastaturkommandos, drei Landkarten.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs wird die Grafik sehr langsam; wir empfehlen einen AT mit mindestens 15 MHz. Die Tastatursteuerung ist ausreichend; Sie sollten lieber mit Joystick oder Maus fliegen. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 5

Vette

Beschreibung: Neben Porsche und Ferrari hat der Chevrolette Corvette einen besonders klangvollen Namen unter Sportwagenfreunden. Wer beim Transport von Punkt A nach Punkt B einen heißen Feuerstuhl bevorzugt, setzt sich sicher gerne mal ans Steuer eines solchen schnittigen Gefährts - wenn er sich das gute Stück leisten kann: unter 30 000 Dollar geht nichts. Ein paar Handvoll Dollar weniger muß man investieren, um die Corvette auf dem PC zum Laufen zu bringen. »Vette« ist der Titel der Fahrsimulation, abgeleitet vom Kosenamen, den der Corvette in den USA erhalten hat. Außerdem bekommt man ein bißchen große weite Welt auf Diskette mitgeliefert. Auf fünf Kursen, die alle auf verschiedenen Routen durch San Francisco führen, treten Sie gegen einen Computerfahrer an. Vom LKW-Gegenverkehr bis zur Golden Gate Bridge haben die Programmierer versucht, möglichst viel Atmosphäre der Straßen von San Francisco in das Programm zu packen.

Zu Beginn haben Sie die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden, vier Corvette-Typen und vier anderen Sportwagen, mit denen dann Ihr Gegner über den Asphalt flitzt. Sie steuern Ihre Vette mit Maus, Joystick oder Tastatur, legen die Gänge ein, beschleunigen, bremsen und können sich die ganze Pracht aus verschiedenen Blickwinkeln ansehen. Am realistischsten ist die 3-D-Grafik beim Blick durch die Windschutzscheibe, doch wer's übersichtlich mag, kann auch sein eigenes Fahrzeug von außen betrachten. Auf einem Kartenausschnitt wird die Position des Computerfahrzeugs gezeigt. Wenn Sie keine allzu groben Unfälle bauen, am Ziel ankommen und eine gute Zeit geschafft haben, dürfen Sie noch Ihren Namen für die Bestenliste eintragen, die gespeichert wird. Verbindet man zwei PCs per Nullmodem-Kabel oder Modem-Anschluß (ab 1200 Bauds), können zwei Vette-Fahrer auch gegeneinander antreten.

Da jedes Fahrzeug, jeder Fußgänger und jedes Gebäude in 3D berechnet wird, kann es einige ernsthafte Geschwindigkeitsprobleme geben. Die schöne EGA-Grafik ist nur für ATs aufwärts gedacht. Wenn Sie mit allen Grafikdetails fahren wollen, empfiehlt das Handbuch gar einen 386er-PC. Um auf weniger hochgezüchteten Geräten eine halbwegs fließende Grafik zu bekommen, können Sie einige Einzelheiten wie Rückspiegel und Armaturenbrett ausblenden. Am meisten Beine macht man der Grafik, wenn man auf die EGA-Darstellung verzichtet und

sich mit CGA- oder Hercules-Bildern begnügt, deren Attraktivität freilich nicht mit EGA mithalten kann.

Bewertung: Die Idee hat was für sich: Ein Autorennen auf dem echten Straßennetz von San Francisco in piekfeinem 3D - das klingt doch wirklich verlockend. Der Spielspaß endet aber sozusagen im zweiten Gang. Der Unterhaltungswert ist beschränkt, denn das Fahren im Stadtverkehr ist auf Dauer nicht sonderlich aufregend. Zwar kann man verschiedene Routen und Abkürzungen ausprobieren, aber der rechte Kitzel will nicht aufkommen. Die Grafik ist sehenswert, doch benötigt sie zuviel Computer-Power. Nicht jeder hat auf seinem Schreibtisch ein 386er-EGA-System mit Joystick stehen, um alle Vette-Features ausnutzen zu können. Wenn Sie für einen Taxifahrerschein in San Francisco üben wollen, mag »Vette« einen gewissen Nährwert haben. Doch der pure Spielspaß ist ein wenig mickrig. Gegenüber der zum Teil hochkarätigen Konkurrenz im Rennspiel-Genre wirkt die Software-Vette wie ein graues Mäuslein.

Auf einen Blick:

Name:	Vette
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten und eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung; vereinfachter Stadtplan von San Francisco; Corvette-Poster.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM (640 Kbyte für EGA) sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Die EGA-Grafik ist nur auf schnellen ATs empfehlenswert; auch unter CGA spielt sich das Programm auf XTs recht zäh. Die Tastatursteuerung ist gut; mit dem Joystick steuert man Vette am besten. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 4



Wolfpack

Beschreibung: Die rote Notbeleuchtung verbreitet ein diffuses Licht, das nervtötende »Ping-Ping« des Sonars geht Ihnen auf den Wecker, das eiskalte Wasser des Nordatlantiks plätschert gegen den Bootsrumpf, und in weiter Ferne hören Sie das dumpfe Klatschen von Wasserbomben - der Zerstörer ist Ihrem U-Boot immer noch auf den Fersen.

Das klaustrophobische Gefühl, in einem U-Boot, dem Zerstörer auf den Pelz rücken, versucht die neue Simulation »Wolfpack« zu vermitteln. Kapitäne, die nicht nur in der Badewanne Schiffe versenken möchten, können hier das Ruder deutscher U-Boote oder amerikanischer Frachter und Zerstörer übernehmen. Auf fünf nassen Schauplätzen aus dem Zweiten Weltkrieg können Sie entweder auf deutscher Seite mit U-Booten Jagd auf dicke Convoyschiffe oder unter amerikanischer Flagge mit Zerstörern Hätz auf die U-Boote machen. Rund ein gutes Dutzend vorgefertigter Aufträge warten auf den heimischen Seebären. Wer möchte, kann sich auch mit dem im Programm eingebauten Missions-Konstruktions-Set beliebig viele neue Aufträge zusammenbasteln. Auf einer großen, zoombaren Übersichtskarte dürfen Sie Frachter, Tanker, Zerstörer und U-Boote nach eigenem Willen verteilen, die aktuelle Tageszeit und das Kriegsjahr einstellen, die Seite bestimmen, die Sie übernehmen wollen. Zusätzlich können vorgegebene Befehle an die einzelnen Einheiten Ihrer Flotte verteilt werden. Sogar ein einstellbares Zeitlimit steht zur Verfügung. Besonders das Kriegsjahr ist später im Spiel von erheblicher Bedeutung. So stehen bestimmte technische Instrumente erst ab einem gewissen Datum zur Verfügung.

Haben Sie Ihre Wahl getroffen, finden Sie sich an Bord des gewählten Schiffes wieder. Hier findet der passionierte Hobby-Kapitän je nach gewähltem Schiffstyp Anzeigen für Wassertiefe, Geschwindigkeit, Kurs, Radar und Sonar. Zusätzlich können Schadensbildschirme, Periskope und eine Landkarte aufgerufen werden. Wenn Sie in einem U-Boot sitzen, können Sie mit Torpedos oder der Bordkanone feuern. Auf einem Zerstörer stehen neben den Geschützen noch Wasserbomben zur Auswahl. Da je nach Szenario mehr als ein Schiff pro Klasse vorhanden ist, dürfen Sie sich per Tastendruck in jedes einzelne Boot begeben, um dort Kommandos zu erteilen. Sie können sich aber auch auf ein Schiff konzentrieren und die anderen durch einen Autopiloten steuern lassen. Jeder dieser automatischen Kapitäne darf vor

der Mission in ein bestimmtes Boot gesetzt werden. Die verschiedenen Kommandeure haben alle bestimmte Eigenschaften und beeinflussen das spätere Verhalten im Gefecht. Da gibt es naßforsche Burschen, die alles angreifen was schwimmt, es gibt vorsichtige Naturen und Angsthasen. Wenn Sie eine Schlacht gewonnen haben, bekommen Sie vom Oberkommando Ihre Punktzahl mitgeteilt. Jeder Auftrag ist in sich abgeschlossen, und es gibt keine Beförderungen oder Orden.

Wer keine Lust hat, nur alleine überm oder unterm Meer herumzutuckern, kann einen speziellen Zwei-Spieler-Modus aktivieren. Hier übernimmt je ein Spieler eine der beiden Seiten. Wenn Sie z.B. mit den U-Booten unterwegs sind, übernimmt der Mitspieler das Kommando über die Zerstörerflotte. In diesem Modus wechseln sich beide Spieler ab. Die Rundenzeit, die jedem zur Verfügung steht, darf individuell eingestellt werden.

Bewertung: »Wolfpack« macht auf den ersten Blick einen Supereindruck. Viele Einstellungsoptionen, Zwei-Spieler-Modus, ein Konstruktionsset für Missionen und ein gutes deutsches Handbuch versprechen langen Spielspaß. Leider kann »Wolfpack« den ersten guten Eindruck nicht lange aufrechterhalten. Zwar ist die Grafik unter VGA wirklich hübsch gezeichnet (unter CGA, Hercules und EGA verliert sie viel an Reiz), aber es gibt kaum Abwechslung. Die Instrumente der einzelnen Schiffstypen sehen sich alle ziemlich ähnlich und alternative Blickwinkel sind nicht vorhanden.

Außerdem ist »Wolfpack« nicht besonders realistisch. So treffen z.B. von zehn abgefeuerten Torpedos in der Regel neun. Die Option mit den automatischen Piloten ist praktisch, aber ziemlich eintönig. Stellt man seine Boote auf Automatik, kann man sich in Ruhe zurücklehnen, der Computer spielt fröhlich vor sich hin und gewinnt meistens. Die Benutzerführung wird ohne Maus zur elenden Quälerei. Anstatt viele abgeschlossene Einzelaufträge zu ersinnen, hätten die Programmierer lieber die Missionen aufeinander aufbauen lassen sollen. »Wolfpack« ist genau das richtige für Kapitäne, die Wert auf viel Action und wenig Taktik legen. Um nur mal so eben mit dem U-Boot oder Zerstörer ein paar Schiffe zu versenken, reicht es noch aus, für mehr nicht. Wer eine »ernsthafte« U-Boot-Simulation sucht, sollte sich mal das über drei Jahre alte »Silent Service« oder das strategielastige »Red Storm Rising« anschauen.

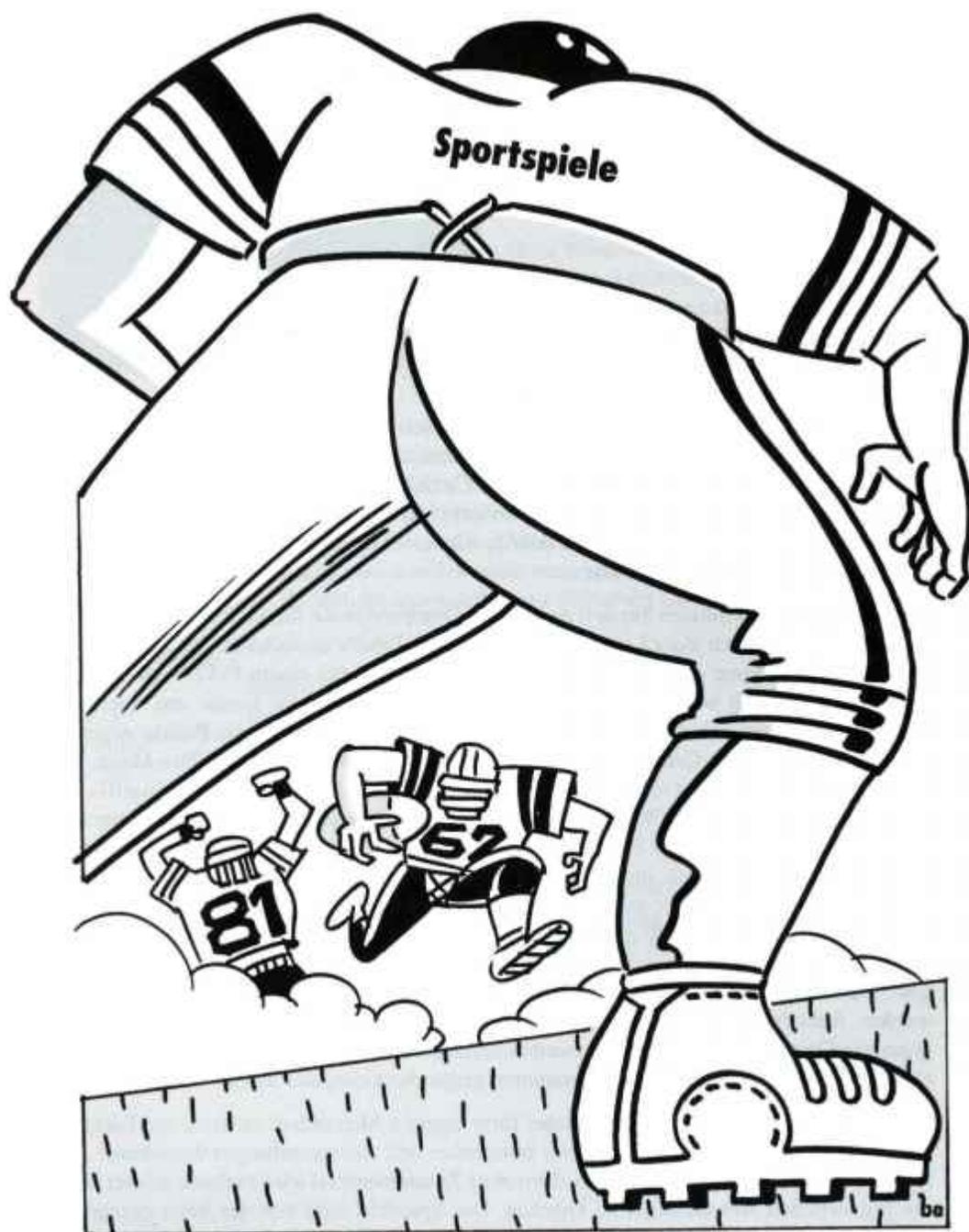
Auf einen Blick:

Name:	Wolfpack
Hersteller:	NovaLogic/Mirrorsoft
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 120,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten und eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. VGA-Grafik empfohlen. Die AdLib-Soundkarte wird unterstützt. Die Tastatursteuerung ist noch ausreichend; wir empfehlen dringend eine Maus. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 5





American Indoor Soccer

Beschreibung: Hallenfußball hat seine eigenen Gesetze: Der Ball prallt listenreich von der Bande ab, das Spielfeld ist kleiner, der Ablauf temporeicher und mit Torszenen gespickt. Während die meisten Fußballsimulationen für PCs sich mit dem Kick auf dem grünen Rasen beschäftigen, hat sich »American Indoor Soccer« auf die Hallenvariante spezialisiert. Sie haben hier die Wahl, ob Sie als Trainer oder Spieler einer Ligamannschaft agieren oder sogar beide Posten gleichzeitig übernehmen.

In einem Ligamodus müssen Sie sich zunächst in Gruppenspielen für die Play-Off-Begegnungen qualifizieren. Nach jeder Ligabegegnung wird die Tabelle aktualisiert. Die besten Mannschaften jeder Gruppe erreichen das Play-Off, in dem wie bei einem Pokalwettbewerb im K.o.-System gespielt wird. Die beiden besten Teams erreichen das Finale und spielen die Meisterschaft unter sich aus. Bevor Sie sich in den Kampf um wertvolle Punkte gegen die unterschiedlich starken Computerteams wagen, sollten Sie einen Blick auf Ihre Mannschaft werfen. Jeder Spieler hat einen Wert von 1 bis 100 in den Kategorien »Angriff« und »Verteidigung«. Je höher der Wert, desto besser agiert der Spieler. Außerdem ist das Alter eines Kickers wichtig. Je älter ein Spieler ist, desto langsamer wird er im Lauf einer Partie. Sie können Altstars ausmustern, junge Talente anheuern und versuchen, mit einer der Computermannschaften einen Spieler zu tauschen. Um die Qualität der gesamten Mannschaft zu verbessern, spaziert man ins Trainingslager. Als nächstes steht die Mannschaftsaufstellung auf der Tagesordnung. Setzen Sie die besten Männer auf Stammspielerpositionen ein, doch eine gute Auswechselbank ist genauso wichtig. Die Spielzeit darf vor einem Match geändert werden. Außerhalb des Ligabetriebs können Sie Freundschaftsspiele bestreiten - entweder gegen ein Computerteam oder einen zweiten Spieler. Besonders reizvoll wird's, wenn man mit einem Freund in einer Mannschaft zusammen gegen den Computer antritt.

In den Spielen können Sie einen Stürmer Ihrer eigenen Mannschaft steuern, die Taktik der vom Computer kontrollierten Mitspieler bestimmen und Auswechslungen vornehmen. Vom Können Ihrer Mitspieler hängt viel ab, denn ohne Zusammenspiel wird es Ihnen schwer fallen, die gegnerischen Abwehrriegel zu knacken. Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt und scrollt nach links und rechts, wenn sich das Geschehen in eine bestimmte Hälfte verlagert.

Jede Mannschaft besteht aus sechs Spielern. Die Steuerung erlaubt Pässe, Schüsse, Kopfbälle und sogar Fallrückzieher. Wagt man einen Schuß, zeigt ein ständig von oben nach unten pendelnder Richtungsbalken an, in welche Ecke der Ball driften wird. Ist es nach Ablauf einer Saison nichts mit dem Meisterschaftsgewinn geworden, müssen Sie nicht verzagen. In der nächsten Spielzeit machen Sie mit den gleichen Spielern weiter (die alle um ein Jahr älter werden) und können durch weitere Verstärkungen versuchen, einen Champion-Kader zusammenzustellen.

Bewertung: Die Mischung ist nicht ohne: Zum einen bietet »American Indoor Soccer« eine nette Prise Trainer-Flair mit Spielerhandel und taktischen Anweisungen. Zum anderen muß man nicht tatenlos zusehen, wenn die eigenen Mannen um die Meisterschaft ringen und kann als Mittelstürmer selber auf Torepirsch gehen. Die Grafik ist dabei nicht spektakulär, aber zweckmäßig. Der recht temporeiche Spielablauf und der gelungene Ligamodus sorgen für eine passable Motivation. Auf Dauer wird das Spielvergnügen aber dadurch getrübt, daß bei der Hallenbolzerei viel Zufall im Spiel ist. Durch das enge Spielfeld und die in ihrer Form recht schwankenden Torhüter lohnt es sich kaum, kunstvolle Paß-Stafetten aufzuziehen. Am besten bolzt man aus halbwegs erfolgsträchtigen Positionen sofort Richtung gegnerisches Tor und hofft das Beste. Oft genug landet ein Abpraller vor den Füßen eines Mitspielers, der einen Treffer markieren kann (der Computer hat diese Masche leider auch drauf). Wenn Sie sich an solchen Feinheiten nicht weiter stören und ohnehin mehr auf den Strategieteil des Programms stürzen wollen, ist diese Hallenfußballsimulation mit Sicherheit ein Probespiel wert.

Auf einen Blick:

Name:	American Indoor Soccer
Hersteller:	Mindscape
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 70-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; deutsche technische Hinweise zur PC-Version.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie CGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist umständlich; Sie sollten das Programm mit einem Joystick spielen. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 6



Budokan

Beschreibung: Japanische Kampfsportarten im Viererpack: Neben Karate und Kendo dürfen Sie sich bei »Budokan« im Umgang mit dem Bo-Stab und Nun-Chakus üben. Ein Programmiertrio um den bekannten Grafiker Michael Kosaka hat dieses fernöstliche Kampfspektakel in Szene gesetzt. Ihre Spielfigur erscheint zu Spielbeginn zünftig gekleidet in der Mitte eines Trainingszentrums. Hier stehen fünf verschiedene Hütten und ein spezieller Trainingsring. In je einer Hütte können Sie eine der vier Kampfsportarten trainieren; in der fünften sitzt ein weiser Greis, der fernöstliche Weisheiten zum Besten gibt. Auf dem besonderen Trainingsplatz können Sie das in den vier Hütten gelernte nochmal durchgehen oder sich mit einem zweiten Spieler messen. Ziel Ihrer Kampfausbildung ist ein großer Wettbewerb, der Budokan. Dort warten ein rundes Dutzend vom Computer gesteuerte Gegner auf Sie, die mit verschiedenen Taktiken Ihre Spielfigur auf die Matte legen wollen.

In den Hütten der einzelnen Sportarten können Sie per Menü aussuchen, ob Sie erst ohne Sparringspartner trainieren wollen oder einen von drei verschiedenen guten Trainern vertrimmen möchten. Beim Solo-Training kann man sich in Ruhe die verschiedenen Bewegungen der Kampfstile einprägen. Per Tastatur oder Joystick stehen rund 30 unterschiedliche Bewegungsabläufe pro Kampfarmt zur Verfügung. Das Spektrum reicht vom normalen Handkantenschlag beim Karate über das Herumwirbeln der Nun-Chakus bis zum gezielten Magenhieb per Bo-Stab. Neben zahlreichen Angriffsschlägen stehen Ihnen ausreichend Blocktechniken und andere Verteidigungsoptionen zur Verfügung. Zwei Balkenanzeigen am oberen Bildrand geben Ihnen Auskunft über den Gesundheitszustand und die momentane Konzentration der Spielfigur. Jede Bewegung, jeder Schlag und jede Verteidigung kostet ein wenig Energie. Je heftiger und wirkungsvoller eine Attacke ist, desto müder wird der Kämpfer. Glücklicherweise erholt sich die Figur ziemlich rasch. Der Balken für Gesundheit nimmt aber nicht nur durch eigene Aktionen ab, sondern auch durch Treffer vom Gegner. Sinkt diese Anzeige auf Null, fällt Ihr Kämpfer erschöpft um, und der Kampf ist beendet. Die Anzeige für die Konzentration zeigt an, wie stark Sie sich auf einen Schlag vorbereiten. Ist der Balken hoch, fügen Sie mit einem Tritt mehr Schaden zu, als wenn die Konzentrationsanzeige im Keller hängt. Der Balken nimmt wieder zu, wenn Sie keine Schlagversuche ausführen. Er nimmt im Gegenzug ab, sobald sich die Spielfigur verteidigt, angreift oder getroffen wird.

Wenn Sie ausreichend in allen Kampfsportkünsten geübt sind, können Sie sich an das Budokon-Turnier wagen. Die Gegner, auf die Sie dort treffen werden, sind recht unterschiedlich bewaffnet. Kendo-Kämpfer warten ebenso wie Karatekas, Leute mit Tonfas (kleine kurze Bambushölzchen) oder einem Nun-Chaku. Vor jeder Runde dürfen Sie sich aussuchen, mit welchem Kampfstil Sie in den Ring steigen möchten. Jede Kampffart kann im Turnierverlauf viermal gewählt werden. So haben Sie die Chance, z.B. einen Karateka mit dem Bo-Stab zu begegnen. Gewinnen Sie den Kampf, können Sie nur noch dreimal den Bo benutzen. Natürlich sollten Sie die feinen Waffen für spätere Kämpfe aufheben. Verlieren Sie dreimal hintereinander, werden Sie vom Budokon ausgeschlossen und wieder ins Trainingslager zurückgeschickt.

Bewertung: Es ist wirklich erstaunlich, wie akkurat die Simulation der vier Kampfsportarten geworden ist. »Budokon« hat nur wenig mit den üblichen Karate-Actionspielen zu tun. Die Mischung aus den verschiedenen Kampfstilen ist ebenso gelungen wie das grafische Drumherum und die fantastische Steuerung. Alleine die rund 30 Bewegungen je Sportart haben es wirklich in sich, und die Animation der Spielfiguren ist vorbildlich. Eine technische Besonderheit muß erwähnt werden: Die sehr schönen Grafiken von Michael Kosaka tragen nur mit einer VGA-Grafikkarte zum Spielvergnügen bei. Die pixelgenauen und farbenprächtigen Bilder verlieren unter CGA oder EGA deutlich an Reiz.

Auf einen Blick:

Name:	Budokon
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; farbiger Kalender im Posterformat.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut, am besten spielt's sich mit Joystick. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7

Bundesliga Manager

Beschreibung: Hängen Sie am Samstagnachmittag gespannt am Radiogerät, um die taufrischen Fußballbundesligaergebnisse zu erfahren? Erleiden Sie schlaflose Nächte, wenn Ihr Lieblingsverein in Abstiegsnot gerät? Und sind Sie davon überzeugt, daß der hochdotierte Job eines Profi-Trainers mit Ihnen gut besetzt wäre? Jetzt ist endlich die Stunde aller Stammtisch-Teamchefs gekommen, denn bei »Bundesliga Manager« wartet der frischgeputzte Trainer-schleudersitz schon auf Sie. Mit einer Mannschaft Ihrer Wahl beginnen Sie die erste Saison in der 3. Liga. Das Ziel: möglichst schnell in die Bundesliga aufsteigen und dort nach Meisterschafts-, Pokalsieger- und Europacup Titeln jagen. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig teilnehmen, wobei jeder sein eigenes Team steuert.

Mit 500 000 Mark auf dem Konto und einer bunt zusammengewürfelten Kickertruppe beginnen Sie Ihre erste Saison. Geld spielt in diesem Programm eine wichtige Rolle, wie sich das im Profi-Fußball gehört. Wer dicke Schulden macht, bekommt zu Saisonende happige Auflagen aufgebremmt (z.B. Trainingslager- und Transfermarktsperre). Nähert sich der Schuldenberg der 3-Millionen-Grenze, droht der Zwangsabstieg in die nächsttiefere Liga. Haupteinnahmequelle ist der Erlös aus Eintrittskarten. Vor jedem Spiel können Sie den Preis ändern und so z. B. vor Spitzenpartien gegen attraktive Gegner einen Top-Zuschlag drauflegen. Mit zu hohen Eintrittspreisen vergrault man aber das Publikum, und das Stadion bleibt weitgehend leer. Das Geld geht vor allem für die Gehälter drauf. Die Qualität jedes Spielers wird durch einen Wert von 1 bis 99 ausgedrückt. Je besser ein Balltreter, desto mehr Geld streicht er jeden Monat ein. Um die Klasse des bestehenden Kaders zu verbessern, kann man seine Spieler in eins von vier Trainingslagern schicken: Je teurer die Sportschule, desto nachhaltiger wird sich der Besuch auf die Stärkewerte auswirken. Außerdem sollte der Trainingslagerbesuch möglichst zu Saisonbeginn stattfinden.

Spielentscheidend ist die richtige Aufstellung. Natürlich können Sie Ihre Mannschaft mit neuen Spielern verstärken. Bei großer Personalnot und schmalem Geldbeutel darf man auch einen Spieler für eine Saison ausleihen oder einen Kredit bei der Bank oder einem Mitspieler aufnehmen. Die Aufstellung wird auf Wunsch automatisch vom Programm vorgenommen, das die besten Leute herauspicks und auch auf den richtigen Positionen einsetzt (ein Torwart auf

der Linksaußen-Position würde zwar den Gegner sehr erheitern, aber kein gutes Ergebnis für Ihre Mannschaft zur Folge haben).

Hat man sich durch die zahlreichen Menüs geklickt und die Aufstellung abgesehen, folgen bange Minuten. Zeitrafferartig läuft jetzt das Spiel ab, in dem Sie keine Chance zum Eingreifen mehr haben. Der Ausgang einer Partie wird von der Stärke Ihres Teams, der Qualität des Gegners und einer Messerspitze Zufall beeinflusst. Eine Spargrafik zeigt an, ob sich das Spielgeschehen in Ihrer Hälfte oder vor des Gegners Tor abspielt. Ist die Partie vorbei, folgt ein Herunterrattern der Ergebnisse aller Ligen und der aktuellen Tabellen. Außerdem gibt es eine Stärkerangliste, die verrät, welche Mannschaften zur Zeit das beste Spielermaterial haben. Aufschlußreich sind auch Vereinsreport und Erfolgsbilanz, in denen Ihre Trainererfolge aus vergangenen Spielzeiten und Statistiken zur aktuellen Saison gezeigt werden. Vor jedem Match kann der Spielstand gespeichert werden.

Bewertung: Bei diesem Sportspiel kommt es nicht auf Geschick an: Die Laufarbeit auf dem grünen Rasen erledigen die Spieler, doch Sie sind schließlich der Trainer des Vereins. Strategische Entscheidungen bei Mannschaftsaufstellung und Preispolitik sind bei »Bundesliga Manager« gefragt. Daß man während eines Spiels die Leistung der eigenen Mannschaft nicht mehr beeinflussen kann, hat einen gewissen Reiz: Die Spannung ist groß und die Rollenverteilung realistisch.

»Bundesliga Manager« macht auf den ersten Blick nicht gerade einen sehr einladenden Eindruck. Die Grafik als »spartanisch« zu bezeichnen, geht noch als Kompliment durch. Die Bedienung ist vor allem mit Tastatureingaben etwas umständlich; wohl dem, der eine Maus hat. Obwohl sich auf Dauer spielerisch nichts Neues tut, hat das Programm für Fußballbegeisterte einen gewissen Reiz. Die langfristige Motivation, seinen Verein Saison für Saison nach oben zu managen, ist nicht unbeträchtlich. Die Namen der »echten« Bundesligateams und -Spieler sorgen für eine gute Atmosphäre; außerdem kann man mit einem Editor alle Namen nach Herzenslust ändern. Ein echtes Erlebnis wird das Programm, wenn mehrere Spieler gleichzeitig antreten. Handel von Kickern untereinander, spezielle Kreditvereinbarungen mit »Freundschaftszinsen« und emotionsgeladene Derbys sorgen für spannende Stunden. Bundesligabegeisterung und ein Faible für diese Art von »Sport-Wirtschafts-Strategiespiel« vorausgesetzt, macht das Programm der schwachen Grafik zum Trotz Spaß.

Auf einen Blick:

Name:	Bundesliga Manager
Hersteller:	Software 2000
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 80-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 640 Kbyte RAM sowie EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend; wir empfehlen eine Maus.

Gesamtwertung:

Caveman Ugh-lympics

Beschreibung: Wer behauptet denn, daß die alten Griechen mit ihren Olympischen Spielen diese Art von sportlichem Wettkampf erfunden haben? Neueste Forschungen des Softwarehauses Electronic Arts haben ergeben, daß bereits in der Steinzeit Wettkämpfe zur körperlichen Ertüchtigung stattfanden. Sechs Disziplinen sind überliefert und auf Diskette gebannt worden. Fair Play spielt hier keine allzu große Rolle und Verlierer müssen mit besonderen Unannehmlichkeiten rechnen. Wenn man beim Wettlauf einen Säbelzahn tiger im Nacken hat, ist die Motivation besonders groß ...

Bis zu sechs Spieler können sich zu einer Höhlenmenschen-Olympiade am PC versammeln. Je mehr mitmachen, desto besser: Bei vier der sechs Disziplinen können jeweils zwei Spieler gegeneinander antreten. Solo-Steinzeitler bekommen Computergegner vorgesetzt und können versuchen, neue High Scores zu erzielen. Bei mehreren Spielern ist der Wettkampfaspekt stärker: Für gute Plazierungen in den Einzeldisziplinen gibt's Punkte; am Schluß wird der Gesamtsieger feierlich gekürt. Bevor es losgeht, darf sich jeder noch eine von sechs Spielfiguren aussuchen. Vier davon sind in je zwei Disziplinen besonders stark, einer (der gute Mann heißt Gronk) ist gut für Einsteiger geeignet, denn er hat in allen »Sportarten« einen leichten Vorteil. Experten wählen hingegen Vincent, der es in allen Disziplinen besonders schwer hat.

Bei der ersten Disziplin »Mate Toss« harmonisieren Steinzeitmann und Steinzeitfrau in partnerschaftlicher Verbundenheit. Der Gatte holt erst ordentlich Schwung (Joystick im Kreis drehen), bevor er seine Angetraute losläßt - je weiter sie fliegt, desto besser. Drei Versuche hat man bei diesem »Partner-Weitwurf«, von denen der beste für die Wertung gezählt wird.

»Saber Race« ist eine besonders reizvolle Variante des Kurzstreckenlaufs. Zwei Spieler hetzen gleichzeitig um die Wette. Das Ziel ist ein rettender Baum, denn hinter ihnen ist ein hungriger Säbelzahn tiger her. Sie müssen durch schnelles Joystickrütteln Gas geben und über Hindernisse springen. Besonders reizvoll sind die Überholmanöver: Ein Spieler gibt dem anderen einen freundschaftlichen Schubs. Wenn's darum geht, aufgefressen zu werden, ist sich jeder schließlich selbst der Nächste.

Wesentlich kreativer ist der »Fire Making«-Wettkampf. Zwei Feuermacher treten zu einem Geschwindigkeitsduell an. Durch flotte Links/Rechts-Bewegungen mit dem Joystick werden zwei Stäbe gegeneinander gerieben, bis die ersten Funken sprühen. Jetzt heißt es schnell

pusten, bis die ganze Pracht zu qualmen beginnt. Nun nochmal tief ein- und ausatmen, und das Feuerchen prasselt. Wer am schnellsten zündelt, ist der Sieger.

Handfest zur Sache geht's bei »Clubbing«. Zwei Höhlenmenschen stehen sich auf einem Plateau mit je einer Keule bewaffnet gegenüber. Zuerst versucht Ihre Spielfigur, durch wildes Grimassenschneiden den Gegner ein wenig zu verunsichern. Dann ist das Duell Mann gegen Mann freigegeben. Um den Kontrahenten tüchtig zu vertrimmen, gibt es einige sehr reizvolle Schlagtechniken, doch auch die Deckung sollte nicht vernachlässigt werden.

Ein turbulentes Wettrennen liefern sich zwei Spieler bei »Dino Race«. Durch flottes Joystick-drücken nach rechts gibt Ihr Reittier, ein Turbo-Saurier, ordentlich Gas. Lassen Sie das Tierchen aber auch über Hindernisse springen. Taktisch klug eingesetzt werden sollte die limitierte Anzahl von Keulenhieben, mit denen man den Dinosaurier besonders motivieren kann: Nach einem Schlag auf den Hinterkopf zischt das Tierchen ein paar Sekunden lang im fünften Gang durch die Steppe und überspringt selbständig auftauchende Hindernisse.

Der Dinosaurier, der beste Freund des Menschen, steht auch bei »Dino Vault« im Mittelpunkt. Bei diesem Hochsprungwettbewerb sollten Sie das Tierchen überspringen, wenn Sie nicht wahlweise a) in eine Schlucht stürzen oder b) von Dino verspeist werden wollen. Rhythmische Joystickgewackel beim Anlauf sowie ein gutes Timing beim Loslassen des Sprungstabs sind wichtig, um über das Köpfchen der Riesenechse zu hüpfen.

Bewertung: »Caveman Ugh-lympics« dürfte das witzigste Sportspiel sein, das es für PCs gibt. Jede Disziplin bietet grafische Gags am laufenden Band, und auch die vor Witzchen sprühende englische Anleitung läßt sich in dieser Hinsicht nicht lumpen. Der Unterhaltungswert liegt zum Glück nicht nur an den keulenschwingenden Höhlenmenschen-Sprites. Die Disziplinen sind alle recht gut ausgeklügelt und fordern eine vernünftige Mischung aus Reaktionsvermögen und Timing. Die besten Leistungen pro Disziplin werden außerdem gespeichert. Auf Dauer läßt der Spaß aber nach, wenn man immer alleine spielt. Haben Sie den Bogen bei den einzelnen Sportarten erstmal raus, hält sich die Abwechslung in Grenzen. »Caveman Ugh-lympics« ist ein Programm, das man unbedingt mit ein paar Freunden spielen sollte. Der Unterhaltungswert schlägt dann auf der nach oben offenen Neanderthal-Skala weit nach oben aus - Ugh!

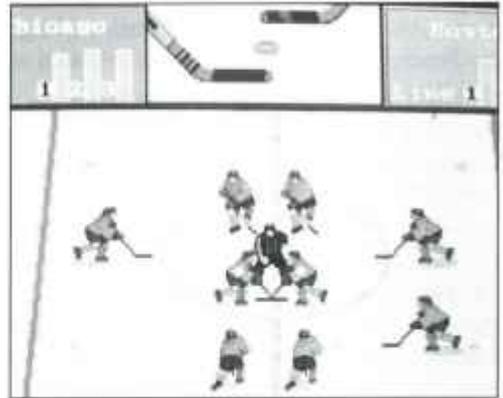
Auf einen Blick:

Name: Caveman Ugh-lympics
 Hersteller: Electronic Arts
 Distributor: Rushware
 Ca.-Preis: DM 90,-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche, witzig geschriebene englische Anleitung; englische Jux-Zeitung mit Tips zu den einzelnen Disziplinen.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, oder EGA-Grafikkarte. Um Tempoprobleme zu vermeiden, können Sie zwischen vier verschiedenen Spielgeschwindigkeiten wählen. Die witzige Grafik kommt unter EGA besonders gut zur Geltung. Die Steuerung ist mit Tastatur allenfalls befriedigend und nur mit Joystick optimal. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung:



Face Off

Beschreibung: Was zieht immer mehr Sportfans in den Bann von Eishockey? Liegt es an den sanften Pässen? An den geschmeidigen taktischen Manövern? Oder gar an den putzigen Torhütermasken? Nach Meinung des US-Softwarehauses Gamestar sind alle drei Vermutungen falsch: Für besonders viel Kurzweil sorgen angeblich möglichst viele Prügeleien. Das Motto der Eishockeysimulation »Face Off« heißt nicht umsonst: »Ich ging zu einem schönen Kampf - plötzlich brach ein Eishockeyspiel aus!«. Die Programmierer verliebten sich so sehr in die handgreiflichen Auseinandersetzungen, daß sie einen kleinen Boxkampfmodus einbauten: Per Doppelklick am Feuerknopf fordert man einen an die Bande gedrängten Gegenspieler zum Duell der fliegenden Fäuste auf. Die Kampfhähne werden nun in Nahaufnahme gezeigt. Mit verschiedenen Schlag- und Abwehrhaltungen versuchen Sie, Ihren Gegner aufs Eis zu legen. Der Verlierer des Kampfs muß dann ein Weilchen aussetzen, um sich von seinen Blessuren zu erholen. Wenn Ihnen nur wenig an solchen Gaudium-Einlagen gelegen ist, können Sie die Kämpfe in einem Menü kurzerhand ausschalten. Ferner kann geändert werden, wie streng der Schiedsrichter übers Regelwerk wachen soll. Bei »Aussie Rules« ist alles erlaubt: Abseits wird nicht gepfiffen und bei herzhaften Stockhieben auf des Gegners Solar Plexus zuckt der Unparteiische nur verlegen mit den Schultern. Sie können natürlich auch realistischer spielen. Überharte Spieler wandern dann öfters mal auf die Strafbank, doch nicht jedes Foul wird geahndet.

Blaue Augen und wackelige Schneidezähne sind nicht die einzigen Features dieser Eishockey-Simulation. In einem reichlichen Menüangebot dürfen Sie die die Spielzeit einstellen, das Können des Computers ändern, die Anzahl der Spieler pro Team variieren (normalerweise sechs) und mit dem »Playbook« Taktiken für die computergesteuerten Mitspieler entwerfen. Besonders reizvoll für Solo-Spieler ist der Ligamodus, der nach den Regeln der nordamerikanischen Elite-Liga NHL ausgetragen wird. Die Anzahl der Spieltage bestimmen Sie selbst. Beliebig viele der insgesamt 20 Mannschaften übernimmt der Computer. Nach jedem Spieltag werden Ergebnisse und Tabellen automatisch gespeichert. Ebenfalls verewigt wird eine Scorer-Statistik für jeden Ihrer Spieler, bei der die Anzahl der erzielten Tore und Vorlagen festgehalten wird. Zur besseren Identifikation kann man auch die Spielernamen ändern.

Nach dem taktischen Rungewühle geht es endlich aufs Eis. Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt und scrollt von links nach rechts und umgekehrt. Wie bei einer TV-Übertragung ist

stets der Ausschnitt der Spielfläche zu sehen, in der sich der Puck befindet. Sie steuern einen Feldspieler Ihres Teams. Ob Sie außerdem noch den Torwart kontrollieren, dürfen Sie selbst bestimmen. Mit kurzem und langem Feuerknopfdrücken paßt man den Puck weiter und schießt. Hat ein gegnerischer Spieler die Scheibe, versuchen Sie, ihm den Puck durch mehr oder weniger sanfte Rempelen abzuja-gen. Doch Vorsicht vor Amokläufen mit gezücktem Schläger: Ihnen droht nicht nur eine Besinnungspause auf der Strafbank; Sie könnten im Eifer des Gefechts auch Spieler der eigenen Mannschaft für ein paar Sekunden außer Gefecht setzen. Besonders dramatisch wird's, wenn ein Stürmer in guter Position zu einem Schlagschuß ansetzt. Die Grafik zoomt dann näher ans Geschehen heran und zeigt Stürmer und Torwart in einer Nahaufnahme.

Bewertung: Der Spielablauf ist nicht ganz so realistisch und übersichtlich wie beim Konkurrenzspiel »Wayne Gretzky Hockey«, doch die Stärken von »Face Off« liegen bei der hemmungslosen Action und der guten Grafik. Die Nahaufnahmen der Duelle Stürmer - Torhüter sorgen ebenso für Abwechslung wie das fröhliche Hauen und Rutschen. Der Simulationsaspekt kommt dann zwar etwas unter die Räder, aber der Unterhaltungswert einer rauhen Gangart ist nicht zu verachten. Ihr PC sollte eine Menge Power haben, um ungetrübten Spielspaß zu ermöglichen. Die Grafik sieht unter EGA und VGA sehr adrett aus, doch auf XTs ruckt sie dermaßen erbärmlich, daß einem schwindlig wird. Wenn Sie nicht gerade einen AT besitzen, sollten Sie freiwillig mit CGA-Grafik vorliebnehmen. Die sieht zwar nicht gerade meisterlich aus, huscht aber in einem erträglichen Tempo über den Bildschirm. Ein absolutes Muß ist auf jeden Fall die Steuerung per Joystick.

Leider bleibt »Face Off« von einem spielerischen Manko nicht verschont: Selbst auf dem »All Star«-Level spielen die Computerteams etwas bieder. Mit etwas Übung kann man sich relativ leicht durch die Abwehr schlängeln, was bei guten Spielern die Motivation etwas bremsen wird. Wer bei Sportspielen Wert darauf legt, daß ständig was los ist, sollte sich »Face Off« einmal genauer ansehen.

Auf einen Blick:

Name:	Face Off
Hersteller:	Gamestar
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten und eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Man kann zwar auch mit Tastatur spielen, aber wir empfehlen unbedingt einen Joystick zur Steuerung. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs sollten Sie das Programm aus Geschwindigkeitsgründen nur mit CGA-Grafik laufen lassen. Ein vernünftiges Tempo bei EGA/VGA bieten nur ATs. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung:

Football Manager 2-Paket

Beschreibung: Ein Software-Päckchen zum günstigen Preis bietet die geballte Softwarekraft von »Football Manager 2« plus *Expansion Kit*. Im Verbund nennt sich das Duo »Football Manager 2-Paket«. Das Expansion Kit wurde ursprünglich als Zusatz fürs Hauptprogramm angeboten und beschert einige zusätzliche Features. Beim Paket ist es gleich mit dabei, was das Spiel um einiges interessanter macht. Ähnlich wie beim vor einigen Seiten getesteten »Bundesliga Manager« versetzt Sie dieses Programm in die stressige Position eines Fußballtrainers. Zu Beginn legen Sie erstmal einen Schwierigkeitsgrad von 1 bis 9 fest. Dann entscheidet man sich für das Team seiner Wahl. Es gibt vier Ligen, die alle mit englischen Mannschaften gepflastert sind. Dank des Expansion Kits dürfen Sie aber Spieler- und Mannschaftsnamen ändern und festlegen, in welcher Liga der Spielbetrieb für Ihre Mannschaft beginnt.

Am Anfang haben Sie ein recht und schlecht zusammengewürfeltes Kickerteam zur Verfügung. Zwischen den Spieltagen werden Ihnen dann ein paar neue Spieler zum Kauf angeboten. Da das segensreiche Expansion Kit auch die Änderung Ihres Kontostands erlaubt, dürfte es kein Problem sein, sich allmählich ein paar hochkarätige Kicker zusammenzukaufen. Die Mannschaftsaufstellung erweist sich als halbe Wissenschaft. Jeder Spieler hat einen Skill-Wert (je höher, desto besser ist der Junge am Ball) sowie einen Fitneß-Wert. Je mehr Spiele ein Teammitglied am Stück bestreitet, desto schneller nimmt der Fitneß-Wert ab. Es ist deshalb wichtig, daß Sie Ihren Stars immer wieder mal Ruhepausen auf der Ersatzbank gönnen, damit sie in den Partien gegen die stärksten Teams wieder topfit sind. Für jede Feldspielerposition bekommen Sie die Aufstellung des nächsten Gegners gezeigt und können genau zuordnen, welcher Ihrer Akteure welchen Gegenspieler decken soll. Es wäre z.B. tödlicher Leichtsinn, gegen einen skillstrotzenden Mittelstürmer einen schwachen Abwehrspieler aufzustellen, der wegen eines müden Fitneß-Levels nur noch über den Rasen schleicht. Außerdem legt man die Spieltaktik fest, indem man seine Feldspieler beliebig in Abwehr, Mittelfeld und Sturm einsetzt. Je mehr Stürmer und je weniger Verteidiger Sie einsetzen, desto offensiver und riskanter wird das Spiel Ihrer Mannschaft.

Wenn die Aufstellung steht und der Schiedsrichter die Partie anpfeift, kann der Trainer nur noch stoßbetend auf dem Bänkchen Platz nehmen. Wie bei »Bundesliga Manager« dürfen Sie den Spielverlauf jetzt nicht mehr beeinflussen. Lediglich zur Halbzeit haben Sie durch Auswechslungen die Chance, die taktische Marschroute zu ändern. Wie bei einem straffen Sportschauzuschnitt zeigt Ihnen das Programm die spannendsten Szenen des Spiels. Fällt ein Tor, bekommt man außerdem eine Wiederholung aus der Sicht der Hintertorkamera geboten. Nach Ende der Partie errechnet das Programm die neue Ligatabelle, und Sie haben die Chance, auf dem Transfermarkt aktiv zu werden. Zwischen den Spieltagen kann auch der Spielstand gespeichert werden. Nach der Lektüre von Verletzungsreports und Zuschauerzuspruchdaten geht das Spielchen wieder von vorne los — Spieltag für Spieltag bis zum Ende der Saison.

Bewertung: Bei zwei so ähnlichen Programmen wie »Bundesliga Manager« und dem »Football Manager 2-Paket« drängt sich ein direkter Vergleich auf. Einen gewissen Unterhaltungswert haben beide Vertreter, der sich aber nur Fußballfans erschließt. Wen die Rasenrennerei generell zu einem unverständigen Kopfschütteln veranlaßt, sollte von beiden Spielen die Finger lassen. Grafisch reißt »Football Manager 2« keine Bäume aus, bietet aber ansehnlichere Spielsequenzen als der Konkurrent. Entscheidend ist jedoch der Spielspaß, und hier hat »Bundesliga Manager« die Nase vorn. Bei »Football Manager 2« ist der Spieler in seinen Entscheidungsmöglichkeiten sehr beschränkt. Das Grundspielprinzip ist bei »Bundesliga Manager« zwar sehr ähnlich, aber dort gibt es mehr Abwechslung. Außerdem können Sie »Football Manager 2« nur alleine spielen, was auf Dauer ein bißchen langweilig ist. Eine gelbe Karte auch für die Tatsache, daß das Programm nicht auf Festplatte installiert werden kann. Wenn Sie mal ein bißchen Bundesligaluft auf dem PC schnuppern wollen, ist das Programm einen Blick wert: Man bekommt zwar auf Dauer wenig Abwechslung geboten, aber wenigstens relativ viel Programm fürs Geld.

Auf einen Blick:

Name:	Football Manager 2-Paket
Hersteller:	Addictive
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 60,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten: Faltblatt mit deutscher Anleitung in augenfeindlicher Minischrift; Zettel mit Ergänzungen zur PC-Version in Englisch; Büchlein, um Teamstatistiken zu notieren.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Das Programm kann nicht auf Festplatte installiert werden.

Gesamtwertung: 5

Great Courts

Beschreibung: Boris tut sein Bestes, Steffi hat's schon geschafft, und Sie können es jetzt auch versuchen: Die Nr. 1 in der Tennis-Weltrangliste zu werden. »Great Courts« bietet Computertennis vom ersten Training mit der Ballmaschine bis zum Grand-Prix-Turnier gegen die Besten der Welt. Wenn Sie einen Joystick besitzen, können Sie auch gegen einen Mitspieler antreten (nur ein Spieler kann dabei die Tastatur benutzen). Spielt man alleine, gibt man seinen Namen für die Eintragung in der Weltrangliste ein und fängt dort am unteren Ende an: Rang 64 ist der Ausgangspunkt Ihrer Karriere. Jeder Sieg gegen die computergesteuerten Gegner erhöht das Weltranglisten-Punktekonto. Langsam aber sicher können Sie so nach oben klettern. Da der Spielstand gespeichert werden darf, steht einer langfristigen Karriere nichts im Wege.

Es gibt mehrere Schwierigkeitsgrade: Je leichter, desto weniger nimmt Ihnen das Programm es übel, wenn Sie einen Ball nicht ganz genau treffen. Am Anfang hat man selbst bei »Easy« zu schwitzen, denn die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig. Als kleine Nettigkeit zeigt bei der Anfängerstufe ein kleiner Pfeil an, wohin Sie Ihren Spieler steuern sollten, um den heranraschenden Ball des Gegners zu erwischen. Nach dem Studium des Handbuchs sollte man zum Training mit der Ballmaschine schreiten und versuchen, hier die ersten gelungenen Returns zu schaffen. Wieweit man den Ball in welche Richtung drischt, hängt von der Position Ihrer Spielfigur auf dem Platz und dem Augenblick des Schlags ab. Um einen Schlag auszuführen, müssen Sie lediglich den Feuerknopf drücken und wieder loslassen. Erwischt man den Ball relativ früh oder spät, wird er cross gespielt und geht womöglich ins Aus. Mit gutem Timing und etwas Übung bekommt man ein Gefühl dafür, wie man die Bälle plazieren kann. Dann sollten Sie sich auch mal ans Netz trauen, denn hier kann man gerade gegen den Computer viele Punkte erzielen. Auch der Aufschlag will geübt sein. Nachdem der Spieler den Ball in die Luft geworfen hat, kann man durch Verschieben eines Zielkreuzes den Punkt bestimmen, an dem der Ball in der gegnerischen Hälfte aufprallen soll. Zu sehr trödeln sollte man aber nicht, sonst kracht der Ball lediglich ins Netz.

Nach der Trainerstunde geht's zum ersten richtigen Match auf den Platz. Bei Spielen gegen den Computer bewegt sich Ihre Spielfigur stets in der unteren Bildschirmhälfte. An jedem Turnier nehmen alle 64 Weltranglisten-Spieler teil. Sie müssen fünf Matches hintereinander

gewinnen, um ins Finale vorzustoßen. Während des Spiels kann man durch Druck auf die Funktionstasten von **[F1]** bis **[F5]** die Geschwindigkeit des Balls ändern. Wenn Sie eine Wiederholung des Ballwechsels sehen wollen, müssen Sie während des Spiels die Taste **[R]** drücken. Die echten Tennisregeln wurden alle ins Programm gepackt; auch an Details wie Doppelfehler und Tie Breaks wurde gedacht.

Bewertung: »Great Courts« ist eines der wenigen Sportspiele, die auf so ziemlich jedem PC gut spielbar sind. Auch wenn man einen lahmen XT hat, hüpfet der Ball in einer erträglichen Geschwindigkeit über den Bildschirm. Und selbst bei Hercules-Grafik blättert nicht viel vom Spielspaß dieser Tennissimulation ab. Den Luxus eines Joysticks sollten Sie sich aber gönnen. Wenn man sich erstmal eingespielt hat, bieten die Weltrangliste und die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade genug Anreiz für viele Partien. Die perspektivische Grafik ist flott und übersichtlich. Schade, daß das Programm keine Doppelpaarungen erlaubt. Die Anleitung läßt auch etwas zu wünschen übrig. Zwar bemüht man sich wortreich, dem Spieler die Steuerung klarzumachen, doch bleibt dabei einiges im Unklaren. Auf PCs ist »Great Courts« trotz einiger Schönheitsfehler die zur Zeit interessanteste Tennissimulation. Freunde des weißen Sports werden den Kauf nicht bereuen.

Auf einen Blick:

Name: Great Courts
Hersteller: Ubi-Soft
Distributor: Rushware
Ca.-Preis: DM 90,-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche deutsche Anleitung; Referenzkarte für die PC-Version.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Zu Beginn kann man das Programm an die Rechengeschwindigkeit anpassen (vom 4,77-MHz-PC bis zum 386er). Die Tastatursteuerung ist befriedigend; optimal ist die Steuerung nur mit Joystick.

Gesamtwertung: 7

Indianapolis 500

Beschreibung: Jedes Jahr ist in einer amerikanischen Stadt die Hölle los. Zigtausende Rennsportbegeisterte aus aller Welt strömen zusammen, um ein einzigartiges Rennspektakel hautnah mitzuerleben: das berühmte 500-Meilen-Rennen von Indianapolis. Dieses Rennereignis haben die Spielespezialisten von Electronic Arts auf Diskette gebannt. Mit der Rennsimulation »Indianapolis 500« können Sie sich den Geruch von verbranntem Gummi und Benzin in die eigenen vier Wände holen.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Suchen Sie sich einen von drei rasanten Sportwagen aus, und gewinnen Sie das Rennen. Zur Auswahl stehen drei schnittige Flitzer aus verschiedenen Epochen der Renngeschichte. Ist der erste Wagen noch recht lahm und hat schnöde Rundinstrumente, wartet der modernste Renner mit digitalem Instrumentarium und höchster Geschwindigkeit auf. Wenn Sie Ihren Rennstall gewählt haben, dürfen Sie wählen, ob Sie erstmal ein kleines Trainingsrennen fahren oder gleich die vollen 200 Runden durchbrausen möchten. Je nach gewählter Rundenzahl steigt auch der Schwierigkeitsgrad. Kann Ihnen beim Kurzstreckenrennen relativ wenig passieren, ist der Wagen bei dem »richtigen« 500-Meilen-Rennen ziemlich pannen anfällig. Wer hier nicht aufpaßt, wird schnell an die Boxen geschleppt. Vor dem Start dürfen noch entscheidende Veränderungen am Wagen durchgeführt werden. Hier können Sie die Stoßdämpfer und den Spoilerwinkel individuell einstellen oder Regenreifen aufziehen lassen.

Die Piste wird in allerfeinster 3-D-Grafik dargestellt. Je nach Computerleistung kann man den Detaillevel der Landschaft rauf- oder runterschalten. Sehen Sie bei voller Grafikpower Bäume am Straßenrand und die johlende Menge auf der Tribüne, muß man bei niedriger Detailstufe mit Straße pur vorliebnehmen. Auch die computergesteuerten gegnerischen Fahrzeuge werden in 3-D-Grafik gezeigt. Sehr effektiv sind die zahlreichen zusätzlichen Blickwinkel, die auf Tastendruck zur Verfügung stehen. Neben der Verfolgersicht des eigenen Wagens gibt es z. B. die Perspektive via TV-Kamera, die das Geschehen wie im Fernsehen betrachtet. Sogar eine besondere Crash-Sicht gibt es. Haben Sie einen Unfall verursacht, können Sie diesen aus jedem Blickwinkel Revue passieren lassen. Oft arten solche Zusammenstöße in Massenkaram-

bolagen aus. Sie treffen einen Wagen, der schleudert über die Piste und wird vom nächsten erwischt, der rutscht wiederum über die Bahn ...

Bewertung: Noch zehn, noch fünf, noch drei Meter - Brmmmm, und schon wieder haben wir einen von diesen computergesteuerten Sonntagsfahrern überholt. Aber leider haben wir auch die Kurve etwas unterschätzt, und - Päng - schon ist der Traum vom Sieger-Schampus vorbei. Wer mit Indianapolis 500 auf Bestzeitenhutz geht, kann wirklich was erleben. Zwar bietet das Programm nur eine einzige Strecke, aber das Feeling kommt bei der präzisen Steuerung bestens rüber - vor allem mit Joystick ist sie ein Gedicht. Einen Großteil des Fahrspaßes macht die rasante 3-D-Grafik aus, die dank einstellbaren Detaillevels auch auf XTs noch erträglich schnell ist. Absolut fließend gerät sie aber nur auf ATs.

Wer eine Soundkarte sein eigen nennt, wird mit stimmungsvollem Motorgedröhne effektiv beschallt. Aber das Beste bei »Indianapolis 500« sind die verschiedenen Blickperspektiven, die vor allem bei Unfällen einen prächtigen Unterhaltungswert mit sich bringen. Man ertappt sich manchmal dabei, daß man absichtlich in einen anderen Wagen rauscht, nur um in den Genuß der grafischen Wiederholung zu kommen. Die Tastatursteuerung ist gut, die Computergegner fahren sehr intelligent und der Schwierigkeitsgrad ist hoch genug, um für lange Motivation zu garantieren.

Auf einen Blick:

Name:	Indianapolis 500
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs ist die 3-D-Grafik langsamer, die Spielbarkeit leidet aber nicht sonderlich darunter. Die Tastatursteuerung ist gut; optimal ist die Steuerung mit Joystick.

Gesamtwertung: 8



Jack Nicklaus Golf

Beschreibung: Unter Kennern der Materie gilt der Amerikaner Jack Nicklaus als mittleres Golf-Genie. Seit Jahrzehnten locht er höchst erfolgreich bei den wichtigen Profi-Turnieren ein, hält diverse Platzrekorde und wurde gar schon zum »Golfspieler des Jahrhunderts« ausgerufen. Mit einem solch hochkarätigen Namenspaten bedachte Accolade seine aktuelle Golfsimulation »Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf«, der Einfachheit halber auch kurz »Jack Nicklaus Golf« genannt.

Drei Golfplätze mit je 18 Löchern können Sie auf dem Computer nachspielen. Zwei davon entsprechen zwei Plätzen, die Jack Nicklaus selber entworfen hat. Der dritte Platz bietet eine Mischung von Bahnen aus verschiedenen internationalen Spitzenplätzen, von Meister Nicklaus höchstpersönlich ausgesucht. Bis zu vier Spieler können an einem Turnier teilnehmen, wobei es sich wahlweise um menschliche Gegner oder Computerspieler handeln kann. Das Programm bietet neun Golfer vom blutigen Anfänger bis zu Golf-Gott Jack Nicklaus persönlich an. Neben dem üblichen Spielmodus (wer für alle 18 Löcher die wenigsten Schläge braucht, gewinnt) können Sie auch um Geld spielen: Der Gewinn eines Lochs ist zwischen 1000 und 3000 Dollar wert; wer am Schluß am meisten Geld erspielt hat, ist Sieger. Wenn Sie sich das Leben etwas leichter machen wollen, sollten Sie den Anfängermodus wählen. Bei jedem Schlag wird der Computer berechnen, welcher Schläger für Sie der günstigste ist und eine entsprechende Empfehlung geben.

Von Ihrem Abschlagort aus sehen Sie den Platz in detaillierter 3-D-Grafik dargestellt, wobei Ihre Spielfigur automatisch Richtung Loch blickt. Sie dürfen auch einen Blick aus der Vogelperspektive genießen, um sich optimale Übersicht zu verschaffen. An Informationen werden Stärke und Richtung des Winds, die Anzahl der bislang benötigten Schläge sowie die Entfernung zum Loch angezeigt. Justieren Sie die Schlagrichtung, wählen Sie den Schläger und dann wird's ernst. Um Stärke und Richtung beim Abschlag zu bestimmen, müssen Sie ein paar Mal in dem Augenblick auf die (3 -Taste drücken, während ein Balken am linken Bildrand nach unten saust. Der Balken zischt recht schnell über den Bildschirm, und man braucht schon etwas Übung und Geschick, um ihn im idealen Augenblick zum Stehen zu bringen. Beim Putten müssen Sie außerdem auf Steigungen und Gefälle achten. Pfeile zeigen

an, in welche Richtung sich das Grün neigt. Hat die komplette Golfer-Runde eingelocht, blickt man gespannt auf die Score-Card und studiert den Zwischenstand. Beim Ende des Turniers wird die High-Score-Liste auf den neuesten Stand gebracht: Die sieben besten Ergebnisse pro Platz werden mit dem Namen des Spielers gespeichert.

Bewertung: Golfers Traum: Details, Optionen, Parameter und Statistiken en masse wurden in das Jack-Nicklaus-Golfspiel gepackt. Diverse Turniermodi und unterschiedlich starke Computergegner versprechen auch für Solo-Spieler eine ordentliche Langzeitmotivation. Auch bei der Grafik geht's sehr genau zu, doch die gute Darstellung hat ihren Preis. Ein normaler XT geht beim Berechnen der Abschlagpositionen schwer in die Knie. Da kann es passieren, daß man fast genauso viel Zeit mit Warten verbringt wie mit dem Ausführen eines Schlags. Bei allen spielerischen Finessen geht so der Spaß den Bach runter. Wenn Sie nicht gerade ein Golf-Enthusiast sind, werden Sie sich schnell in den Schlaf gelangweilt haben. Auf ATs ab 10 MHz - je schneller, desto besser - sieht die Angelegenheit wesentlich erfreulicher aus. Der Bildaufbau ist recht fix und hemmt den Spielfluß nicht. AT-Besitzern, die eine gepflegte Golf-Runde am PC wagen wollen, werden mit dem Jack-Nicklaus-Programm zufrieden sein. Die nicht sonderlich komplizierte Steuerung und der spannende Spielablauf sorgen dafür, daß man schnell zum Bunker-, Putter- und Birdie-Experten wird.

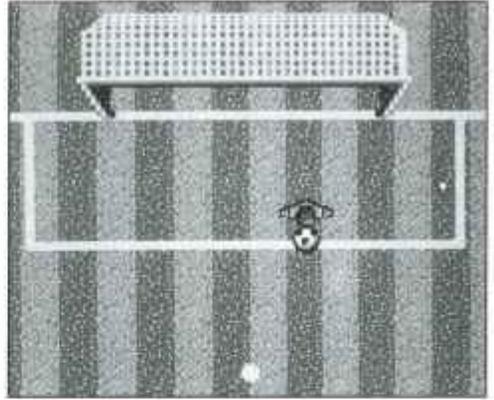
Auf einen Blick:

Name:	Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf
Hersteller:	Accolade
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 85,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung; Referenzkarte zur PC-Version; Golfplatztafel (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs ist die 3-D-Grafik tödlich langsam, nur mit einem AT sollten Sie sich auf den Platz trauen. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7



Microprose Soccer

Beschreibung: Gleich mit zwei Fußballvarianten beglückt uns »Microprose Soccer«. Sie haben die Wahl, ob Sie lieber auf dem grünen Rasen oder in der Halle antreten wollen. Steuerung und Spielmodi sind bei beiden Varianten identisch. Die Spiele in der Halle sind allerdings torreicher, weil das Spielfeld kleiner ist und der Ball von der Bande zurückprallt.

Das Spielfeld wird bei »Microprose Soccer« von oben gezeigt und scrollt in alle Richtungen. Sie steuern immer den Spieler Ihres Teams, der gerade in Ballbesitz ist. Nähert sich der Gegner Ihrem Strafraum und kommt Ihr Torhüter ins Bild, übernehmen Sie auch dessen Kontrolle. Der Druck auf den Feuerknopf löst einen Schuß aus; hat der Gegner den Ball, grätscht Ihr Spieler ihm in die Schienbeinschoner und versucht, so den Ball zu erobern. Um selbst in Ballbesitz zu bleiben, empfiehlt sich eine Kombination aus Hakenschlagen und Passen, um die Abwehrspieler auf Distanz zu lassen. An spielerischen Tricks stehen Fallrückzieher und angeschnittene Schüsse zur Verfügung, bei denen der Ball ähnlich wie bei den »Bananenflanken« eine Drehung in der Luft vollführt. In einem Menü können Sie die Stärke dieses Effekts einstellen (niedrig, mittel oder hoch). Bei letzterer Einstellung sind sogar Schüsse möglich, in deren Verlauf sich der Ball um 180 Grad dreht-eine todsichere Methode, um die gegnerische Abwehr hoffnungslos zu verwirren. Das Programm ist auch sehr regelfest: Abstöße, Einwürfe und Eckbälle sind vertreten, lediglich auf Abseits, Fouls und Elfmeter müssen Fußballfeinschmecker verzichten. Sportschauverwöhnte Naturen bekommen dafür Zeitlupenwiederholungen in TV-Manier geboten. Fällt ein Tor, kann man in einer verlangsamten Wiederholung die Entwicklung des Treffers in Ruhe studieren. Wenn Ihnen die Zuguckerei nicht mundet, können Sie diese »Replay«-Funktion auch kurzerhand abstellen.

»Microprose Soccer« bietet drei Spielmodi, bei denen man zwischen den Matches den Spielstand auf Diskette speichern kann. Bei der »Weltmeisterschaft« wird nach den Regeln des echten WM-Turniers gespielt. Beliebig viele Spieler dürfen mitmachen und sich je eine Nationalmannschaft auswählen, die sie im Turnier steuern. Die restlichen Teams kontrolliert der Computer. Die Stärken der einzelnen Mannschaften sind recht realistisch: Gegen ein Fußballentwicklungsland wie Japan hat man's z.B. relativ leicht, doch bei einem Match gegen Brasilien oder Italien müssen Sie sich warm anziehen. Als gute Übung für ein WM-Turnier

empfiehlt sich der »Challenge«-Modus, bei dem Sie gegen immer stärkere Computermannschaften antreten. Wenn mehrere Spieler unter sich eine Meisterschaft ausspielen wollen, verwaltet außerdem »League« Ergebnisse und Tabelle. In diesem Modus können aber keine Computerteams mitmachen.

Bewertung: »Microprose Soccer« ist die beste Fußballsimulation, die zur Zeit für PCs erhältlich ist. Es gibt eine Fülle von Spielvarianten, die sowohl alleine als auch im Wettkampf mit Freunden für Motivation sorgen. Wesentliche Pluspunkte sind auch die unkomplizierte, präzise Steuerung und der rasante Spielablauf. Um das schnelle Scrolling völlig ruckfrei genießen zu können, sollte man allerdings einen AT haben. Die größte Herausforderung bieten die WM-Turniere. Die Gruppenverteilung ist immer zufällig und jedes der computergesteuerten Nationalteams hat einen anderen Stil drauf. Soviel Spaß die schnelle Fußballsimulation auch macht - ohne Joystick sollten Sie die Finger von dem Programm lassen. Mit der Tastatursteuerung kann man »Microprose Soccer« nicht vernünftig spielen und wird selbst von den Flaschenteams böse überrollt.

Auf einen Blick:

Name:	Microprose Soccer
Hersteller:	Microprose
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung; Referenzkarte zur PC-Version.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs ist die Grafik recht rucklig, aber das Programm ist noch spielbar. Die Tastatursteuerung ist schlecht; ein Joystick wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 7

Mini-Putt

Beschreibung: Wer hat nicht schon einmal im Urlaub auf einem Minigolfplatz zum Schläger gegriffen und kleine Bälle an Windmühlen, Tunneln und anderen Hindernissen vorbeischießend in Löchern versenkt? Minigolf bei jedem Wetter können Sie in einer trauten Runde von bis zu vier Spielern auf dem PC spielen. »Mini-Putt« nennt sich die Computersimulation der drolligen Sportart.

Bis zu vier Spieler dürfen bei einer Runde Computer-Minigolf mitmachen. Nachdem jeder seinen Namen eingetippt hat, sucht man sich den Platz aus, auf dem man spielen will, und schon geht's los. Das Spielfeld wird von oben gezeigt. Um den Ball zu schlagen, bewegen Sie zunächst einen Cursor über die Bahn. Dieser Cursor zeigt den Punkt an, in dessen Richtung der Ball rollen soll. Danach werden Schlagstärke und -richtung bestimmt. Rechts unten verrät Ihnen eine Anzeige, wie weit der Ball noch vom Loch entfernt ist, was bei der Wahl der Heftigkeit des Schlags berücksichtigt werden sollte. Durch Druck auf Feuerknopf (oder Leertaste) steigt links unten eine Stärkeanzeige, die Sie durch erneutes Knopfdrücken wieder zum Stehen bringen: Je höher der Balken gestiegen ist, desto stärker wird der Schlag. Die Richtung bestimmen Sie ebenfalls durch Feuerknopfdruck im richtigen Augenblick. Auf einer waagrechten Anzeige muß der Balken möglichst genau in der Mitte zum Stoppen gebracht werden, um den Ball gerade über den Platz rollen zu lassen. In schwierigen Situationen ist es mitunter ratsam, dem Golfball einen Drall nach links oder rechts zu geben.

Die Mini-Putt-Bahnen sind nicht nur mit Hindernissen gespickt, die Sie umgehen müssen. Pfeile auf dem Boden deuten an, daß dieser Teil der Bahn sich in eine bestimmte Richtung neigt. Gefälle und Steigungen müssen durch Erhöhen oder Herabsetzen der Schlagkraftdosis ausgeglichen werden. Wasser sollte Ihr Golfball tunlichst meiden, was manchmal nicht ganz leicht ist: Es gibt Brücken, die über Teiche führen und sich in bestimmten Zeiten öffnen und schließen. Timing und ein glückliches Händchen für die Schlagkraft sind erforderlich, wenn Sie am Ende mit der niedrigsten Schlagzahl abschneiden und das Turnier gewinnen wollen.

Bewertung: »Mini-Putt« ist ein Programm, das auf den ersten Blick nach nichts aussieht: Sehr schlichte Grafik bei einer Minigolfsimulation - was will man da schon groß erwarten? In dem

unscheinbaren Sportspiel schlummert aber ein dickes Unterhaltungspotential, das vor allem im Duell mit ein paar Mitspielern richtig entfesselt wird. Die Steuerung ist präzise und unkompliziert, verlangt Ihnen aber bei den zum Teil sehr trickreichen Bahnen viel Konzentration ab. Es gibt ein paar »normale« Parcours zum Warmspielen, doch am meisten Spaß machen die Plätze, auf denen man mit viel Geschick die abenteuerlichsten Hindernisse umkurven muß. Die Mini-Putt-Programmierer haben sich so exotische Bahnzierden wie Windmühlen, Burgen (inklusive Zugbrücke) und ausgewachsene Elefanten einfallen lassen - solche Extras bekommt man eben nur auf einem Computer-Golfplatz geboten.

Wenn Sie ein nicht zu schwieriges Minigolf-Spiel suchen und öfters Freunde oder Familie vor dem PC zusammentrommeln können, wird Ihnen »Mini-Putt« viel Spaß machen. Lediglich wenn man alleine spielt, hält sich die Motivation in Grenzen: Ohne Wettkampfanreiz wird das Ballgeschubse zum etwas trockenen Selbstzweck.

Auf einen Blick:

Name:	Mini-Putt
Hersteller:	Accolade
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 60-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 7

Stunt Car Racer

Beschreibung: Kreuzen Sie den Kitzel einer Achterbahnfahrt mit einem Duell hochgezüchteter Sportwagen, und Sie haben eine ungefähre Vorstellung, was bei »Stunt Car Racer« los ist. Jeweils zwei Renner sind auf einem der acht Berg- und Talkurse unterwegs: Sie und ein Computerfahrer. Gewinnen ist der eine wichtige Aspekt, ans Ziel kommen der andere: Ein Sturz von einem hohen Punkt der Bahn kostet viel Zeit und kann Ihr Fahrzeug beschädigen.

Es gibt vier Ligen mit je zwei Pisten. In jeder Liga nehmen drei Fahrer teil, die sich je einmal pro Piste duellieren. Das bedeutet, daß Sie gegen zwei Computerfahrer auf zwei verschiedenen Pisten antreten müssen. Ein Rennen hat drei Runden. Der Sieger erhält zwei Punkte gutgeschrieben, außerdem wird ein Bonuspunkt für denjenigen vergeben, der die schnellste Rundenzeit schafft. Der Fahrer, der am Ende einer Saison die meisten Punkte hat, steigt in die nächstbeste Liga auf. Im Austausch rückt der schlechteste Fahrer der nächsthöheren Liga nach unten. In den höheren Ligen sind die Strecken schwieriger und die Fahrer gerissener. Um die anderen Pisten einmal anzuspielen, können Sie die Option »Practice« verwenden. Wenn Sie es schaffen, die Meisterschaft in der obersten Liga zu gewinnen, beginnt das Spiel für Sie wieder in der 4. Liga - allerdings handelt es sich dann um die »Super League«, bei der die Fahrzeuge ein ganzes Stück schneller sind.

Die Steuerung des Fahrzeugs ist denkbar einfach: Mit Joystickbewegungen nach vorne und hinten geben Sie Gas und drücken auf die Bremse, mit Links/Rechts-Steuerungen bewegt man den Renner auf der Fahrbahn in die entsprechende Richtung. Ihr Stunt Car Racer hat eine begrenzte Anzahl Turbo-Treibstoff, dessen Menge Sie neben der Anzeige »B« ablesen können. Durch Drücken des Feuerknopfs aktiviert man den Supersprit, der für besonders rasante Beschleunigung sorgt. An den richtigen Stellen eingesetzt, kann man durch diesen Beine-macher entscheidende Überholmanöver gewinnen. Bei vielen Rampen und Sprüngen auf den Achterbahn-pisten ist es ratsam, nicht gerade mit Höchstgeschwindigkeit angebrettet zu kommen. Die Folge eines Rampensprungs bei zu hoher Geschwindigkeit kann eine unsanfte Landung sein, die den Wagen etwas beschädigt. Ein Reiß, der am oberen Bildrand langsam von links nach rechts wandert, zeigt an, wie stark das Fahrzeug bereits beschädigt ist. Erreicht der Reiß den rechten Rand, wird das Rennen abgebrochen, und der Computerfahrer hat automatisch

gewonnen. Eine weitere Anzeige verrät während des Rennens, wieviel Meter das Computer-auto hinter (oder vor) Ihnen liegt.

Die besten Runden- und Pistenzeiten werden in einer High-Score-Liste festgehalten, die Sie auch speichern dürfen. In einem speziellen »Multi Player«-Modus können bis zu acht Spieler nacheinander gegen die Computerfahrzeuge antreten. Das Programm berechnet dann eine spezielle Tabelle, in der angezeigt wird, welcher Spieler bislang die meisten Punkte ergattert hat. Zwei Spieler können auch gegeneinander fahren, doch dazu muß man zwei PCs mit einem Nullmodem-Kabel verbinden.

Bewertung: »Stunt Car Racer« ist keine anspruchsvolle Fahrsimulation, aber ein durchaus unterhaltsames Action-Rennspiel mit guter Steuerung und einem feinen 3-D-Effekt. Die ansehnliche Geschwindigkeit der Grafik wird aber durch deren Schlichtheit wieder etwas abgewertet, denn die Pisten sehen recht trist aus. Bei dem guten Fahrgefühl kann man über solche Schönheitsfehler hinwegsehen. Die acht Strecken verlangen alle spezielle Taktiken, und die Computerfahrer rasen recht geschickt durch enge Kurven und über schwindelerregende Abgründe. Durch die speicherbaren Bestzeiten und die Idee mit dem Ligaaufstieg und -abstieg ist die Motivation recht ordentlich, obwohl das Spielprinzip auf Dauer keine Überraschungen bietet. Wenn Sie hinter einer akkuraten Formel-I-Simulation her sind, sollten Sie das Programm lieber meiden. Wer aber zwischendurch ab und zu mal ein paar kurzweilige Achterbahnfahrten drehen will, den dürfte das unkomplizierte Stunt-Car-Gedröhne erfreuen.

Auf einen Blick:

Name:	Stunt Car Racer
Hersteller:	MicroStyle
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs ist die Grafik befriedigend schnell, auf ATs eine Spur besser. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; ein Joystick empfehlenswert.

Gesamtwertung: 6

Test Drive II

(The Duel)

Beschreibung: Ferrari F40 und Porsche 959 gehören nicht gerade in die Kleinwagenklasse. Die hochgezüchteten PS-Pakete machen locker ihre 320 Sachen. Solche Motorenkraft auf einer Autobahn bis an ihre Grenzen ausnutzen, ist allenfalls etwas für lebensmüde Raser. Setzen Sie sich also lieber an Ihren PC, um ein Straßenrennen mit diesen beiden Sportflitzern auszutragen.

Die Rennsimulation »Test Drive II« trägt nicht umsonst den Untertitel »The Duel«. Über mehrere Etappen zieht sich das Rennduell der superschnellen Autos. Ihr Gegner ist der Computer, dessen Fahrkunst durch den Schwierigkeitsgrad verändert werden kann. Es gibt zwölf Levels, die außerdem die Dichte des sonstigen Verkehrs sowie die Hartnäckigkeit der Polizeistreifen (auf die wir später noch zu sprechen kommen) beeinflussen. Bei den Stufen 1 bis 3 hat Ihr Wagen eine Automatikschaltung, auf höheren Levels muß von Hand geschaltet werden. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Punkte werden vergeben. Die besten Punktzahlen werden gespeichert.

Alles klar zum Start: Mit Joystick oder Tastatur läßt man den Motor heulen und schlägt den ersten Gang ein. Im Rückspiegel sehen Sie den Wagen des Computergegners, der sich mit Ihnen ein hartes Rennen liefern wird. Auf der rechten Fahrspur sind eine Menge braver Fahrer unterwegs, die Sie überholen müssen, um möglichst schnell am Etappenziel einzutreffen. An unübersichtlichen Stellen sollte man aber Vorsicht walten lassen, um nicht vom Gegenverkehr auf den Kühler genommen zu werden: Nach dem fünften Unfall wird das Rennen abgebrochen. Rechts oben zeigt Ihnen ein Kilometerzähler an, wie weit Sie noch bis zum Ende der Etappe fahren müssen. Ist der Zielraum in Sicht, sollte man feste auf die Bremse treten. Sie erfahren hier, wie gut Sie sich bislang gegen den Computer geschlagen haben und eine Füllung frisch gezapftes Benzin wird automatisch in den Tank gegluckert.

Als nettes Aufpreis-Extra wurde Ihr Renner mit einem Radarwarngerät ausgestattet. Befinden sich Freunde und Helfer in der Nähe, die Temposündern an den Kragen wollen, fängt das kleine Kästchen melodisch an zu zirpen. Sie können jegliches Risiko meiden und auf die erlaubte Höchstgeschwindigkeit herunterbremsen, solange man im Radarfallenbereich fährt. Doch jede Sekunde ist bei diesem Rennen kostbar. Der offensive Fahrer wird daher gerne auf die Tube

drücken, um mit Höchstgeschwindigkeit weiterzubrettern. Bald haben Sie einen Polizeiwagen mit heulenden Sirenen an der Stoßstange kleben - »Miami Vice« ist nichts dagegen. Werden Sie eingeholt, ist ein Strafzettel fällig, der mit einer saftigen Zeitstrafe verbunden ist.

Für »Test Drive II« sind mehrere Zusatzdisketten erhältlich, die Abwechslung ins Renneinerlei bringen. Mit den Landschaftsdisketten »California Challenge« und »European Challenge« brausen Sie quer durch den Sonnenstaat Kalifornien und Europa. Je fünf neue Sportwagen findet man auf den Auto-Zusatzdisks »Supercars« und »Muscle Cars«. Preis der Ergänzungsoftware: knapp 40 Mark das Stück.

Bewertung: Rasen ohne Reue: »Test Drive II« ist ein ungewöhnliches Autorennen, das reichlich Lust am Temporausch vermittelt und viel mehr Spaß macht als der langweilige Vorgänger »Test Drive I«. Grand-Prix-Simulationen, bei denen man mit einem Formel-I-Wagen Runde um Runde dreht, gibt es zur Genüge. »Test Drive II« bietet mit seinem Landstraßenduell eine willkommene Alternative. Die Grafik wechselt von Etappe zu Etappe (es gibt z.B. Tunnels und enge Kurven im Gebirge), die Probleme mit Überholmanövern und Tempolimits kommen einem irgendwie bekannt vor. Um mit Gangschaltung und einem starken Gegner fertig zu werden, braucht man eine Menge Übung. Die 3-D-Grafik mit so netten Effekten wie dem Rückspiegel ist sehr gut gelungen. Sogar die Armaturenbrett-Layouts der verschiedenen Autos wurden berücksichtigt. Das Fahrgefühl ist mit einem Joystick am besten, doch die Tastatursteuerung ist erstaunlich gut. Mittelfristig bietet »Test Drive II« eine Menge unkomplizierten Rennspaß. Auf Dauer gibt's freilich nicht viel Neues zu entdecken und nicht jeder hat Geld und Lust, die relativ teuren Ergänzungsdisketten zu kaufen. Wenn Sie ein actionhaltiges Autorennen für Ihren PC suchen, sollten Sie auf jeden Fall mal eine Probefahrt mit diesem Programm riskieren.

Auf einen Blick:

Name:	Test Drive II (The Duel)
Hersteller:	Accolade
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 85,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche, witzig geschriebene deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs ist die EGA-Grafik ziemlich langsam, hier sollte man freiwillig unter CGA spielen. Die Tastatursteuerung ist gut; die Joysticksteuerung etwas besser. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung:

The Cycles

Beschreibung: In wem von uns steckt nicht der heimliche »Easy Rider«, der fernab von Tempolimit und Stau mal auf einem heißen Motorrad ein paar Runden drehen möchte? Dieser Wunsch kann nun zumindest auf dem Computermonitor in Erfüllung gehen. Mit dem Rennspiel »The Cycles« dürfen Sie ohne Gesundheitsrisiko über 13 internationale Original-Rennstrecken brausen. Von der englischen Silverstone-Piste bis zum deutschen Hockenheimring ist viel Grand-Prix-Prominenz vertreten. Drei verschiedene Hubraumklassen und fünf Schwierigkeitsgrade warten auf Sie. Neben der 125ccm-Klasse, bei der die Rennen noch recht zahm sind, geht's über 250ccm bis zur schweren 500ccm-Motorradklasse, bei der schon etwas höhere Geschwindigkeiten gefahren werden. Der Schwierigkeitsgrad entscheidet auch, ob Sie selbst via Tastatur schalten müssen oder eine Automatikschaltung haben und ob die Maschine nach einem Unfall beschädigt liegen bleiben kann. Die eigene Mühle kann aber nicht nur durch Unfälle in teuren Schrott verwandelt werden, sondern auch durch elementare Fahrfehler. Wer z. B. vergißt, rechtzeitig zu schalten und immer im höchsten Drehzahlbereich fährt, braucht sich nicht zu wundern, wenn plötzlich der Motor seinen Geist aufgibt.

Bevor Sie zum Kampf um Rundenrekorde und WM-Titel starten, können Sie jede der einzelnen Rennstrecken erstmal probefahren. Wenn Sie ausreichend geübt haben, dürfen Sie einstellen, über wieviele Runden das Rennen gehen soll. Vor dem eigentlichen Rennstart müssen Sie sich aber noch für eine Startposition qualifizieren. Fahren Sie hier wie ein junger Gott, starten Sie im Pulk der Motorräder weit vorn, vermassen Sie die Trainingsrunde, haben Sie die Meute der computergesteuerten Krafräder vor sich oder werden Sie erst gar nicht zum Rennen zugelassen. Nach dem Rennen werden Ihre Punkte, die Gesamtplazierung und die vier besten Rundenzeiten automatisch gespeichert.

Alle Rennstrecken sind in schönem 3D dargestellt. Sie sehen die Computerfahrer, Kurven, Geraden, Tunnels und eventuelle Steigungen über den Lenker des eigenen Motorrades hinweg. Am Straßenrand sind glücklicherweise Schilder zu erkennen, die für die nächste Schikane die optimale Geschwindigkeit anzeigen - praktisch. Am oberen Bildrand sind zusätzliche Anzeigen, die Ihnen die Rennstrecke im kompletten Überblick zeigen. Kleine farbige Punkte markieren hier grafisch die Positionen der einzelnen Fahrer. Auf einer anderen Anzeige

erkennen Sie die aktuelle Rundenzeit, die eigene derzeitige Position und den Rundenzähler. In der Mitte befindet sich neben Angaben über Geschwindigkeit und eingelegten Gang ein famoser Rückspiegel, in dem die Verfolger zu sehen sind. Leider setzt die Grafikpracht unter EGA einen AT voraus, sonst wird sie zu langsam. XT-Besitzer können »The Cycles« auch unter CGA spielen: Dann ist die Grafik schneller, sieht aber nicht mehr so imposant aus.

Bewertung: Auf den ersten Blick kommt einem der Spielablauf von »The Cycles« sehr bekannt vor. Kein Wunder, denn von der gleichen Softwarefirma gab es schon das Autorennspiel »Grand Prix Circuit«, das »The Cycles« fast wie ein Ei dem anderen gleicht - mit dem feinen Unterschied, daß man nicht einen Formel-I-Boliden über die Piste steuert, sondern ein schnelles Motorrad. Einzige Neuheit ist neben dem Motorrad-Cockpit die hügelige Streckenführung. Wer »Grand Prix Circuit« schon in der Sammlung hat, kann deshalb auf »The Cycles« eigentlich verzichten. Die frappierende Ähnlichkeit ist das einzige wesentliche Manko des Programms, der Spielablauf macht viel Spaß. Die Steuerung der eigenen Maschine ist tadellos, vom stilechten »in die Kurve legen« bis zum »Wheelie« ist alles drin, was das Fahrerherz begehrt. Die mannigfaltigen Optionen, durchtriebene Computergegner und intelligent aufgebaute Strecken tun ihr übriges, um »The Cycles« zu einem gelungenen Rennvergnügen werden zu lassen. Einziger Wehrmutstropfen ist die Grafik. Die sieht zwar gut aus und ist auch ziemlich schnell, kommt aber nur auf ATs mit EGA/VGA so richtig zur Entfaltung.

Auf einen Blick:

Name:	The Cycles
Hersteller:	Accolade
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	85 Mark

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette: ausführliche deutsche Anleitung; PC-Referenzkarte; drehbare Pappscheibe (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs wird die EGA-Grafik empfindlich langsam. Die AdLib-Soundkarte wird unterstützt. Die Tastatursteuerung ist gut, mit Joystick spielt sich das Programm etwas besser.

Gesamtwertung: 8

The Games: Summer Edition

Beschreibung: Die nächste Sommer-Olympiade kommt bestimmt: Trockentraining am PC in acht Disziplinen bietet der Sportspiel-Mix »The Games: Summer Edition«. Bei der Computer-Olympiade dürfen bis zu acht Spieler mitmachen und um Gold-, Silber- und Bronzemedailles streiten. Sie können aus den acht Disziplinen ein beliebiges olympisches Programm zusammenstellen. Nachdem jeder Teilnehmer seinen Namen eingetippt hat, darf er sich von 24 Nationalmannschaften diejenige herauspicken, für die er an den Start geht. Sind ausreichend Spieler vorhanden, kann man bei der Wahl der Landesfarben Teams bilden: Sobald mehrere Spieler dasselbe Land gewählt haben, werden deren Medaillen bei der Gesamtwertung zusammengezählt. Für jede Disziplin wird außerdem die beste Leistung mit dem Namen des Rekordhalters gespeichert.

Die erste Sportart ist »Diving« (Kunstspringen). Sie steuern einen badebehosten Athleten, der vor den Augen der Computer-Jury möglichst kunstvoll die Strecke zwischen Sprungbrett und Wasseroberfläche zurücklegen muß. Jeder Athlet hat drei Sprünge, deren Bewertungen addiert werden. Es gibt je acht Vorwärts- und acht Rückwärtssprünge, die man ausführen kann. Besonders gut werden Versuche bewertet, bei denen mehrere Sprungtechniken kombiniert werden. Am wichtigsten ist das Eintauchen: Wer wie eine Wasserbombe einschlägt, ruiniert sich seine Wertung.

Zur zweiten Disziplin geht's in die Halle, denn »Veldodrome Racing« (Verfolgungsraddrennen) ist angesagt. Bei diesem 1000-Meter-Sprint liefern sich zwei Fahrer gleichzeitig ein packendes Duell. Wer nach drei Runden als erster am Ziel ist, gewinnt. Durch rhythmisches Rauf-/Runter-Rütteln am Joystick tritt Ihr Fahrer in die Pedale. Das Taktieren um die Führungsrollen ist wichtig, denn wenn man im Windschatten des anderen Fahrers radelt, spart man Kraft.

Mit »Uneven Parallel Bars« (Stufenbarren) folgt nun die erste von zwei Turndisziplinen. Diese Sportart ist eine Wissenschaft für sich, denn es gibt 17 unterschiedlich schwierige Figuren, die man turnen kann. Weil's gar so anspruchsvoll ist, dürfen Sie eine Demo- und eine Hilfsfunktion aufrufen, um eine Kür vorgeturnt zu bekommen und eine Art Computer-Trainer aktivieren.

der Ihre Schwünge und Sprünge kommentiert. Auch »Rings« (Turnen an den Ringen) ist ein Fest für Freunde technisch anspruchsvoller Sportspiele. Die Steuerung verlangt eine Mischung aus Geschicklichkeit und kraftvollem Joystick-Rütteln zum richtigen Zeitpunkt.

Bei »Hammer Throw« (Hammerwerfen) geht es wesentlich handfester zu. Durch mehrmaliges Feuerknopfdrücken im richtigen Augenblick leitet der Athlet die Schwungphase ein und läßt den Hammer schließlich los - hoffentlich in die richtige Richtung: Landet das schwere Stück in den Zuschauerrängen, ist der Versuch ungültig. Bei »Hurdles« (400-Meter-Hürden) müssen Sie lediglich den Joystick schnellstmöglich rütteln, um Ihre Spielfigur auf Trab zu bringen. Vor den Hürden müssen Sie rechtzeitig den Feuerknopf drücken, um nicht ratternd mit ihnen zu kollidieren.

»Pole Vault« (Stabhochsprung) verlangt Geschick und Timing. Sie haben insgesamt drei Versuche, um eine möglichst gute übersprungene Höhe zu erreichen. Beim abschließenden »Archery« (Bogenschießen) müssen Sie beim Anvisieren der Zielscheibe auf die Windfahne achten. Der Wind kann die Flugrichtung der Pfeile gehörig beeinflussen.

Bewertung: Diese Computer-Olympiade gehört zu den besten und anspruchsvollsten Sport-simulationen, die momentan erhältlich sind. Jede der acht Disziplinen ist eigentlich ein Spiel für sich. Grafik, Steuerung und Ablauf sind jeweils völlig unterschiedlich, und es dauert eine ganze Weile, um die größtenteils recht anspruchsvollen Sportarten zu meistern. Timing, Geschick und ein wenig Taktik sind gefragt; rohe Kraftmeiererei beim Joystick-Rütteln gibt's nur beim 400-Meter-Lauf. Für Solo-Spieler sind die gespeicherten Weltrekorde ein guter Anreiz; unschlagbar wird das Programm aber erst, wenn mehrere Spieler zu einem Turnier antreten. Für jede Disziplin erhalten die drei Bestplatzierten Medaillen und nach der letzten Sportart wird die Gesamtwertung bekanntgegeben - Spannung und Spaß garantiert. Grafisch gibt's zudem nicht viel zu meckern. Einige Disziplinen wie der Hürdenlauf und das Radrennen bieten 3-D-Grafik, die auch bei XT's erfreulich schnell ist.

Auf einen Blick:

Name:	The Games: Summer Edition
Hersteller:	Epyx
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90-

Lieferumfang: vier 5 1/4"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; Referenzkarte zur PC-Version.

Hard wäre-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XT's gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist befriedigend, mit einem Joystick spielt sich das Programm deutlich besser.

Gesamtwertung: 8

TV Sports Football

Beschreibung: American Football ist in den USA die Top-Sportart schlechthin. In Europa gewinnt dieser von harten Zweikämpfen und taktischen Finessen geprägte Mannschaftssport erst langsam, aber sicher an Popularität. »TV Sports Football« simuliert nicht nur diese Sportart, sondern vermittelt auch das Flair einer Football-Übertragung im amerikanischen Fernsehen: Ein Moderator sagt die Partie an, die natürlich von einem Sponsor präsentiert wird. In der Halbzeit wird die aktuelle Spielstatistik präsentiert; Nahaufnahmen von Cheerleaders, grimmigen Trainern und dem Publikum dürfen auch nicht fehlen.

Sie haben zu Beginn die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel zwischen zwei Spielern und dem Ligamodus. Bei letzterem wird eine komplette Saison im US-Football präsentiert. Insgesamt 28 Mannschaften, die in sechs Ligen eingeteilt sind, ermitteln zunächst die Gruppenbesten. Danach geht's bei den Play-Off-Begegnungen solange im K.o.-System weiter, bis nur noch zwei Teams übrig sind. Die bestreiten schließlich das Spiel um die »Super Bowl«, die Trophäe für den Football-Meister der USA. Sie dürfen sich eines der unterschiedlich starken Teams herauspicken; die anderen Mannschaften übernimmt der Computer.

Sie können die Namen aller Mannschaften und Spieler ändern. Beim eigenen Team kann man außerdem eine bestimmte Anzahl von Stärkepunkten bei jedem Spieler in vier Kategorien einsetzen: Geschwindigkeit, Griffsicherheit, Kraft und Geschick. Alle Änderungen werden auf Diskette gespeichert. Nach jedem Spieltag werden die neuen Ergebnisse und Tabellenstände automatisch gesichert. Die Spielregeln halten sich peinlich genau ans echte Football und werden zum Glück im etwas holprigen, aber verständlichen Handbuch erläutert. Ganz grob geht es bei Football darum, möglichst weit in die gegnerische Spielhälfte vorzudringen. Erreicht man die Grundlinie, erzielt man einen »Touchdown«, dermit sechs Punkten honoriert wird. Die Mannschaft, die im Ballbesitz ist, befindet sich in der Offensive. Gelingt es ihr nicht, mit maximal vier Spielzügen 10 Yards oder mehr voranzukommen, bekommt das andere Team den Ball.

Als Coach haben Sie die taktischen Spielzüge Ihrer Mannschaft in der Hand; außerdem darf man die Steuerung eines Feldspielers übernehmen. Wenn Sie nicht aktiv ins Geschehen eingreifen, sorgt der Computer für die Steuerung. Man kann aber jederzeit wieder ins

Geschehen einsteigen und die Kontrolle über Taktik und Spieler übernehmen. Die Spiellänge beträgt 4x15 Minuten. Zwischen den Spielen können Sie sich eine ganze Reihe von Liga-statistiken ansehen. Die besten Spieler der Meisterschaft werden in einer ganzen Reihe von Kategorien ermittelt.

Bewertung: Die ungeheure Popularität von American Football in den Vereinigten Staaten hat sich auf den Ausstoß der Software-Produzenten ausgewirkt. Footballsimulationen für PCs gibt's wie Sand am Meer, doch »TV Sports Football« stellt alle Konkurrenten in den Schatten. Durch die umfangreichen Teamstatistiken und die gute Steuerung kommt das Flair dieser Sportart bestens rüber. Die schöne Präsentation mit adretter Grafik und knackigem Digi-Sound unterstützt die tolle Atmosphäre. Wer sich bei dieser Sportart nicht genau mit den Regeln auskennt, wird sich über die ausführliche deutsche Anleitung besonders freuen. Wenn Sie nicht aktiv ins Geschehen eingreifen, übernimmt der Computer die Steuerung des eigenen Teams, was gerade am Anfang sehr lehrreich sein kann. Die Langzeitmotivation beim Ligabetrieb mit den unterschiedlich taktierenden Computergegnern ist sehr groß, Freundschaftsmatches gegen einen zweiten Spieler bieten eine willkommene Abwechslung.

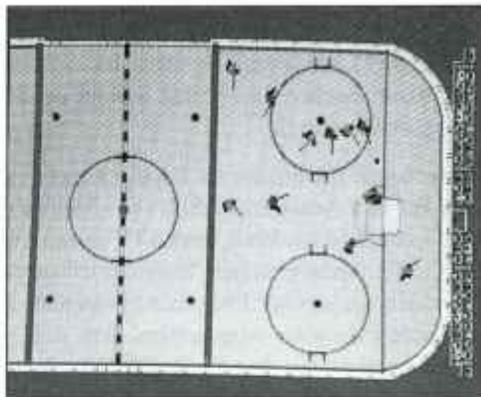
Auf einen Blkk:

Name: TV Sports Football
Hersteller: Cinemaware
Distributor: Ariolasoft
Ca.-Preis: DM 100,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten und eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; Referenzkarte zur PC-Version.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs leidet die Geschwindigkeit der Grafik kaum. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; mit dem Joystick spielt's sich spürbar besser. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 8



Wayne Gretzky Hockey

Beschreibung: Einer der populärsten Eishockeyspieler der Welt ist der Kanadier *Wayne Gretzky*. Für ein geschätztes Jahreseinkommen von etwa drei Millionen US-Dollar flitzt der Spieler mit der Trikotnummer 99 hinter dem Puck her, um als Spielmacher die entscheidenden Treffer seines Teams vorzubereiten. Mit Wayne als Aushängeschild hat Bethesda Softworks eine ungewöhnliche Eishockeysimulation veröffentlicht. Sie können als Trainer oder als Spieler eines Teams gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten - oder sogar beide Jobs gleichzeitig übernehmen. Als Trainer sind Sie für die Mannschaftsaufstellung verantwortlich und entscheiden, wann welche Reihe aufs Eis geschickt wird. Als Spieler steuern Sie den Center (Mittelstürmer) Ihrer Mannschaft und können selber versuchen, durch geschickte Kombinationen und schwungvolle Schüsse das Blatt zu Ihren Gunsten zu wenden. Die Mitspieler Ihres Teams werden vom Computergesteuert und verhalten sich relativ intelligent. Einfach auf des Gegners Tor zu schießen, ist kein Mittel zum Erfolg. Durch schnelles Paßspiel verwirrt man die gegnerische Abwehr und öffnet eine Lücke, um zum Torerfolg zu kommen. In einem Anfangsmenü können alle wichtigen Parameter verändert werden.

Die Spielzeit läßt sich ebenso einstellen wie die Spielstärke jedes einzelnen Teams und die Spielgeschwindigkeit. Sie können sogar Namen und individuelle Stärken jedes einzelnen Spielers ändern und ganze Mannschaften auf Diskette speichern. Fällt ein Tor, können Sie sich in schönster Sportschaumanier die Szene nochmals in Zeitlupe anschauen. Nach Beendigung einer Partie kann eine Spielstatistik gespeichert und ausgedruckt werden. Der Hersteller hat ein Zusatzprogramm für »Wayne Gretzky Hockey« veröffentlicht, mit dem eine Ligasaison samt Tabellenverwaltung inklusive aller Statistiken verwaltet wird.

Bewertung: Von der eher schlichten Grafik sollten Sie sich nicht irritieren lassen: »Wayne Gretzky Hockey« ist eine der spieltechnisch anspruchsvollsten Sportsimulationen. Man bekommt das Spielgeschehen stets sehr übersichtlich von oben gezeigt. Vor allem, wenn man mit der Maus spielt (Die Tastatursteuerung ist eine ziemliche Pein) gelingen bald zügige Kombinationen und schöne Tore. Wer's gemütlich mag, läßt den Computer alle Spieler steuern und beschränkt sich aufs Trainerdasein. Das Programm ist absolut regelfest. Vom unerlaubten Weitschuß bis zum Strafbankaufenthalt für ruppige Sportsmänner wurde an alles gedacht, was

den echten Eishockeysport so faszinierend macht. Wer auf Grafik-Schnickschnack verzichten kann und bei Sportspielen Wert auf die Wirklichkeitsnähe legt, wird von diesem Programm sehr angetan sein.

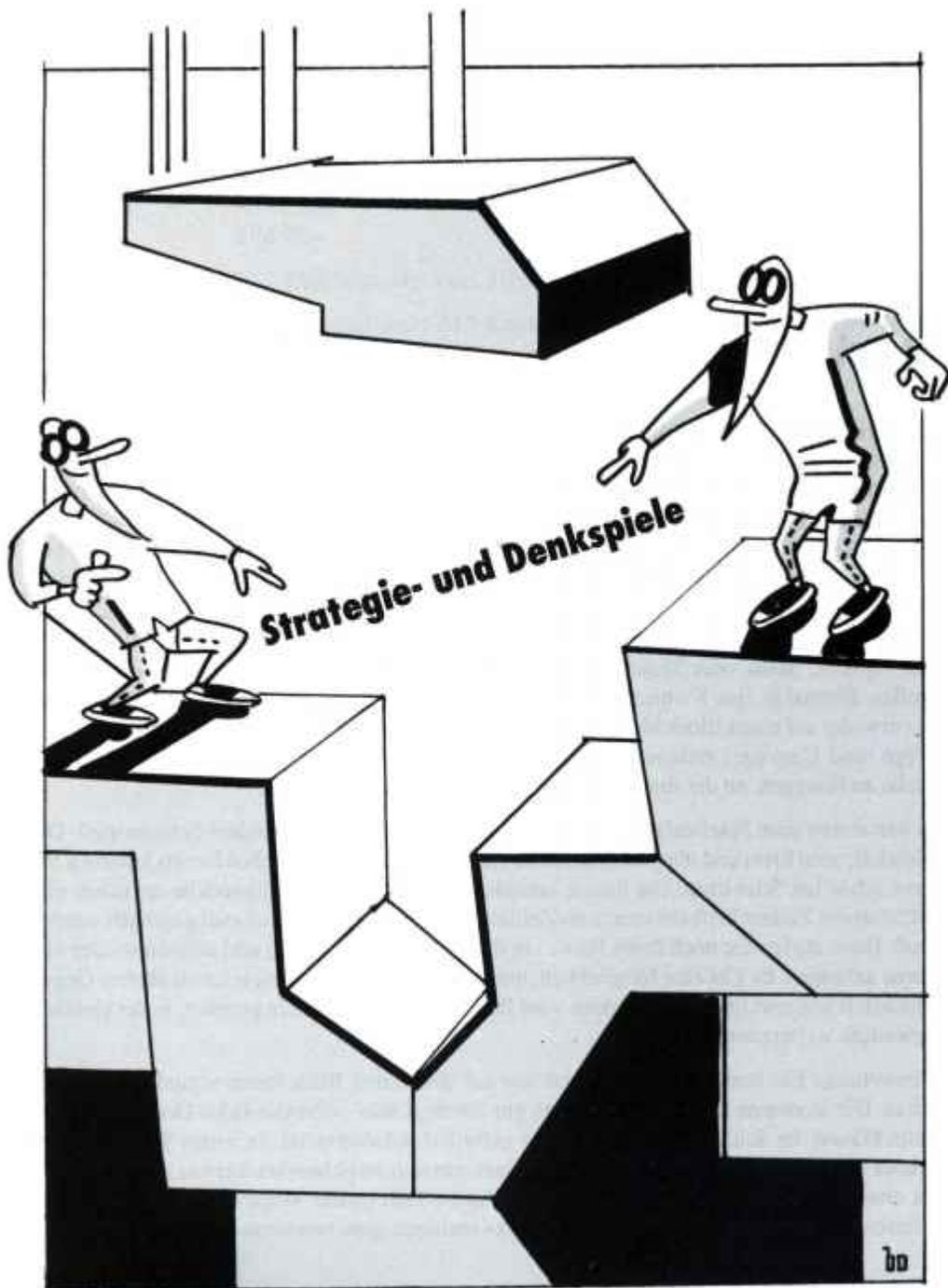
Auf einen Blick:

Name: Wayne Gretzky Hockey
Hersteller: Bethesda Softworks
Distributor: Ariolasoft
Ca.-Preis: DM 85,-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten und zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliches englisches Handbuch; Faltblatt mit technischen Hinweisen zur PC-Version.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch ausreichend; die Steuerung per Joystick oder - noch besser - Maus wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 7



Atomix

Beschreibung: Ein Spiel um Molekülbau und Atomschiebereien, H₂O und Propen? Bei »Atomix« sind trotz der naturwissenschaftlich durchweichten Hintergrundgeschichte keine Chemiekenntnisse nötig. Auch wer mit Grausen ans Molekül-Merken verblichener Schulzeiten zurückdenkt, wird an diesem Schnelldenkerspiel seinen Spaß haben. In jedem der 30 Levels müssen Sie ein Molekül nachbauen, das links unten in der richtigen Form gezeigt wird. Die dazugehörigen Atome lümmeln auf dem Spielfeld herum und müssen nur noch getreu dem Vorbild zusammengesetzt werden. Das wäre nun wahrlich ein Kinderspiel, wenn es nicht eine wesentliche Besonderheit gäbe, die das Bewegen der Atome angeht. Sie steuern einen Cursor mit Joystick, Maus oder Tastatur, mit dem Sie das Atom bestimmen, das Sie verschieben wollen. Einmal in eine Richtung geschubst, schlittert das Atom so lange übers Spielfeld, bis es entweder auf einen Blockadestein oder ein anderes Atom trifft. Sie müssen also listenreiche Wege (und Umwege) ersinnen sowie Atome als Stopper benutzen, um die Teilchen an die Stelle zu bewegen, an der das Molekül zusammengebaut werden soll.

In den ersten paar Spielstufen hat man's noch leicht mit dem chemischen Schiebespiel. Die Moleküle sind klein und übersichtlich, doch spätestens nach sechs, sieben Levels kommen Sie ganz schön ins Schwitzen. Die immer komplexer werdenden Molekülmodelle erfordern viel Tüftelarbeit. Zudem läuft ein strammes Zeitlimit, innerhalb dessen der Level geschafft werden muß. Dann dürfen Sie noch Ihren Namen in die Bestenliste eintragen und müssen wieder von vorne anfangen. Es gibt eine Möglichkeit, um im selben Level weiterspielen zu dürfen: Gegen Eintausch von jeweils 10 000 Punkten wird Ihnen je einmal das Recht gewährt, in dergleichen Spielstufe weiterzumachen.

Bewertung: Ein kesses Denkspiel, das nur auf den ersten Blick harmlos und unscheinbar wirkt. Die atomaren Baumanöver wollen gut überlegt sein: »Um-die-Ecke-Denker« werden beim Planen der Schiebeaktionen prächtig gefordert. »Atomix« ist ein nettes Spiel, das man immer wieder mal für ein halbes Stündchen lädt, um sich zwischendurch etwas zu entspannen. Es erreicht aber nicht ganz die Klasse der Pracht-Tüftelspiele »Pipe Mania«, »Klax« und »Tetris«. Es ist etwas ermüdend, bei »Atomix« meistens ganz von vorne anfangen zu müssen.

Ein paar Spielstufen mehr (und die nicht allzuschwer) sowie ein Paßwort-System zum direkten Zugriff auf höhere Levels hätten der Spielbarkeit gut getan.

Auf einen Blick:

Name: Atomix
Hersteller: Thalion
Distributor: Ariolasoft
Ca.-Preis: DM 75-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 7

Balance of the Planet

Beschreibung: Daß es um unseren Mutterplaneten nicht besonders gut bestellt ist, dürfte mittlerweile jedem von uns klar sein. Täglich flattern die neuesten Ökokatastrophennachrichten via Fernsehschirm in unsere Wohnzimmer. Wie auch das Umweltspiel »Ökopolopoly« versucht »Balance of the Planet«, uns das Bewußtsein für komplizierte Abläufe innerhalb des ökologischen Systems spielerisch nahe zu bringen. Ging es bei »Ökopolopoly« noch um einen relativ kleinen Bereich, muß man bei »Balance of the Planet« Entscheidungen fällen, die die ganze Erde betreffen.

Aus drei vorgefertigten Szenarien können Sie Ihre »Start-Erde« aussuchen. Je nach gewähltem Hintergrund verteilen sich die Grundwerte der zu behebenden Mißstände etwas anders. Am Beginn Ihrer Karriere als weltweiter Umweltkommissar erscheint ein Bildschirm mit den Ausgangsdaten. Hier werden wie in einer Buchhaltung alle positiven und negativen Werte zusammengefaßt, voneinander subtrahiert und die Differenz ergibt Ihre Punktzahl. Außerdem steht Ihnen ein bestimmtes Grundkapital zur Verfügung, das Sie investieren können, um z. B. die Erforschung neuer Energietechniken zu finanzieren. Vom Anfangsbild aus können Sie verschiedene andere Informationsbildchen aufrufen. Es gibt eine Übersicht, auf der die positiven und negativen Aspekte des Umweltszenarios aufgeschlüsselt stehen. Da stehen z. B. auf der Habenseite Dinge wie Wiederaufforstung, Ausbau alternativer Energieformen und gesteigerter Lebensstandard. Auf der Sollseite tauchen Begriffe auf wie Lungenkrebs, Waldrodung, Hautkrebs und Belastung durch Schwermetalle.

Jedes dieser Stichwörter darf nun mit der Maus angeklickt werden. Je nach gewählten Begriff erscheint eine weitere Grafik, die die Ursachen erklärt. Wenn man z.B. auf den Begriff »Hautkrebs« klickt, erscheint eine neue Grafik, auf der die Ursachen auftauchen, die Hautkrebs hervorrufen können. Um in dieses System einzugreifen, können Sie Steuern erheben und überschüssiges Geld für Dinge wie Aufforstung und Sonnenenergieforschung ausgeben. Steigt z.B. die Hautkrebsrate, deren Ursache das Ozonloch ist, das wiederum vom zu hohen Gehalt an Fluorkohlenwasserstoffen (FCKW) in der Atmosphäre herrührt, erhöhen Sie die entsprechende Steuer. Wenn alle Eingaben gemacht sind, drehen Sie mit Mausclick das Zeitrad einfach um fünf Jahre weiter und erhalten dann die Folgen Ihrer Entscheidungen präsentiert.

Bewertung: Konnte »Ökolopoly« durch hübsche bunte Bilder, einfache Bedienung und ein überschaubares Spielfeld relativ viel Spielspaß vermitteln, so wird man bei »Balance of the Planet« von einer nüchternen Trockenheit umhüllt. Der Programmierer hat es mit der Detailfülle übertrieben. Die schlichten Grafiken machen einen depressiv, und die Benutzerführung ist unübersichtlich. Zwar sind die einzelnen Werte, Daten und Wechselwirkungen realistisch und vom wissenschaftlichen Standpunkt aus gesehen hieb- und stichfest. Aber spielerisch macht »Balance of the Planet« ungefähr so viel Spaß wie das Lesen eines kompletten Brockhausbandes.

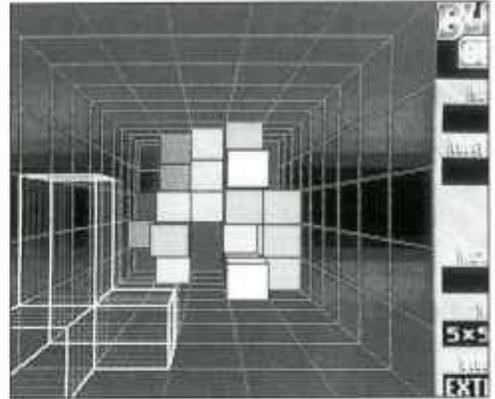
Auf einen Blick:

Name: Balance of the Planet
Hersteller: Accolade
Distributor: Ariolasoft
Ca.-Preis: DM 100,-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten, ausführliche englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend; optimal ist die Steuerung mit Maus. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 4



Blockout

Beschreibung: 1985 verbreitete sich ein extrem ungewöhnliches und suchtverdächtiges Computerspiel über die gesamte Welt: »Tetris«. Tausende waren damit beschäftigt, kleine bunte, geometrische Figuren lückenlos aufeinander zu stapeln. Chefs rauften sich die Haare, weil Heerscharen von Angestellten statt einer produktiven Tabellenkalkulation lieber »Tetris« auf den Bürocomputern laufen ließen. In der schnellebigen Computerspielbranche lassen geschickte Nachahmer meist nicht lange auf sich warten. »Tetris«-ähnliche Programme gab es plötzlich wie Sand am Meer. Mit dem Denkspiel »Blockout« ist man aber einen ganzen Schritt weiter gegangen. Das Spielprinzip des Vorbilds wurde einfach um eine Dimension erweitert. Hat man bei »Tetris« sieben verschiedene Klötzchen in eine Art aufgeschnitten 2-D-Becher zu stapeln, so müssen Sie bei »Blockout« das gleiche Kunststück in 3D nachvollziehen. Hier sieht der Spieler den Becher von oben. Am oberen Rand des Bechers erscheint ein Baustein, der durchsichtig ist und dessen Form man nur an den Konturen erkennen kann. Sie können diesen Stein völlig frei im Raum drehen, wenden und spiegeln. Wenn der Klotz den Boden erreicht hat, füllen sich seine Konturen mit Farbe. Mit weiteren Steinen, die vom oberen Rand herunterschweben müssen Sie nun versuchen, ohne Lücken den Becherboden zu bedecken. Wenn eine komplette Schicht ausgefüllt ist, baut sich diese ab und alle darüberliegenden Steinchen rutschen eine Etage tiefer. Erreichen die aufgestapelten Klötzchen den oberen Becherrand, ist das Spiel vorbei. Nach einer bestimmten Anzahl abgebauter Etagen fallen die Klötzchen immer schneller in den Becher hinein. Erschwerend kommt noch hinzu, daß die Programmierer von »Blockout« nicht nur den Standard-Klötzchensatz von »Tetris« übernommen haben; die Steine sind vielmehr der dreidimensionalen Perspektive angepaßt worden. Insgesamt gibt es drei verschiedene Bausteinsätze, die sich nicht nur in der Form, sondern auch in der Anzahl der Klötzchen unterscheiden. Ist der erste Satz noch recht simpel, treiben die anderen beiden selbst Tüftelprofis den Schweiß auf die Denkerstirn. Wer möchte, kann sogar den Becher in seiner Größe verändern. Rund 1000 verschiedene Kombinationen aus möglicher Bechergröße und Bausteinsatz sind auch für ausgebuffte Profispieler ein ausreichend großes Betätigungsfeld. Anfänger können auf Wunsch einen beschaulicheren Schwierigkeitsgrad aussuchen. Übrigens wird für jede der einzelnen Kombinationen eine extra High-Score-Liste angelegt.

Bewertung: »Blockout« ist eine logische Weiterentwicklung des Suchtspiels »Tetris«. Die Idee, das fantastische und zeitlose Spielprinzip in 3D zu übertragen, ist nicht ohne. Überzeugend sind die vielen Variationen, die für die nötige Abwechslung sorgen. Variierbare Bechergöße, verschiedene Klötzchenarten und die fließende Grafik tragen erheblich zum langfristigen Spielvergnügen bei. Das Programm ist komplizierter und komplexer als »Tetris«, hat aber nicht den frischen Charme des einfach spielbaren Vorbilds. Trotzdem gehört »Blockout« als Klötzchen-Alternative auf jede gutsortierte Festplatte.

Auf einen Blick:

Name: Blockout
Hersteller: California Dreams/Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Ca.-Preis: DM 90,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung; Karte mit Klotz-Mustern (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 8

E-Motion

Beschreibung: Manchmal bricht der literarische Trieb bei den Erfindern der Spieleanleitungen durch. Wie sonst könnte man sich bei einem Programm mit abstrakter Grafik folgende blumige Ouvertüre erklären: »E-Motion spielt in einer sub-atomaren Welt, in der Partikel geschaffen werden, sich beschleunigen, kollidieren und zerstört werden«. Der saftigen Schilderung zum Trotz ist das Spielprinzip dieser Mischung aus Strategie und Action recht einfach, und man braucht auch keinen Leistungskurs in Physik bewältigt zu haben, um bei »E-Motion« durchzusteigen. In 50 Levels pulsieren unterschiedlich viele Kugeln vor sich hin, die verschiedene Farben haben und den Part der Atome übernehmen. Sie steuern ein kleines Raumschiff, das gleichfarbige Kugeln durch energisches Rammen aufeinander zuschubsen muß. Berühren sich zwei gleichfarbige Atome, verschwinden beide. Sind alle Kugeln auf diese Weise weggeputzt, ist der Level geschafft, und es geht mit der nächsten Spielstufe weiter.

Doch wie alles im Leben hat auch das Atom-Aneinanderreihen ein paar handfeste Haken. Trödelei rächt sich bitter. Je mehr Zeit vergeht, desto heftiger fangen die Kugeln an zu schwingen. Schließlich platzen sie, wobei für jedes detonierte Atom Ihrem Raumschiff eine Portion Energie abgezogen wird. Ist die Energie ganz aufgebraucht, verlieren Sie ein Bildschirmleben. Genaue Steuerung und die richtige Reihenfolge beim Abräumen sind wichtig, weil eine Kollision verschiedenfarbiger Kugeln unübersehbare Folgen hat: Pro Berührung entsteht eine neue Baby-Kugel. Sammeln Sie ein solches Nachwuchsatom rasch auf, füllen Sie die Energiereserven Ihres Raumschiffes auf. Läßt man sich damit zuviel Zeit, wächst der Zwerg zu einem vollwertigen Atom heran: wieder eine Kugel mehr, die Sie verschwinden lassen müssen, um den Level zu schaffen. Für zusätzliches Kopfzerbrechen sorgen die listenreich aufgebauten Spielfelder. Die ersten paar Stufen sind nicht sonderlich kompliziert, doch schon bald stoßen Sie auf Barrieren, die mühsam umkurvt werden müssen. Außerdem sind einige Atompaaire durch Gummibänder miteinander verbunden: Schubst man eine Kugel des Pärchens an, wird die andere mitgezogen. Nach vier gelösten Levels winkt je eine Bonusrunde, in der Sie ohne Gefahr für Leib und Raumschiff fleißig Zusatzpunkte einfahren dürfen.

Besonderen Spaß verspricht der Zwei-Spieler-Modus, in dem Sie mit einem Freund zusammen auf Kugeljagd gehen. In einem Menü dürfen Sie außerdem zwischen zwei Steuerungsmodi Ihres Raumschiffs wählen, sich für Joystick- oder Tastatursteuerung entscheiden und einen speziellen Übungsmodus aufrufen, bei dem Sie in den ersten paar Levels beliebig viel Zeit haben, um eine Stufe durchzuspielen. Die besten Punktzahlen werden in einer High-Score-Liste gespeichert.

Bewertung: Denk- und Puzzlespiele sind regelrecht in Mode. Auch wenn »E-Motion« es nicht ganz mit den spielerischen Qualitäten von »Tetris«, »Klax« und »Pipe Mania« aufnehmen kann, hat das Programm einen besonderen Reiz. Neben der richtigen Spielstrategie ist zu einem wesentlichen Teil auch Geschicklichkeit gefragt, um die atomhaltigen Levels leer zu bekommen. Die Tastatursteuerung ist dabei erfreulich gut.

Wenig spektakulär gibt sich die Grafik unter CGA und EGA. Steckt in Ihrem PC eine VGA-Karte, wird das schlichte Kugel-Szenario immerhin durch feine Farbverläufe optisch aufgemuntert. Um besonders viel Spaß aus diesem Programm rauszuholen, sollten Sie öfters einen Mitspieler parat haben. Alleine wird das atomare Haschmich auf Dauer etwas langweilig, aber im Team kommt Stimmung auf. Genaue Absprachen sind erforderlich, um sich beim Level-Abräumen nicht in die Quere zu kommen - deftige Konversation bei Fehlmanövern garantiert (»Das war Deine Schuld!« - »Blödsinn, Du hast nicht aufgepaßt!« etc). Wenn Sie sich nicht so recht zwischen einem klugen Actionspiel und einem aktionsreichen Denkspiel entscheiden können, ist »E-Motion« genau die richtige Mischung für Sie. Geschick und Taktik sind gleichermaßen gefragt, um bis in den Schlußlevel vorzudringen.

Auf einen Blick:

Name:	E-Motion
Hersteller:	U.S. Gold
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 85-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette; deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 7

Klax

Beschreibung: Weltweit ist in den Spielhallen das »Klax«-Fieber ausgebrochen. Egal ob in Japan, Europa oder den USA: Vor dem jüngsten Automaten von Atari Games stehen sich die Spieler die Beine in den Bauch, um gegen bare Münze eine Runde klaxen zu können. Das brandneue Schnelldenkerspiel mit dem Suchteffekt ist jetzt schon für den PC erhältlich: Die Computerumsetzung wurde zeitgleich mit der Automatenversion entwickelt.

Die Spielidee erinnert entfernt an »Tetris«, den ungekrönten Champion im Denkspielgewerbe. Sie steuern bei »Klax« eine Schaufel, die am unteren Ende eines Fließbandes postiert ist. Das Fließband ist senkrecht in fünf Bahnen unterteilt. Am Ende jeder Bahn befindet sich ein Stapelfeld. Sie bewegen die Schaufel nach links und rechts, um die Blöcke aufzufangen, die langsam vom oberen Ende des Fließbandes nach unten poltern. Läßt man ein paar Blöcke auf den Boden fallen, ist das Spiel zu Ende. Sammeln Sie die Brocken also fleißig auf; bis zu fünf Stück passen auf die Schaufel. Durch Druck auf die »Flip«-Taste setzen Sie den jeweils obersten Block von der Schaufel auf einem der fünf Stapelfelder ab. Auf jedes Feld passen fünf Steine; ist kein Platz mehr übrig, ist das Spiel zu Ende.

Jeder Block hat eine von acht Farben. Ziel von »Klax« ist es, durch das Aneinanderreihen gleicher Farben die betreffenden Blöcke verschwinden und die Punkteanzeige damit in die Höhe schnellen zu lassen. Mindestens drei gleichfarbige Blöcke müssen nebeneinander, übereinander oder diagonal plaziert sein, um sie abzuräumen. Dieser erbauliche Verschwindibus-Effekt nennt sich »Klax«. Da ständig neue Blöcke auf dem Fließband erscheinen, sollten Sie es immer wieder mal klaxen lassen. Sind alle Stapelfelder und die Schaufel vollbeladen, ist das Spiel zu Ende. Wenn die Blöcke auf Ihrer Schaufel wachsen und die Panik naht, können Sie sie aufs Fließband zurückschießen. Das sorgt aber nur ein paar Sekunden lang für eine Atempause, denn die bunten Klötze kommen gnadenlos wieder zurückgeholt.

»Klax« ist in Levels aufgeteilt. Um eine Stufe zu schaffen, müssen Sie ein bestimmtes Ziel erreichen, das zu Beginn des Levels verraten wird (z. B. »Baue fünf Klaxe« oder »Schaffe drei Diagonalen«). Zu Spielbeginn und nach jeweils fünf Levels darf man wählen, ob man ein paar Schwierigkeitsstufen überspringen will. Das Spiel hat knapp hundert Levels. Wer auf satte Punktzahlen aus ist, spielt riskant und ist auf besonders kunstvolle Klaxe aus (für drei

gleichfarbige Steine übereinander gibt es z. B. nur 50 Punkte; für drei Steine in einer Diagonalen hingegen 5000 Punkte). Und damit man nicht immer alleine die Blöcke stapeln muß, dürfen zwei Klaxer gleichzeitig ran. Jeder hat dann sein eigenes Spielfeld.

Bewertung: Sie sind selten und erscheinen nur alle Jubeljahre, die einfachen, aber tödlich fesselnden Spiele, die einen nicht mehr loslassen. »Klax« ist einer der wenigen »Tetris«-Nachfolger, die es mit der Klasse des genialen Vorbilds aufnehmen können. Das Spiel wird quasi nie langweilig, bietet durch zufällige Steinlawinen grenzenlose Abwechslung und durch riskantes (punkteträchtiges) Spiel können Sie den Schwierigkeitsgrad jederzeit anziehen. Die Regeln hat man in fünf Minuten kapiert, doch man wird des Spiels so leicht nicht überdrüssig. »Klax« ist ideal, um zwischendurch mal Textverarbeitung und Turbo-Basic ruhen zu lassen und sich bei einem flotten Spiel zu entspannen, bei dem vor allem schnelles Kombinieren und weniger die Geschicklichkeit gefragt ist.

Auf einen Blick:

Name:	Klax
Hersteller:	Tengen
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	90 Mark

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 10

Millennium 2.2

Beschreibung: September 2200: Der Einschlag eines gewaltigen Meteoriten zerstört die Erde. Ein jahrelanger Staubregen beginnt, Erdbeben verwüsten die Oberfläche, Orkane toben Tag und Nacht. Die Kolonie auf der Mondbasis Luna 1 hat die schreckliche Katastrophe tatenlos mit ansehen müssen. Die Mondkolonisten wollen durch Besiedlung anderer Himmelskörper im Sonnensystem genügend Rohstoffe erbeuten, um einen »Terraformer« zu bauen. Mit dieser gewaltigen Maschine wäre es möglich, den Staubschleier von der Erde zu pusten und sie wieder in eine bewohnbare Welt zu verwandeln.

»Millennium 2.2« ist ein Fall für Science-fiction-Freunde. In diesem unkomplizierten Strategiespiel sind Sie als Boß der Mondbasis für das Wohlergehen der Kolonisten und die Forschung nach dem Terraformer verantwortlich. Die Steuerung erfolgt im wesentlichen durch Anklicken von zehn Icons. Am häufigsten wird man auf der Mondbasis nach dem Rechten schauen. Hier können Sie festlegen, was in der Fabrik als nächstes gebaut werden soll. Am Anfang empfiehlt es sich, stärkere Reaktoren in Auftrag zu geben, sonst geht einem mitten im schönsten Forscherdrang der Strom aus. Danach sollte man sich um die Entwicklung von neuen Lebensmodulen kümmern, damit sich die Bevölkerung der Mondbasis fleißig vermehren kann. Als nächstes ist die Produktion verschiedener Raumschiffotypen ratsam. Zunächst schickt man eine Reihe von Sonden los, die zu allen Planeten und Monden des Sonnensystems fliegen können. Die Sonden geben bekannt, ob eine Welt besiedelt werden kann oder nicht. Ist die Rückmeldung positiv, können Sie ein stattliches Kolonisierungsmodul losschicken, mit dem der neue Himmelskörper besiedelt werden kann. Da einige Materialien, die Sie für den Bau des Terraformers benötigen, nicht auf dem Mond vorhanden sind, dient der Besuch auf anderen Planeten und Monden vor allem der Rohstoffgewinnung. Außerdem lohnt es sich, die Verteidigungsanlagen ein wenig auszustatten. Auf dem Mars sitzt nämlich eine weitere Kolonisten-Gruppe, die im Lauf des Spiels immer schrulliger wird und gelegentlich einen Angriff wagt. Zusätzlich besteht immer die Gefahr, daß sich eine der neuen Kolonien für unabhängig erklärt - Undank ist der Welten Lohn.

Durch Anklicken der anderen Icons können Sie einen Blick auf die Liste mit allen Kolonien werfen sowie eine Übersicht aller bisher gebauten Raumschiffe und Himmelskörper des

Sonnensystems erhalten. Ein Bulletin Board berichtet über die neuesten Entwicklungen Ihrer Wissenschaftler, das Logbuch beurteilt den Stand der Kolonien. Und da die Zeiten, die ein Schiff vom Mond zu anderen Planeten benötigt, halbwegs realistisch sind, lohnt es sich manchmal, ein paar Tage zu überspringen. Zwischendurch kann der Spielstand gespeichert werden.

Bewertung: Gute Spielidee, einfache Bedienung: Wer auf Weltraumerkundung steht, wird bei »Millennium 2.2« schnell Feuer fangen. Der Spielablauf ist nicht sonderlich kompliziert, und das Erforschen des Sonnensystems verspricht Spannung und Abwechslung. Hat man sich erst mit dem Grundspielprinzip vertraut gemacht, ist das Vergnügen auch fast schon wieder vorbei. Bis auf ein paar Angriffe der Nachbarn vom Mars, die nicht sonderlich viel Schaden anrichten, kommen keine neuen spielerischen Elemente dazu. Der Terraformer ist schnell gebaut, die Erde erstrahlt in neuem Glanz, das Spiel ist gelöst und die Motivation zum Teufel. Dem etwas zu durchsichtigen Spielablauf werden nur absolute Einsteiger überwiegend positive Aspekte abringen können.

Recht ärgerlich sind einige technische Schlapereien: Die Tastatursteuerung auf ATs wird zum reinsten Geschicklichkeitsspiel, da der Cursor mit einem Mordstempo über den Bildschirm flitzt. Die Grafik als »lieblos« zu bezeichnen, ist fast noch ein Kompliment - mehr als ein paar lieblose CGA-Zeichnungen werden einem nicht gegönnt. Recht frech ist außerdem das Handbuch: Über die Geschichte von Meteoritenaufschlägen wird spaltenweise referiert, doch wie man das Programm spielt, weitgehend verschwiegen. Bei einem 85-Mark-Produkt dürften solche Schludrigkeiten eigentlich nicht vorkommen.

Auf einen Blick:

Name:	Millennium 2.2
Hersteller:	Electric Dreams
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 85,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette: deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist auf ATs etwas problematisch, weil der Cursor zu empfindlich reagiert; mit der Maus gibt es keine Probleme.

Gesamtwertung: 4

North & South

Beschreibung: Zwischen den Jahren 1861 und 1865 tobte in den Vereinigten Staaten von Amerika ein blutiger Bürgerkrieg. Dieses Schlachtengetümmel haben zwei französische Künstler in einer humoristischen Comicserie verarbeitet, die auch in Deutschland unter dem Titel »Die blauen Boys« erschienen ist. In »North & South«, dem Spiel zum Comic, dürfen Sie sich aussuchen, ob Sie lieber für den Norden oder den Süden antreten wollen. Das Spielziel ist simpel: Besiegen Sie die feindliche Seite. Bevor es ins Getümmel geht, dürfen Sie einstellen, wie stark der Computergegner ist, und ob das Spiel eher taktisch oder actionlastig abläuft. Ebenso können verschiedene Zufallselemente, wie ein plötzlicher Indianerüberfall und das Wetter, ein- oder ausgeschaltet werden.

Sind alle Eingaben gemacht, wird eine Karte der USA eingeblendet. Hier sind die einzelnen Staaten zu sehen. Durch Flaggen wird gezeigt, zu welcher der beiden verfeindeten Seiten Sie momentan gehören. Um einen Staat zu erobern, der noch niemandem gehört, schieben Sie einfach eine Armee in das entsprechende Gebiet. Ist das Land unbesetzt, geht es automatisch in Ihren Besitz über. Steht aber eine feindliche Armee in dem Zielgebiet, kommt es zur handfesten Schlacht. Diese Kämpfe laufen je nach gewähltem Spielmodus entweder im Schnelldurchgang ab oder in einer speziellen Actionsequenz. Hier stehen sich beide Parteien gegenüber, und Sie müssen Ihre Infanterie, die Kavallerie und die Kanonen von Hand bedienen. So blasen die Kavalleristen auf Knopfdruck zum Angriff, und die Artillerie ballert, was die begrenzte Munition hergibt. Gewonnen hat, wer die feindlichen Truppen restlos vernichtet oder in die Flucht geschlagen hat.

Um Ihre Truppenstärke in einem wichtigen Staat zu erhöhen, brauchen Sie nur eine weitere Armee in das Land zu stellen. Insgesamt können so drei einzelne Armeen zu einer einzigen zusammengefügt werden. Für Geldnachschub sorgen Steuern, die automatisch in den besetzten Gebieten erhoben werden. Besitzen Sie einige Ländereien mit Eisenbahnanschluß, werden alle paar Runden einige Geldsäcke verteilt, mit denen Sie neue Truppen anwerben können.

Um ein feindliches Fort zu erobern, müssen Sie wieder durch eine Actionsequenz. Sie steuern einen Soldaten von links nach rechts und müssen ihn wohlbehalten und innerhalb eines Zeitlimits zur Fahne des Forts bringen. Unterwegs muß er über Hindernisse hüpfen und

angreifende Gegner per Fausthieb ausschalten. Erreicht Ihr Mann den Flaggenmast rechtzeitig, geht das Fort in Ihren Besitz über. Spieler, die nicht alleine gegen den Computer antreten möchten, können gegen einen Freund antreten.

Bewertung: Zwar ist die Grafik unter EGA witzig gezeichnet und der Sound aus dem PC-Piepser erstaunlich gut, aber langfristigen Spielspaß sucht man bei diesem Spiel mit der Lupe. Nachdem man alle humoristischen Gags und grafische Finessen gesehen hat, verliert »North & South« deutlich an Reiz. Das macht sich insbesondere dann stark bemerkbar, wenn Sie alleine gegen den Computer antreten. Wer mit einem Freund zusammen spielt, kann dem farbigen Schlachtengetümmel noch am meisten abgewinnen. Leider ist die Tastatursteuerung ziemlich unglücklich ausgefallen und sorgt für heillose Verwirrung. Und selbst, wer eine Maus oder einen Joystick an seinem PC hat, kommt ohne Tastatur nicht ganz aus.

Auf einen Blick:

Name:	North & South
Hersteller:	Infogrames
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	DM 90-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung; PC-Referenzkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch ausreichend; Maus oder Joystick werden empfohlen. Das Programm kann nicht auf Festplatte installiert werden.

Gesamtwertung: 4

Oil Imperium

Beschreibung: Spätestens seit J.R.s Intrigen in »Dallas« weiß man auch in den bundesdeutschen Niederungen über die Ränkespiele texanischer Ölbarone bestens Bescheid. Das große Geschäft ums Schwarze Gold steht im Mittelpunkt einer Wirtschaftssimulation der Hannoveranischen Programmierertruppe »Reline«. In »Oil Imperium« mischen bis zu vier Spieler mit, die alle nur eines im Sinn haben: Macht und Reichtum auf Kosten der Konkurrenten. Wenn Sie keine Viererbande vor dem PC versammeln können, übernimmt der Computer den Part der fehlenden Mitspieler.

Zu Beginn darf jeder Mitspieler seinen Namen eintippen und sich eins von vier Firmenlogos nebst schickem Büromobiliar aussuchen. Außerdem wird das Spielziel bestimmt. Zur Wahl stehen »Bester nach drei Jahren« (nach drei Spieljahren, in denen jeder Spieler 36 mal an die Reihe kommt, wird abgerechnet), »Mehr als 60 Millionen Barkapital« (Sieger ist derjenige, welcher als erster soviel flüssiges Kapital erwirtschaftet), »Alle anderen Spieler ruinieren« (nur einer überlebt - Langspielvariante für Fortgeschrittene) und »Mehr als 80% Marktanteil« (gemäßigte Variante des Mitspielerruinieren).

Pro Monat, der im Spiel vergeht, kommt jeder einmal an die Reihe. Alle Aktionen werden von einem Schreibtisch aus gestartet, an dessen Seiten sechs Icons plaziert sind. Durch Anklicken dieser Bildsymbole kommen Sie in Submenüs. Der Koffer sollte aktiviert werden, um Rettungsmaßnahmen bei einem brennenden Ölfeld einzuleiten. Das Telefon meldet sich energisch klingelnd, wenn eine Nachricht eintrifft. Es kann sich sowohl um erfreuliche (ein neuer Ölkunde verlangt nach einer Lieferung) als auch um unerfreuliche Neuigkeiten handeln (Ausgang von Sabotage-Versuchen und Gerichtsverhandlungen gegen die Konkurrenz). Die Schublade ist das Icon, das Sie zum Anwenden der höchst illegalen Sabotage-Aktionen anklicken müssen. Sie können unterschiedlich gute Ganoven anheuern, um Ölfelder der Mitspieler in Brand zu setzen, deren Hausbank auszurauben, Tanks zu sprengen und Handelsvertreter zu bestechen. Die Weltkarte zeigt Ihnen alle Ölfelder, die auf acht geographische Regionen verteilt sind. Am wichtigsten ist das Computer-Terminal, das in ein Menü zweigt, in dem Sie Ölfelder kaufen, nach Öl bohren, Fässer anschaffen und Öl verkaufen können. Zu

guter Letzt lohnt sich auch ein Blick in die Zeitung, denn hier werden Sie über die weltweite Entwicklung des Ölpreises und besondere Vorkommnisse bei Mitspielern informiert.

Neben dem Herumwirtschaften mit dem großen Geld bietet »Oil Imperium« auch drei Actionsequenzen. Beim Bohren nach Öl muß man durch schnelles Gegensteuern einen Cursor in der Mitte eines Kreises halten. Beim Löschen eines brennenden Ölfelds steuern Sie einen Arbeiter, der durch die Sprengung befallener Bohrtüme versuchen muß, dem Brand Einhalt zu gebieten. Actioneinlage Nummer drei: Bei Verkaufsversuchen kann das schnelle Legen einer Pipeline darüber entscheiden, ob Sie den Auftrag bekommen oder ein Konkurrent. Sie müssen dazu verschiedene Rohrteile schneller zusammenpuzzeln als der Computer. Alle Actionteile lassen sich umgehen, wenn man das nötige Kleingeld hat, um Firmen anzuheuern, die diese Aufgaben übernehmen. Bis zu fünf Spielstände können zwischendurch gespeichert werden.

Bewertung: Im Genre der Wirtschaftssimulationen gehört das ölige Geldraffen zu den Bestsellern. Kein Wunder, denn im Gegensatz zu vielen bejammernswert schlichten Konkurrenzprodukten bietet »Oil Imperium« neben einem interessanten Szenario viele spielerische Details. Auch die auflockernden Actionsequenzen machen Spaß und sind gut spielbar. Da die vier PC-J.R.s sich gegenseitig das Leben schwer machen, gleicht kein Spiel dem anderen. Auch wenn man alleine gegen den Computer antritt, kommt Schwung in die Bude; schnell brennt das erste Ölfeld im Abendrot.

Am meisten Spaß macht das Programm mit möglichst vielen Öl-Baronen aus Fleisch und Blut, obwohl dann die Waitepausen für die einzelnen Spieler recht lang werden: Während einer in seinen Menüs rumklickt, müssen die anderen Däumchen drehen. Auch die unglückliche Tastatursteuerung hätte man besser gestalten sollen. Freunde des Genres werden aber gnädig über diese Schnitzer hinwegsehen. Im Moment gibt es keine komplett deutschsprachige Wirtschaftssimulation, die »Oil Imperium« das Wasser reichen kann.

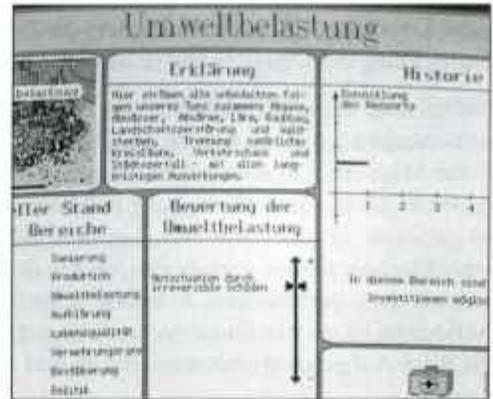
Auf einen Blick:

Name:	Oil Imperium
Hersteller:	Reline
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 70-

Lieferumfang: fünf 5 1/4"-Disketten oder drei 3 1/2"-Disketten; ausführliche deutsche Anleitung; Mini-Poster; Codetabelle (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XT's gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist dürftig, mit einer Maus haben Sie's wesentlich leichter. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7



Ökolopoly

Beschreibung: Überbevölkerung, Analphabetentum, Saurer Regen, Baumtod und Ozonloch sind nur einige der Schlagworte in den täglichen Nachrichten. Durch den Eingriff des Menschen in das empfindliche Ökosystem Natur werden Reaktionen ausgelöst, die oft alles andere als positiv sind. Seit einiger Zeit gibt es ein Brettspiel namens »Ökolopoly«, das die komplizierten Abläufe innerhalb eines ökologischen Systems in spielerischer Form aufbereitet. Was lag also näher, als dieses Umweltspiel auf PCs umzusetzen. Die Grundidee des Schöpfers von »Ökolopoly«, Prof. Dr. Dr. h. c. Frederic Vester, hört sich eigentlich recht simpel an, im Detail jedoch wird es ganz schön knifflig.

Sie müssen als regierendes Oberhaupt den fiktiven Staat Kybernetien zu Wohlstand, Stabilität und Frieden verhelfen. Neben dem Land Kybernetien gibt es noch vier vorgefertigte andere Startsituationen, mit denen Sie Ihre Regierungszeit beginnen können. Neben einem Industriestaat findet man auch ein Entwicklungsland vor. Bevor Sie starten, können Sie in einem besonderen Stellwerk bestimmte Zielvorgaben festlegen (z.B. »Ich höre auf, wenn die Umweltbelastung unter 10 Punkte gerutscht ist«) und Ereigniskarten (dadurch treten während des Spiels zufällige Ereignisse ein) an- oder ausschalten. Wer möchte, darf sogar per Mausclick die unterschiedlichen Wechselwirkungen zwischen einzelnen Bereichen des Systems verändern.

Jedes Szenario ist in acht Lebensbereiche eingeteilt. Hier findet man z. B. solche Begriffe wie »Produktion«, »Lebensqualität«, »Sanierung«, »Umweltbelastung«, »Aufklärung« und »Vermehrungsrate«. Keiner dieser Bereiche steht in dem kompletten Gefüge isoliert da, alle sind miteinander verknüpft. Verändern Sie also etwas in einem Bereich, beeinflusst diese Veränderung prompt andere Lebensbereiche. Zu Beginn jeder Runde erhalten Sie sogenannte Aktionspunkte, die Sie nach eigenem Ermessen auf vier der acht Bereiche verteilen können. Nun zeigt Ihnen der Computer erbarmungslos die Auswirkungen Ihres Handelns auf das gesamte System. Wenn Sie z.B. die Produktion erhöhen, wird die Umweltbelastung höher und die Lebensqualität sinkt durch die verschmutzte Umwelt. Positive Entscheidungen erhöhen Ihr Aktionspunktekonto, negative Auswirkungen ziehen Ihnen Punkte ab. Mit den verbleibenden Punkten geht es dann weiter. Wenn Sie laufend die verkehrten Entscheidungen treffen, ruinieren Sie

Ihren Staat, erhalten Entwicklungshilfe, die Bevölkerung leidet unter geringer Lebensqualität, Überbevölkerung und Umweltverschmutzung. Wenn Sie Ihre Sache gut machen, können Sie aus einem desolaten Staatsgefuge ein stabiles System machen - bis hin zum »paradiesischen Zustand«.

Bewertung: »Ökopololy« kann man kaum noch als Spiel bezeichnen. Viel eher ist es ein spielerisches Lehrprogramm, besser noch eine Umweltsimulation, die für Schulungen genauso zu verwenden ist wie für den privaten Denkanstoß. »Ökopololy« präsentiert nicht nur Nachdenkens- und Wissenswertes in sehr gut verpackter Form, es macht auch Spaß. Zwar hält sich das Programm mit der Grafik etwas zurück (es gibt nur ein paar hübsch gezeichnete Bilder, bunte Balken und ab und zu ein Kurvendiagramm) aber das tut dem Simulationsvergnügen keinen Abbruch. Die Maussteuerung ist genau und die Bedienung des Spiels dank des hervorragenden Handbuches schnell erlernt. Die Langzeitmotivation ist durch unterschiedliche Szenarien und vielfältige Optionen gewährleistet.

Am meisten Spaß bringt es allerdings, wenn man »Ökopololy« in einer größeren Gruppe spielt. Hier kann dann jedes Mitglied der Gruppe einen Part der »Regierung« übernehmen und die Verteilung der Aktionspunkte in seinem Bereich verantworten. Wer sich dann z.B. als »Industrieminister« gegen die Mitspieler durchsetzt und die Produktion um zehn Punkte erhöht, die Folgen aber so mies sind, daß das Volk die Regierung stürzt, gibt's viel Grund zu hämischen Kommentaren.

Auf einen Blick:

Name: Ökopololy
Hersteller: SBU/Frederic Vester
Distributor: Ariolasoft
Ca.-Preis: DM 170-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 640 Kbyte RAM sowie EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Steuerung nur mit Maus. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 7

Pictionary

Beschreibung: Es gibt Computerspiele zu Filmen, zu Comics, zu Büchern, zu Schallplattenstars und sogar zu Brettspielen. »Pictionary« ist das aktuellste Beispiel einer Brettspieladaption auf den PC. Die Brettversion räumte vor allem in den USA schwer ab und gilt als größter Erfolg seitdem legendären Quiz-Jux »Trivial Pursuit«. Die Spielidee hinter »Pictionary« wird beständigen Fernsehzuschauern bekannt vorkommen, denn der mittlerweile in Frieden ruhende ARD-Abendprogrammbeitrag »Die Montagsmaler« basierte auf dem selben Prinzip: Ein Spieler malt ein Bild, und die anderen müssen raten, was es darstellen soll. Um das ganze nicht allzu leicht zu machen, muß der »Künstler« einen Begriff skizzieren, der ihm vorgegeben wird. Er muß sich einiges einfallen lassen, um Begriffe wie »Tollwut« und »F.J. Strauß« erkennbar darzustellen. Der erste Mitspieler, der den richtigen Begriff errät, erhält den Punktezuschlag.

»Pictionary« ist ein Gesellschaftsspiel, bei dem bis zu vier Teams mitmachen können. Bei der Computerversion können Sie zwar auch alleine spielen, aber der Spielspaß geht hier gegen Null. Bei der Brettversion malt man seine Bilder auf einem Block; der Computer stellt zu diesem Zweck ein ganzes Grafikprogramm zur Verfügung. Es gibt viele Hilfsfunktionen für Kreise, Kurven und Linien, mit denen auch Unbedarfte eine halbwegs erkennbare Zeichnung hinbekommen dürften - doch wehe Ihnen, wenn Sie keine Maus an Ihrem PC haben. Mit der Tastatur ist die Computerzeichneri eine arge Quälerei. Eine weitere Besonderheit der PC-Version ist, daß der Computer auch selber öfters anfängt, ein Bildchen zu malen. Gut 2 500 Begriffe gilt es zu erraten - Stoff genug für eine ganze Reihe von Spiele-Sessions.

Bewertung: Über Sinn und Unsinn von Computerversionen bekannter Brettspiele kann man lange streiten. Im Falle von »Pictionary« halten wir das Prädikat »überflüssig« für angebracht. Um Spaß zu haben, braucht man auf jeden Fall ein paar Mitspieler. Das Zeichnen am PC ist allen Hilfsmitteln zum Trotz nicht so spaßig wie das Herumkritzeln auf Papier, und die Computerversion ist mit knapp 90 Mark auch nicht merklich preiswerter als das edel aufgemachte Brettspiel. Das Programm ist etwas für »Pictionary«-Enthusiasten, die durch den mitmalenden Computer etwas Abwechslung in ihre Runden bringen wollen. Ob man das Spielprinzip langfristig als aufregend empfindet, ist wohl Geschmackssache. Bei unserem Test wollte jedenfalls keine sonderliche Begeisterung aufkommen. Wenn es schon die Computer-

Version eines Brettspiels sein soll, dann greifen Sie lieber zu »Trivial Pursuit«, das wir einige Seiten weiter vorstellen.

Auf einen Blick:

Name: Pictionary
Hersteller: Domark
Distributor: Bomico
Ca.-Preis: DM 90,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung; vier Motivkarten.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; beim Motivmalen hat man's mit einer Maus leichter.

Gesamtwertung: 4

Pipe Mania

Beschreibung: Ein Computerklempner hat's nicht leicht: Auf dem Bildschirm steht ganz friedlich das Anfangsstück einer Rohrleitung, doch mit der Ruhe ist es bald vorbei. Am rechten Bildrand löst sich ein Balken langsam aber sicher auf. Ist er ganz verschwunden, kommt aus dem Anfangsrohr gemütlich ein Wasserstrahl geplätschert. Ihre Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, daß das Wasser eine bestimmte Anzahl von Feldern lang sicher durch Rohre fließen kann, die Sie bauen müssen. Die Zahl der Feder hängt von der Spielstufe ab, in der Sie sich gerade befinden. Sie können sich die Rohre nicht aussuchen, sondern müssen das Rohr, das links am Bildschirm als letztes im Rohrsortiment erscheint, als nächstes auf dem Spielfeld verwenden. Da Sie außerdem die Rohre sehen, die als nächste folgen werden, können Sie beim Bau einer Bahn gut vorausplanen. Nicht alle Rohre passen aneinander; beim Plazieren der verschiedenen Teile darf man deshalb nicht wahllos rumstückeln. Durchläuft das Wasser nicht die geforderte Anzahl von Feldern, ist das Spiel beendet.

Das listige Denkspiel »Pipe Mania« bietet von Level zu Level immer wieder neue Elemente. Auf kaputten Spielfeldern dürfen keine Rohre gebaut werden, das zweimalige Durchlaufen des Wassers von Rohrkreuzungen wird hingegen kräftig mit Bonuspunkten belohnt. Für kostbaren Zeitgewinn sorgen Sammelbeckenfelder, die fest vorgegeben sind. Wenn Sie Ihre Leitung durch ein solches Spielfeld legen, staut sich das Wasser hier ein paar Sekunden lang. Ganz happig wird es bei den Levels, in denen die Rohrleitung an einem bestimmten Endfeld abgeschlossen werden muß. Nach fünf geschafften Levels dürfen Sie in einer Bonusrunde ohne Gefahr fürs Spielerleben ein paar Extrapunkte einfahren. Außerdem bekommen Sie ein Paßwort verraten, mit dem Sie in Zukunft die ersten Spielstufen überspringen können. Zur besonderen Motivation wird die High-Score-Liste gespeichert. »Pipe Mania« bietet drei Schwierigkeitsgrade sowie einen besonders raffinierten Modus, in dem zwei Spieler gleichzeitig Rohre verlegen. Jeder Spieler hat aber sein spezielles Rohrteilsortiment. Mit vereinten Kräften (und ständigen Absprachen) sollte es Ihnen gelingen, auch im Teamwork schöne verzwickte Leitungen zu schaffen.

Bewertung: »Pipe Mania« ist ein echtes »Sucht-Spiel«, das in keiner Softwaresammlung fehlen sollte. Unter allen Grafikmodi ist der Spielspaß enorm und wird außerdem glatt

verdoppelt, wenn man im Teamwork ans Rohre-puzzlen rangeht. Die Idee hinter dem Programm ist hervorragend, das Leitungssiegen wird durch das zum Teil zufällige Angebot an Rohrteilen immer wieder variiert. Verschiedene Spieltaktiken (auf Durchkommen oder auf High Score) sorgen dafür, daß »Langeweile« für »Pipe Maniaisten« vorerst ein Fremdwort bleibt. Einziges Ärgernis ist der doppelt gemoppelte Kopierschutz: Code-Tabelle plus Key-Disk - das ist etwas zuviel des Guten. Lassen Sie sich aber dadurch die Freude an diesem Spaßpaket nicht verderben.

Auf einen Blick:

Name: Pipe Mania
Hersteller: Empire
Distributor: Ariolasoft
Ca.-Preis: DM 85,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; deutsche Anleitung; Code-Tabelle (dient als Kopierschutz).

Hardware-Anforderungen: mindestens 256 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut, mit Maus spielt sich das Programm am besten.

Gesamtwertung: 8

Pirates

Beschreibung: Wer erinnert sich nicht voller Wehmut an die amerikanischen Piratenfilme im Stile des »Roten Korsaren«. Spielernaturen, die sich schon immer mal gewünscht haben, als finsterer Freibeuter die karibische See unsicher zu machen, dürfen sich die Hände reiben. Mit dem Programm »Pirates« kommt eine waschechte Piratensimulation auf den heimischen Softwareteller. Am Anfang Ihrer Karriere als Schrecken der Meere dürfen Sie Ihrer Spielfigur einen Namen verpassen, sich einen Spielzeitraum, den Schwierigkeitsgrad, die Nationalität und eine Spezialfähigkeit aussuchen. Wer möchte, kann auch in die Fußstapfen historischer Helden treten und versuchen, deren Taten nachzuspielen.

Je nach gewähltem Zeitabschnitt und eigener Nationalität verläuft jedes Spiel ein wenig anders. Das liegt daran, daß die vier großen Seefahrernationen England, Spanien, Frankreich und Holland in den unterschiedlichen Zeiträumen verschieden stark im Karibischen Meer präsent waren. Wenn Sie alle Einstellungen hinter sich gebracht haben, befinden Sie sich mit kleiner Mannschaft, noch kleinerem Boot und schmalem Geldbeutel in einem freundlich gesinnten Hafen. Kein besonders glorreicher Start, aber das soll sich ja ändern. Sie können in den Spelunken der Häfen neue Mannschaftsmitglieder anheuern, beim ortsansässigen Händler Beute verkaufen und sich beim hiesigen Gouverneur vorstellen. Der verteilt eventuell kleine Aufträge und gibt Ihnen wertvolle Informationen. Meist sind ein paar Nationen in Kriege verwickelt. So können Sie sich bei Ihrem König sehr beliebt machen, indem Sie feindliche Schiffe kapern und Städte plündern. Wenn sich zum Beispiel Spanien und England ganz heftig in den Haaren liegen und Sie unter englischer Flagge segeln, haben Sie beim englischen Gouverneur einen Stein im Brett, wenn Sie die spanischen Schiffe und Städte mit einem kleinen Überfall bedenken.

Begegnungen auf hoher See gehören zum Alltag eines harten Freibeuters. Sind die Schiffe freundlicher Natur, gibt es Informationen, sind sie feindlich gesonnen, dürfen die Kanonen sprechen. Sie sehen bei Reisen auf dem Meer Ihr Schiff in der Vogelperspektive. Auf Tastendruck können Sie Segel hissen oder rafften, den Kurs wechseln oder die Kanonen abfeuern. Sogar Ihre Position läßt sich stilecht anhand des Sonnenstandes bestimmen. Bei Gefechten mit gegnerischen Schiffen entscheidet nicht nur die Anzahl der Kanonen über Sieg oder Niederlage, sondern oft auch die Geschwindigkeit beim Steuern des Schiffs.

Natürlich sind auch geschickte Entermanöver möglich. Einfach dicht an das feindliche Schiff heranschippern und schon schwingen sich Ihre Mannen an Bord des Gegners. Jetzt müssen Sie selbst handgreiflich gegen den gegnerischen Kapitän in einer Actionsequenz ein Schwertduell ausführen. Gewinnen Sie, und der andere Kapitän ergibt sich, fällt Ihnen das Schiff samt Beute zu. Verlieren Sie, wandern Sie für ein paar Jahre in einen Kerker. Aber nicht nur auf hoher See läßt sich eine fette Prise machen. Feindliche Städte werden zwar von bewaffneten Forts bewacht und sind mit großen Garnisonen ausgestattet, aber auch hier können Sie nach erfolgreicher Attacke und Schwertkampf dicke Beute machen. Vielleicht schaffen Sie es sogar, die sagenhafte spanische Goldflotte oder den geheimnisvollen Silbertransport zu plündern. Jeder erfolgreiche Angriff auf einen Feind wird von Ihrem Oberhaupt gebührend honoriert. Zum einen werden Ihnen Titel verliehen, zum anderen kriegen Sie ordentlichen Landbesitz. Irgendwann werden Ihnen sogar die Töchter der Gouverneure vorgestellt. Hier gilt: Je höher Ihr Rang, desto leichter kriegen Sie eine hübsche Braut ab. In finsternen Spelunken erhalten Sie ab und zu Informationen über vermißte Familienmitglieder. Schaffen Sie es, diese zu befreien, verraten Ihnen Schwester, Papa oder wer auch immer den Standort eines dicken Inkaschatzes.

Neben der Familienzusammenführung sollten Sie sich auch um Ihre Besatzung kümmern. Denn machen Sie zu wenig Beute, werden Ihre Männer mürrisch, desertieren oder meutern im schlimmsten Fall. Nach einigen Jahren Spielzeit wird Ihnen geraten, sich aus dem aktiven Piratenleben zurückzuziehen. Sobald Sie in Rente gehen, bekommen Sie Ihre Piratenerfolgsbilanz gezeigt.

Bewertung: Ein Spiele-Geniestreich ist dem Programmierer *Sid Meier* mit dem Programm »Pirates« gelungen. Es schafft es unnachahmlich, die Atmosphäre des Freibeutertums von anno 1620 einzufangen. Die Hätz nach Ruhm, Schiffen, Ehre und großem Landbesitz verspricht wochenlangen Spaß, und man kramt dieses Edelspiel immer wieder gerne heraus. Eine gesunde Portion Strategie und Taktik fehlen bei »Pirates« ebensowenig wie ein schönes Stück Action. Die Motivation, sich Stufe um Stufe in der Rangleiter nach oben zu wursteln, artet meistens in nächtelangen Spielesitzungen aus. Zwar ist die Grafik nicht überwältigend, aber das mindert das Vergnügen keineswegs. Ärgerlich ist nur, daß »Pirates« sich standhaft weigert, auf Festplatte installiert zu werden.

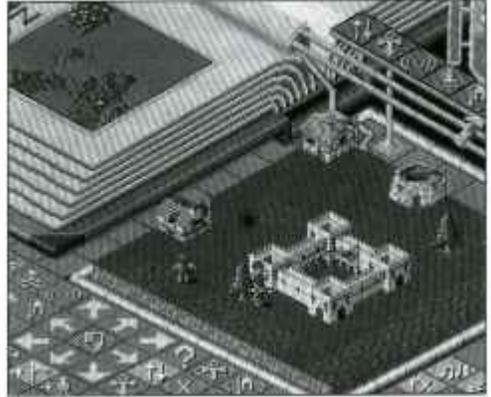
Auf einen Blick:

Name:	Pirates
Hersteller:	Microprose
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 85 -

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; PC-Referenzkarte; farbige Seekarte der Karibik.

Hardware-Anforderungen: mindestens 256 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Das Programm kann nicht auf Festplatte installiert werden.

Gesamtwertung: 



Populous

Beschreibung: Das klassische Duell zwischen »Gut« und »Böse« findet statt. Austragungsort: eine Welt. Austragungsmedium: zwei Völker. Gewonnen hat derjenige, dessen Leute den Volksstamm des Gegners von der Landkarte fegen. »Populous« ist ein ungewöhnliches Strategiespiel, dessen primäres Ziel der Gewinn von Lebensraum ist. Sie schlüpfen in die Rolle eines der beiden »Götter« und steuern die Aktionen Ihrer Bildschirmmännchen. Als Gegner steht der Computer parat, der Ihnen in 500 Welten immer härtere Duelle liefern wird. Zwei Spieler können nur dann gegeneinander antreten, wenn zwei Computer per Modemverbindung oder Nullmodem-Kabel verbunden werden.

Zu Spielbeginn sieht es auf der Landkarte noch recht friedlich aus. Ihr Volk siedelt in der einen Ecke des Territoriums, das des Computers in der anderen. Sie können blitzschnell jeden beliebigen Punkt auf der Landkarte im Detail studieren. Ihre Leute wuseln von alleine über Grasebenen, Hügel und Schneelandschaften. Sie, als Gott, müssen für die optimalen Siedlungsbedingungen sorgen. Um große Häuser zu bauen, in denen schnell viel Nachwuchs entsteht, benötigen Ihre Leute flaches Land. Als erste Amtshandlung sollten Sie deshalb hügeliges Gelände einebnen. Die rasche Vermehrung der Bevölkerungszahl ist sehr wichtig. Jede Ihrer Göttertätigkeiten kostet Energie (hier Mana genannt). Je größer Ihr Volk, desto schneller ergänzt sich Ihr Manavorrat.

Das Verändern des Geländes ist noch eine verhältnismäßig leichte Übung. Um den Gegner in seiner Entwicklung zurückzuwerfen, können Sie ihn mit allerlei Naturkatastrophen heimsuchen, die allerdings relativ viel Mana verschlingen. Folgende Spezialitäten stehen auf dem Desasterplan: Erdbeben sind für relativ wenig Mana erhältlich. Man wendet sie bevorzugt bei schönen Siedlungen des Gegners an. Der Erdstoß macht das Gelände uneben und zerstört die meisten Gebäude. Etwas subtilere Auswirkungen hat der Sumpf: Jede Spielfigur, die sich auf ein versumpftes Feld wagt, wird vom Morast mit einem satten Schmatzer verschluckt. Wenn Sie also das beunruhigende Gefühl haben, daß sich die Reihen Ihrer Bevölkerung langsam lichten, hat Ihnen der Gegner wahrscheinlich ins Hinterland gesumpft.

In die Abteilung »Landplagen« gehört der Ritter: Sobald Sie eines Ihrer Männchen zum Ritter geschlagen haben, erhält der Bursche eine Rüstung verpaßt und hat nur noch eins im Sinn: ins

Feindesland ziehen und gegnerische Siedlungen überfallen. Ein starker Ritter macht langsam aber sicher ganze Landstriche unbewohnbar. Ein Vulkanausbruch hat ähnliche Auswirkungen wie ein Erdbeben, wütet aber viel stärker. Besonders übel kann eine Überschwemmung zuschlagen: Der gesamte Meeresspiegel wird um eine Ebene angehoben. Alle Siedlungen, die auf dem niedrigsten Landlevel erbaut wurden, werden für alle Zeit vom Wasser begraben. Die mächtigste Gottaktion ist schließlich »Armageddon«. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Volk zahlreicher und stärker ist als das gegnerische, können Sie sich in dieses entscheidende Gefecht wagen. Die beiden Völker liefern sich einen schnellen Entscheidungskampf - sehr praktisch, wenn man vor dem sicheren Sieg steht und die ganze Prozedur etwas abkürzen will.

Sie können für Ihr Volk bestimmte Marschrouten vorgeben. Normalerweise sind die Leute im Siedlungsmodus: Sie tippeln durch die Landschaft, halten Ausschau nach einem Stück Land und bauen dort ein Häuschen. Droht ein Vorstoß des Gegners, ist die kämpferische Taktik hilfreich: Ihre Leute schwärmen aus und lassen sich auf Raufereien ein. Sie können auch veranlassen, daß sich die Männchen vereinigen (das Resultat sind weniger, aber stärkere Leute). Wer's ganz forsch mag, gibt dem Volk die Order, ins Zentrum des Gegners zu rennen.

Wenn Sie bei einer der 500 Landschaften gegen den Computer gewinnen, erfahren Sie ein Paßwort für einen neuen Level. Mit ihm können Sie bei späteren Spielen bei der Landschaft weitermachen, die Sie zuletzt erreicht hatten. Im »Custom«-Modus dürfen Sie außerdem als Weltenbauer kreativ werden und eigene Landschaften und Szenarios zusammenstellen, mit denen dann natürlich auch gespielt werden kann.

Bewertung: Soviel interessante Spielideen auf einem Haufen sieht man wirklich nicht alle Tage. »Populous« ist ein faszinierendes Programm, das durch seine Komplexität und die Vielzahl möglicher Strategien monatelang Spaß macht. Wesentlichen Anteil an der hohen Motivation hat das ungewöhnliche Szenario. Erdbeben und Sumpfplagen auszulösen, macht Spaß - Schadenfreude ist eben doch die schönste Freude. Es ist sehr putzig anzusehen, wie die Männchen über den Bildschirm tippeln und selbständig Siedlungen gründen. Von Zufall kann aber nicht die Rede sein; schließlich reagiert Ihr Volk nur auf Ihren göttlichen Beistand. Von dieser Faszination geht aber viel verloren, wenn man ohne EGA/VGA-Karte und Maus spielt. Die Steuerung mit der Tastatur ist furchtbar umständlich und die Grafik unter Hercules und CGA unübersichtlich. Außerdem geht viel von der wichtigen Atmosphäre verloren. Wenn Ihr PC mit der entsprechenden Hardware ausgestattet ist, gehört »Populous« zu den Spielen, die in keiner Sammlung fehlen sollten. Ein so originelles, leicht verständliches und dennoch anspruchsvolles Strategiespiel erscheint nicht alle Tage.

Auf einen Blick:

Name:	Populous
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: eine 5 1/4"- oder 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung; PC-Referenzkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Die Spielgeschwindigkeit kann eingestellt werden. Übersicht und Spielwitz leiden sehr unter CGA und Hercules. Für vollen Spielspaß empfehlen wir eine EGA- oder VGA-Karte. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Die Steuerung erfolgt über Tastatur, Joystick oder Maus. Die Tastatursteuerung ist ungenügend; mit Maus spielt sich das Programm am besten.

Gesamtwertung: 10

Train Report Leeds & Bradford RR			
Train class/route	Revenue YTD	Last Year	Lifetime
Local/LeC->BrC	\$ 59,000	\$ 89,000	\$ 2,703,000
Local/LeC->Lee	\$ 85,000	\$ 99,000	\$ 5,789,000
Local/LeC->LeA	\$ 65,000	\$ 113,000	\$ 2,692,000
Local/LeC->Bra	\$ 69,000	\$ 119,000	\$ 2,735,000
Limited/Lee->LeC	\$ 62,000	\$ 55,000	\$ 1,406,000
Limited/LeC->Lee	\$ 79,000	\$ 51,000	\$ 2,144,000
Limited/Bra->BrA->Bol	119,000	\$ 159,000	\$ 2,552,000
Limited/Bra->Bol->BrA	66,000	\$ 55,000	\$ 1,295,000
Limited/BrA->Bol->BrA	51,000	\$ 76,000	\$ 1,474,000

Railroad Tycoon

Beschreibung: Willkommen im goldenen Zeitalter der Eisenbahnen. Um die Jahrhundertwende, als Autos noch exotische Luxusgüter und Bundesbahndefizite fern waren, galt die Eisenbahn als das modernste und wirtschaftlichste Medium, um Güter, Post und Passagiere über größere Entfernungen zu transportieren. Dieses Szenario dient als Hintergrund für »Railroad Tycoon«. Das Spielprinzip läßt sich am ehesten als »Eisenbahn-Handels-Strategie-Wirtschafts-Simulation« bezeichnen.

Vier Szenarios stehen am Anfang zur Wahl, die alle zu einem anderen Zeitpunkt beginnen: England (1828), Europa (1900) sowie die Westhälfte (1866) und die Ostküste (1830) von Nordamerika. Sie haben die Wahl zwischen vier Grundschwierigkeitsgraden. Außerdem darf man einstellen, ob es zu Zusammenstößen kommen kann und ob sich die Computergegner relativ brav verhalten oder aggressiv versuchen, Sie in die Pleite zu treiben. Durch das Mixen dieser verschiedenen Handicaps kann man den Schwierigkeitsgrad zwischen 10 Prozent (superleicht) bis 100 Prozent (hart wie eine Eisenbahnschiene) einstellen. Je höher der Level, desto mehr Punkte können Sie sammeln (die Namen der besten fünf Eisenbahnbosse werden in einer High-Score-Tabelle gespeichert).

Das Spielgeschehen wird über eine Landkarte abgewickelt, die in vier Zoom-Stufen nah ans Geschehen gehen kann oder das gesamte Spielfeld auf einmal zeigt. Ihre Aufgabe ist es, durch die Wahl günstiger Städteverbindungen, die Anschaffung von Zügen und die kluge Verteilung von Gütern dafür zu sorgen, daß Ihre Eisenbahnfirma Profit macht, die Aktien steigen und der Aufsichtsrat bei der jährlichen Vorlage des Geschäftsberichts viel Grund zur Freude hat. Beim Planen der ersten Strecke sollte man sich ein gutes Startgebiet herausuchen, in dem nicht nur relativ viele Städte, sondern auch möglichst viele verschiedene Fabriken und Farmen liegen. Hier gibt das alte Spielchen von Angebot und Nachfrage den Ton an: Wenn Sie von einer Schaffarm zur anderen pendeln, brauchen Sie sich nicht über leere Waggons zu wundern. Woll gibt es an beiden Zielen mehr als genug. Wenn man jedoch die Woll in eine Großstadt fährt, wo sie in einer Textilfabrik verarbeitet werden kann und auf dem Rückweg ein bißchen Post und Passagiere mitnimmt, ist die Linie bald ausgebucht. Da Spielmonat für Spielmonat vergeht und sich das Szenario langsam verändert (Städte wachsen, neue Fabriken entstehen), müssen

Sie immer ein Auge auf neue Absatzmärkte haben. Die höchsten Profite streicht man mit Gütern ein, die nur schwer herzustellen sind. Ein kleines Beispiel: Von einer Kohlemine transportiert man Kohle zu einer Stahlmühle, wo die Kohle zu Stahl verarbeitet wird. Den Stahl transportieren Sie zu einer Fabrik, die daraus Waffen herstellt. Die Waffen wiederum schafft man zu einem Fort oder einem Hafen, wo man schließlich eine satte Summe für die Lieferung einsackt.

Das Eisenbahnerdasein wäre eine ungetrübte Freude, wenn da nicht die lästige Konkurrenz wäre. Drei Computergegner bauen auf dem gleichen Szenario wie Sie Eisenbahnlinien auf. Manche stellen sich mehr, andere weniger geschickt an. Geht ein Computerrivale pleite, scheidet er aus dem Spiel aus, doch schon bald taucht ein neuer Unternehmer auf, der den leeren Platz einnimmt. Hat ein Konkurrent in einer Stadt eine Station gebaut und sie an sein Streckennetz angeschlossen, dürfen Sie Ihre Linie nicht an diese Stadt anbinden - es sei denn, man wagt einen Preiskrieg. In diesem Fall rivalisieren zwei Linien um die Gunst der Stadtväter. Diese Bürgermeisterrunde stimmt einmal pro Spieljahr ab, welche Linie am schnellsten und gründlichsten die Güter ihrer Stadt transportiert. Erst wenn sich eine deutliche Mehrheit für eine der beiden Eisenbahnlinien entscheidet, gilt diese als Sieger. Der Verlierer muß aus der Stadt verschwinden; seine Station und alle Streckenteile, die zu dieser Stadt führen, sind verloren. Der große Haken an einem Preiskrieg besteht darin, daß während seiner Dauer alle Erlöse aus dem Verkehr mit dieser Stadt halbiert werden. Ein langjähriger Kampf zwischen zwei Linien kann möglicherweise beide in den Ruin treiben, sofern nicht einer vorzeitig das Handtuch wirft. Besonders reizvoll wird's, wenn Sie das Niveau der Computergegner auf »Halsabschneider-Level« gestellt haben. Aggressiv versuchen die Burschen dann, Sie von Ihren Stammrouten zu vertreiben und bemühen sich nebenbei, genügend Anteile Ihrer Firma zu kaufen, um die Linie zu übernehmen oder einfach die Aktienkurse ins Schlingern zu bringen.

Mit Maussteuerung kommen Sie durch alle Menüs, Strecken werden durch einfaches Anklicken gelegt. Ist ein Tunnel oder eine Brücke nötig, um unwegsames Gelände zu durchqueren, werden Sie vom Programm entsprechend informiert. Auch Steigungen sollte man nicht übersehen, die das Vorankommen Ihrer Züge ziemlich erschweren können. Neben der Wahl von Routen, Städten und Frachtverbindungen bietet »Railroad Tycoon« bis ins letzte Detail eine Fülle von Optionen. Sie können neue Lokomotiven kaufen und Ihre Stationen mit Hotels, Restaurants sowie anderen Gebäuden vollpflastern, um ein bißchen Extraumsatz zu erwirtschaften. Auf höheren Schwierigkeitsgraden können Züge auch zusammenstoßen, was genaueste Streckenplanung und den Einsatz von Signalen nötig macht. Insgesamt kann Ihre Gesellschaft bis zu 32 Züge, 32 Stationen plus 64 Signalposten umfassen. Schon ab sechs, sieben Zügen, die gleichzeitig unterwegs sind, muß man gut aufpassen, um nicht den Überblick zu verlieren.

Viele Feinheiten und Statistiken runden die Lok-Legende ab. Bricht einer Ihrer Züge einen Geschwindigkeitsrekord, dürfen Sie ihm einen schneidigen Namen geben (woraufhin das Passagieraufkommen um etwa 25 Prozent steigt, weil bei einem »berühmten« Zug mehr Leute mitfahren wollen). Baut man seine Stationen aus, wird der Vorgang in animierten Grafiken

gezeigt. Eröffnen Sie eine neue Strecke, berichten die Zeitungsschlagzeilen von der jubelnden Bevölkerung, die das Eintreffen der ersten Lokomotive feiert. Weil das komplexe Programm ein echtes Langzeitspiel ist, darf man vier Spielstände speichern. Setzen Sie sich zur Ruhe (Beendigung des Spiels), wird außer der Punktzahl noch ein Rang ermittelt, der von Ihrem Erfolg als Eisenbahnboß abhängig ist (das Spektrum reicht von »Landstreicher« bis »Präsident«),

Bewertung: »Railroad Tycoon« brillant hoch drei. Das Szenario ist faszinierend, die Bedienung einfach, die Spielidee originell, die Komplexität schwindelerregend, der Schwierigkeitsgrad einstellbar und der Spielspaß bodenlos. Hier steckt viel mehr drin als »nur« eine akkurate Eisenbahnsimulation; die Handelselemente (»Wer macht aus meiner Wolle Textilien?«) bringen Abwechslung ins Spielgeschehen. Es ist höchst befriedigend, das eigene Streckennetz auszubauen und die herumfahrenden Züge zu beobachten. Ein Modus für mehrere Spieler fehlt zwar, doch die Computergegner machen Ihnen reichlich Dampf unter dem Kessel. »Railroad Tycoon« ist ein Deluxe-Spiel mit drei Sternen, das recht teuer, aber jede Mark wert ist.

Auf einen Blick:

Name:	Railroad Tycoon
Hersteller:	Microprose
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 120,-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; PC-Referenzkarte; zwei farbige, doppelseitig bedruckte Karten mit Erklärungen zu Icons und wirtschaftlichen Zusammenhängen.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM (640 Kbyte für VGA-Grafik) sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist befriedigend; wir raten zur Steuerung mit der Maus. Die Installation auf Festplatte wird empfohlen.

Gesamtwertung: 10

Rings of Medusa

Beschreibung: In einem fernen Königreich hat eine böse Hexe namens Medusa die Macht an sich gerissen. In dem Handels-, Strategie-, und Actionspiel »Rings of Medusa« übernehmen Sie die Rolle eines verarmten Königssohnes. Ihre Aufgabe: Die Hexe vertreiben und selbst auf den Thron steigen, der rechtmäßig Ihnen gehört. Um Medusa zu besiegen, müssen fünf magische Ringe gefunden werden, die irgendwo im Land versteckt sind. Für eine solche Expedition brauchen Sie aber eine Armee und eine Flotte, die Sie sich momentan wegen chronischer Geldknappheit nicht leisten können. So werden Sie erstmal Handel treiben müssen, um Ihre Finanzen aufzupolieren.

Zu Beginn des Spieles sind Sie mit 1000 Goldmünzen nebst einem Karren inklusive Zugtieren ausgestattet. Um nun dieses magere Kapital zu erhöhen, dürfen Sie in der nächsten Stadt eine Bank besuchen und dort ein Darlehen aufnehmen. Mit dem gepumpten Geld kann man sich einige zusätzliche Wagen kaufen und fleißig handeln. Die Waren können Sie in einer anderen Stadt (hoffentlich) mit Gewinn wieder verscherbeln. Mit dem so verdienten Geld kauft man wiederum mehr Wagen und Zugtiere, um größere Mengen an Gütern zu transportieren.

Es gibt aber noch eine andere Möglichkeit, um zu Geld zu kommen. Sie können Schürf- und Bohrutensilien erwerben, mit denen Sie ertragreiche Erzminen aufmachen dürfen. Leider sind die Lagerstätten für wertvolles Gestein ebenso gut verborgen wie die Verstecke der magischen Ringe. Wenn Sie endlich Ihr Bankkonto aufgefüllt haben, kann man ein paar Männer für eine Armee anheuern. In jeder Stadt gibt es einen Park, wo genügend Leute herumsitzen, die Sie engagieren können. Allerdings ist das vernünftige Zusammenstellen einer schlagkräftigen Armee eine Wissenschaft für sich. Nicht nur, daß der Unterhalt von Truppen, Matrosen, einer Flotte und einem Fuhrpark einen Haufen Geld kostet (jeder Angehörige Ihrer Mannschaft will pünktlich jeden Monat seinen Soll haben). Neben einem halben Dutzend verschiedener Einheiten (Infanterie, Kavallerie, Artillerie, Magier, Aufklärer usw.) gibt es auch rund ein Dutzend unterschiedliche Rassen, die Sie rekrutieren können. Jede der Rassen hat ihre Vor- und Nachteile. So sind z.B. Zwerge als Infanteristen nicht ganz so toll wie muskelstarrende Orks. Eine ausgewogene Mischung aus den verschiedensten Rassen in den unterschiedlichsten Einheiten ist hier der Schlüssel zum Erfolg.

Um nun die Verstecke der einzelnen Ringe zu erfahren, muß man in den Städten Tempel besuchen gehen. Leider geben nicht alle Tempel über Fundorte von Ringen Auskunft und wenn, dann erhält man nur eine Koordinate. Um ein Versteck zu lokalisieren, benötigen Sie drei solcher Koordinaten. Meistens bekommt man diese erst, wenn man die Stadt, in der sich so ein Tempel befindet, erobert hat. Mit allen Koordinaten ausgestattet, begeben Sie sich zum angegebenen Ort und lassen Ihre Aufklärer herumwühlen. Nach kurzer Zeit finden diese dann den Ring. Natürlich schaut Medusa Ihrem Treiben nicht tatenlos zu und schickt ab und zu ein feindliches Heer in Marsch oder attackiert eine Ihrer eroberten Städte. Hier dürfen Sie dann Ihre mühsam aufgebaute Armee in die Schlacht schicken. Haben Sie alle fünf Ringe beisammen, kommt es zum großen Showdown mit Medusa. Alle Texte auf dem Bildschirm sowie das Handbuch sind in Deutsch.

Bewertung: »Rings of Medusa« erschlägt den Spieler förmlich mit Details und Feinheiten, was am Anfang recht verwirrend ist. Neben der tollen Mischung aus Strategie- und Handlungsspiel fällt der durchdachte Detailreichtum auf. Wer z.B. die falsche Rasse in die verkehrte Einheit steckt, schwächt seine Truppen ganz nachhaltig. Ebenso hat neben der Größe der Armee auch die Geländebeschaffenheit Auswirkungen auf die Kampfkraft der Truppe. Im dichten Unterholz eines Waldes ist die Kavallerie z.B. ziemlich nutzlos, während man im Sumpf das Fußvolk getrost vergessen kann. Auch die Grafik kann sich sehen lassen. Zwar wird hauptsächlich alles aus der Vogelperspektive gezeigt und nur in den Städten, beim Schlachtentümmel oder im Seegefecht wird auf eine Art Seitenansicht umgeschaltet, aber die Bilder sind hübsch gezeichnet und passen zum Spielgeschehen.

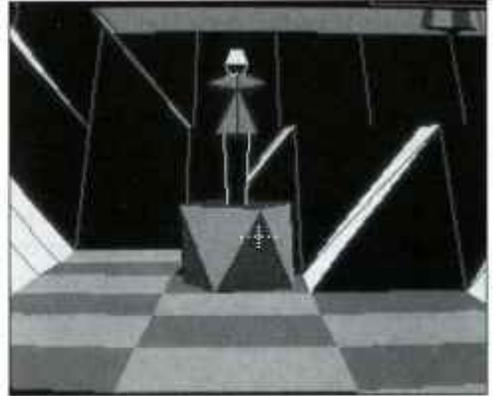
Auf einen Blick:

Name:	Rings of Medusa
Hersteller:	Starbyte
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	DM 90,-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche deutsche Anleitung; PC-Referenzkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist noch befriedigend; wir empfehlen eine Maus.

Gesamtwertung: 7



The Sentinel

Beschreibung: Ein wenig abstrakt mutet das Szenario von Geoff Cramonds bizarrem 3-D-Strategiespiel »The Sentinel« an. Der Autor des Rennspiels »Stunt Car Racer« erdachte sich einen Kosmos von 10 000 Welten, die auf den ersten Blick alle recht harmlos aussehen. Die hügeligen Landschaften bestehen aus quadratischen Feldern. Auf dem höchsten Punkt thront der »Sentinel«, ein Wachroboter, der nicht laufen kann, aber langsam um seine Achse rotiert und so alle Spielfelder immer wieder in seinen Blickwinkel bekommt. Aufgabe des »Sentinels« ist es, darüber zu wachen, daß in seiner Welt das Energiegleichgewicht nicht gestört wird. Es gibt eine bestimmte Zahl von Bäumen, von denen jeder den Energiewert eins hat. Der »Sentinel« selbst ist vier Einheiten wert.

Eines Tages ereignet sich ein Störfall, der den »Sentinel« aktiviert: Eine Synthoid genannte Roboterhülle, in deren Inneren eine Seele sitzt, taucht auf und bringt das Gleichgewicht durcheinander. Der Synthoid hat den Wert von drei Energieeinheiten, die in dieser Welt nichts verloren haben. Sobald der »Sentinel« den Eindringling bemerkt, beginnt er sich zu drehen. Hat er ihn in seinem Blickfeld, beginnt er, dem Synthoiden Energie abzusaugen, bis sich dieser in Luft auflöst. Zucken Sie jetzt nicht voreilig mit der Schulter und fragen »Was geht mich das an?«. Die menschliche Seele, die im Synthoiden eingesperrt ist und vom Energieabzapfblick des »Sentinels« verfolgt wird, sind Sie. Um von einer Welt zu entkommen, müssen Sie den »Sentinel« absorbieren, bevor er diese radikale Methode bei Ihnen anwendet.

Eine tückische kleine Spielregel macht dieses Vorhaben zur anspruchsvollen Aufgabe. Man kann nämlich nur Gegenstände aufsaugen, wenn man auf das Spielfeld sehen kann, auf dem dieser Gegenstand steht. Da Sie das Spiel in einem Tal beginnen und der »Sentinel« auf einem Hügel steht, müssen Sie sich erst mühsam hocharbeiten, um ihn absorbieren zu können. Der »Sentinel« hat's leichter: Da er von Anfang an auf dem höchsten Punkt steht, kann er alles aufsaugen, was sich in seinem Blickfeld befindet. Zum Ausgleich haben Sie einen wesentlichen Vorteil: Durch das Erschaffen weiterer Synthoiden können Sie von Roboterhülle zu Roboterhülle teleportieren und Ihren Standort wechseln. Auch hier muß das Energiegesetz beachtet werden: Einen Synthoid zu bauen, kostet drei Einheiten. Sie müssen also erst drei Bäume (ä eine Energieeinheit) absorbieren, bevor Sie genug Energie haben, um einen neuen

Synthoiden zu bauen. Der alte Synthoid läßt sich nach dem Ortswechsel wieder absorbieren (perfektes Recycling).

Um auf die gewünschten Höhen zu kommen, dürfen Sie außerdem Felsen entstehen lassen. Jeder Felsen ist zwei Energieeinheiten wert. Sie können z.B. mehrere Felsen übereinander stapeln und auf die Spitze einen Synthoiden setzen. Durch solche Bau- und Standortwechselmanöver kommt man langsam aber sicher nach oben und dem »Sentinel« Stück für Stück näher. Hat der »Sentinel« Sie einmal in seinem Energieabzapfstrahl, ist noch nichts verloren. Wenn Sie genug Energiereserven haben, können Sie schnell einen neuen Synthoiden an einer anderen Stelle entstehen lassen und in diesen flüchten. Ist die Panik groß, hilft auch ein Druck auf die Hyperspace-Taste: Sie werden dann an einen zufälligen Ort versetzt, der zwar nicht im »Sentinel«-Blickfeld liegt, aber etwas tiefer gelegen ist. Viel Zeit hat man in den wenigsten Fällen, da sich der Sentinel ständig dreht. Häufige Ortswechsel und die richtige Anschleicktaktik sind unerlässlich.

Die Grafik sehen Sie aus der Sicht des Synthoiden, in dem Sie sich gerade befinden. Sie können Ihr Blickfeld in alle Richtungen verändern und so in Ruhe die Landschaft studieren, wozu auch eine Übersichtskarte da ist. Wenn Sie die erste Welt geschafft haben, bekommen Sie ein Paßwort für eine neue Landschaft mitgeteilt. Welche Nummer diese Welt hat, hängt von der Anzahl der Energieeinheiten ab, die Sie zuletzt übrig hatten (hat man beim Beenden von Welt 50 z.B. fünf Einheiten übrig, geht das Spiel bei Welt 55 weiter). Höhere Levels bieten neue, schwierigere Landschaftsformen und mehr als einen Sentinel: bis zu sieben dieser seelenlosen Wächter machen gleichzeitig Jagd auf Sie.

Bewertung: Auf den ersten Blick macht »The Sentinel« einen furchtbar verwirrenden Eindruck, aber lassen Sie sich von Energieeinheiten, Synthoiden und Hyperspace-Sprüngen nicht irritieren. Das Handbuch ist ausführlich, und das Spielprinzip ist nach einem knappen Stündchen kapiert. Hat man einmal den Überblick, entpuppt sich das Programm als relativ unkomplizierte 3-D-Hetzjagd. Schnelligkeit und ein wenig Geschick sind gefragt, doch am wichtigsten ist die richtige Taktik. Es lohnt sich, die Übersicht zu Beginn einer neuen Landschaft zu studieren und eine Marschroute zu planen. Wenn der »Sentinel« Sie erstmal auf dem Kieker hat, ist die Geruhsamkeit vorbei. Durch die faszinierende 3-D-Grafik hat das Spiel eine sehr gute Atmosphäre. Obwohl die Darstellung recht abstrakt ist, kommt viel Spannung auf.

Die Spielidee ist mit keinem anderen Programm vergleichbar. Nicht umsonst gehört »The Sentinel« nach Meinung vieler Fachzeitschriften zu den originellsten Computerspielen, die je erschienen sind. Die Langzeitmotivation ist jedenfalls enorm: Insgesamt 10 000 Landschaften warten auf Sie. Dank des Paßwortsystems kann man jederzeit in der Welt weiterspielen, die man zuletzt erreicht hat. Wenn Sie ein ungewöhnliches, flottes und nicht zu kompliziertes Strategiespiel suchen, sind die Duelle mit dem »Sentinel« das richtige Softwarefutter für Ihren PC.

Auf einen Blick:

Name: The Sentinel
Hersteller: Firebird
Distributor: Rushware
Ca.-Preis: DM 90-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette; ausführliche englische Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 8

Space Rogue

Beschreibung: In diesem Sektor der Galaxis ist ordentlich was los: Dicht an der Grenze des Manchi-Imperiums gelegen wird man ab und zu von einem Raumschiff dieser reichlich feindlich gesonnenen Außerirdischen aufs Korn genommen. Und auch wenn kein Manchi-Schiff weit und breit in Sicht ist, kann man immer noch das Opfer eines Piratenüberfalls werden. Ein guter Raumschiffpilot muß außerdem aufpassen, daß er nicht an Raumstationen anstößt, in Meteoritenfeldern Beulen abbekommt oder beim Sprung ins Nachbarsystem vorzeitig aus dem Hyperraum purzelt. »Space Rogue« bietet Science-fiction pur, die Hintergrundgeschichte ist prall gefüllt mit kosmischen Intrigen, Geheimnissen und einer gesunden Dosis Selbstironie. Das Spielprinzip der Software-Space-Opera ist nicht ganz leicht zu beschreiben. Es ist eine Mischung aus Raumschiff-Flugsimulation, Handels-, Abenteuer- und Rollenspiel, in der viel zu entdecken ist. Es gibt sogar eine Prise Action: In den meisten Weltraumbars steht ein »Hive«-Automat- versuchen Sie auch mal Ihr Gl tick beim beliebtesten Reaktionsspiel der Galaxis.

Sie beginnen Ihre Weltraumkarriere in einem Kleinraumschiff, das im Karonus-Sonnensystem treibt. Im Spiel gibt es insgesamt acht Systeme, die durch Hyperraumtunnel miteinander verbunden sind. Jedes System ist in mehrere Felder unterteilt, die man auf einer Karte anwählen kann. Hier bekommen Sie auch gezeigt, welche Besonderheiten die einzelnen Sektoren zu bieten haben. Wichtigste Anflugorte sind Raumstationen. Hier können Sie landen, Ihr Schiff reparieren lassen, mit anderen Raumfahrern plaudern, neue Ausrüstung sowie diverse Güter kaufen, mit denen man handeln kann. Beim freien Flug bekommen Sie den Weltraum in feinstem 3D gezeigt. Nach der Landung steuern Sie hingegen eine Spielfigur durch die Raumstation, die von oben gezeigt wird. Beim Verlassen der Station kommt die 3-D-Grafik wieder zum Zug.

Was für eine Karriere Sie bei »Space Rogue« einschlagen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können sich als Gesetzloser versuchen, als Kopfgeldjäger Piraten angreifen oder als Händler von Station zu Station reisen. Man sollte aber bedenken, daß man sich nicht sonderlich beliebt beim Imperium macht, wenn man ständig dessen Handelsschiffe plündert. Am Anfang empfiehlt es sich, friedlich Handel zu treiben und so zu mehr Geld zu kommen. Vom Gewinn

können Sie Ihr Schiff verbessern. Stärkere Laser, mehr Laderaum, bessere Schutzschilder und Lenkraketen kann man gut gebrauchen. Schon bald werden Piratenschiffe hinter Ihnen und Ihrer Ladung her sein. Zum Glück kann man beliebig viele Spielstände speichern, um im Fall eines Heldentods nicht wieder ganz von vorne beginnen zu müssen.

Auf jeden Fall sollte man alle Menschen und Aliens, die in den Raumstationen herumlungern, ansprechen. Bei den (englischen) Dialogen kann man viel erfahren. Sie kommen vielleicht an wichtige Gegenstände heran oder werden mit Missionen beauftragt. Sie können z.B. ein kleines Experiment für eine Forscherin durchführen, einen Brief zu einer anderen Raumstation bringen oder sich auf die Suche nach einem verschollenen Raumschiff machen.

Bewertung: Neben »Starflight II« und »Sentinel Worlds I« ist »Space Rogue« mit das Beste, was es an Weltraumerforschungs-spielen für PCs gibt. »Space Rogue« ist ein besonderer Leckerbissen für alle, die schon immer mal in 3D im Weltraum rumsausen wollten. Auf ATs ist die Grafik schön schnell; das Schiff steuert sich sehr gut und bei den spannenden Raumgefechten haben Sie alle Hände voll zu tun, um den Gegner auszumanövrieren und die Bordkanonen anzuwerfen. Durch die zahlreichen Missionen, die man in den Raumstationen ergattern kann, wird die Rumfliegerei nicht selbst zum Selbstzweck. Man fliegt von System zu System, forscht nach guten Handelsrouten und macht spannende Entdeckungen bei den Spezialaufträgen. Sie können verschiedene Taktiken ausprobieren und mal als friedlicher, netter Kaufmann oder als beutegieriger Raumpirat Ihr Glück versuchen. Da sowohl die Anleitung als auch alle Programmtexte in Englisch sind, sollten Sie sich nur mit soliden Sprachkenntnissen ins All trauen. Der Spaß am Rumfliegen leidet außerdem auf XTs, denn hier ruckt die Grafik etwas traurig vor sich hin. Erst auf ATs ab 12 MHz flutscht sie ordentlich über den Bildschirm.

Auf einen Blick:

Name:	Space Rogue
Hersteller:	Origin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche englische Anleitung; Referenzkarte zur PC-Version; Basteibogen für ein Modellraumschiff; farbige Weltkarte in Posterformat.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gerät die 3-D-Grafik unschön ins Rucken. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 7



Sword of the Samurai

Beschreibung: Im tiefsten Mittelalter ist Japan vom Bürgerkrieg zerfressen und in viele kleine Provinzen zersplittert. Ihre Aufgabe ist es, sich vom einfachen Dorfoberhaupt zum Shogun von ganz Japan hinauf zu intrigieren. Am Anfang von »Sword of the Samurai« können Sie Ihre Spielfigur benennen, den Schwierigkeitsgrad, eine Heimatprovinz und einen Startbonus aussuchen (entweder besonderes Schwertkampftalent, größerer Landbesitz oder besonders viel Ehre). Wenn alle Eingaben gemacht sind, werden Ihnen die vom Computer gesteuerten Rivalen vorgestellt. Sind es auf Dorfebene noch drei Computergegner, so bekommen Sie es später mit vier zu tun, wenn es um den Shogun-Titel geht.

Um vom kleinen Bezirk aus zum Herrscher über ganz Japan aufzusteigen, müssen Sie eine ganze Reihe von Faktoren berücksichtigen. Zum einen müssen Sie Ihren Grundbesitz mehren, Ihre Armee verstärken und Ihre Ehre verteidigen. Sind Grundbesitz und Armee noch recht einfach in den Griff zu bekommen, ist das Steigern des Ansehens eine komplizierte Angelegenheit. Mehr Land erhalten Sie, wenn Sie den Ihnen anvertrauten Reisbauern einfach etwas mehr Besitz abknöpfen. Doch Vorsicht, man sollte es mit den Repressalien nicht übertreiben. Wer zuviel nimmt, bekommt von seinem Bezirksboß einen Rüffel verpaßt und verliert Ehre. Ein anderer Weg, um an großen Landbesitz zu kommen, ist das Erfüllen aller Aufgaben, die der jeweilige Landesfürst erteilt. Meist müssen Sie eine Invasionsarmee oder eine Bande Räuber an den Landesgrenzen besiegen. Mehr Truppen zu bekommen ist simpel - je mehr Land Sie besitzen, desto mehr Krieger dürfen Sie anheuern.

Ihre Ehre steigt mit der Ausdehnung Ihres Grund und Bodens, mit der Anzahl der Truppen und durch das Verhalten Ihren Konkurrenten gegenüber. So können Sie mit Nachbarn Tee trinken, aber auch nachts heimlich den Sohnmann des Samurais von gegenüber entführen. Wer so alle Aufträge seines Chefs erfüllt und brav seinen Dienst tut, darf eventuell damit rechnen, daß er eines Tages zu dessen Nachfolger bestimmt wird. Dann geht das gleiche Spielchen wieder von vorne los, nur daß der Rahmen etwas größer geworden ist. Insgesamt müssen Sie vier Stufen der Hierarchie durchlaufen, bevor Sie den Titel Shogun Ihr eigen nennen dürfen. Um möglichst schnell voranzukommen, müssen Sie nicht immer den Mustersamurai spielen. Sie können den Nachbarn beim Chef in Mißkredit bringen, indem Sie Diebesgut in dessen Schloß verstecken

oder einen Bauernaufstand bei ihm anzetteln. Ist Ihre Truppe stark genug, können Sie natürlich auch den direkten Vorgesetzten überfallen und abmurksen. Die anderen Provinz-Samurais zittern dann vor Angst, und schon sind Sie eine Stufe raufgerutscht.

Da so ein Aufstieg mehrere Spieljahre dauert, dürfen Sie in »Sword of the Samurai« heiraten. Da die Frauen im alten Japan scheinbar nicht viel zu melden hatten, bleibt die treue Ehegattin im Hintergrund und tritt nur bei Geburten in Erscheinung. Ist das Kind ein Sohn, dürfen Sie ihm selbst einen Namen verpassen, ist es ein Mädchen, läßt sich der Computer einen Namen einfallen. Wenn Ihre Spielfigur alt und klapprig geworden ist, kann der erstgeborene Sohn die Nachfolge antreten.

Bewertung: »Sword of the Samurai« ist ein gut gemachtes Gemisch aus Taktik-, Action- und ein bißchen Rollenspiel. Die Grafik ist alten japanischen Tuschezeichnungen in Stil und Farbgebung nachempfunden worden. Die Steuerung ist denkbar einfach und selbst in den Actionsequenzen, in denen Sie per Schwerthieb Ihre Ehre verteidigen müssen, per Tastatur gut spielbar. Aber auch Strategiefreunde werden ordentlich bedient. Stehen sich zwei Armeen gegenüber, dürfen Sie per Knopfdruck die einzelnen Einheiten aus der Vogelperspektive in die günstigen Positionen bringen. Shogun zu werden ist allerdings nicht allzu schwer. Hat man es einmal geschafft, läßt die Motivation deutlich nach, das Programm erneut durchzuspielen.

Auf einen Blick:

Name:	Sword of the Samurai
Hersteller:	Microprose
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	DM 100-

Lieferumfang: drei 5 1/4"-Disketten oder zwei 3 1/2"-Disketten; ausführliche englische Anleitung; deutsche Kurzanleitung; farbige Landkarte.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut. Die Installation auf Festplatte wird dringend empfohlen.

Gesamtwertung: 7

Tetris

Beschreibung: 1985 schrieben die Sowjetrussen Alexej Paschitnow und Vadim Gerassimow die PC-Version eines Denkspiels, das sich seitdem wie ein Flächenbrand auf der Welt ausbreitete: »Tetris«. Mittlerweile gibt es kaum einen Computertyp, für den es nicht eine »Tetris«-Version gibt. Das Spiel trat seinen Siegeszug auch in den Spielhallen als Automat an und ist auf Steckmodulen für diverse Videospielekonsolen erhältlich. »Tetris« löste einen Boom an Denk- und Grübelspielen aus. Als besonders empfehlenswerten »Tetris«-Enkel stellen wir in diesem Buch auch »Klax« vor. Soviel zu Ruhm und Ehre des klassischen Spiels aus der UdSSR - doch worum geht es bei »Tetris« eigentlich?

Das Spielfeld sieht aus wie ein hohler Becher. Vom oberen Rand kommen geometrische Figuren angeschwebt, schön ordentlich eine nach der anderen. Sobald ein solcher Spielstein auf dem Boden des Bechers angelangt ist, kommt der nächste angeschwebt. Während eine Figur nach unten schwebt, können Sie sie drehen und damit bestimmen, mit welchem Ende und an welcher Stelle sie landen wird. Ziel des Spiels ist es, die Steine so abzulegen, daß sie möglichst immer gerade Reihen am Becherboden bilden. Sobald Sie eine lückenlose Reihe zusammengebaut haben, verschwindet sie. Reihen mit Lücken bleiben bestehen und füllen den Becher langsam aber sicher auf. Ist kein Platz mehr für neue Figuren, ist das Spiel zu Ende. Zu Beginn einer »Tetris«-Session darf man einen von zehn Startlevels wählen: je höher, desto schneller kommen die Klötzchen angeschwebt. Als zusätzliches Handicap können Sie außerdem ein paar lückenhafte Reihen auf dem Becherboden aufstellen lassen.

Bewertung: »Tetris« kann man nicht richtig beschreiben, man muß es einfach erlebt haben. Das genial-einfache Denkspiel ist ideal, um zwischendurch eine Runde auszuspannen. Es erlaubt eine Vielzahl von Taktiken, man kann es riskant spielen oder eine Sicherheitsstrategie einschlagen. Je mehr Reihen Sie auf einmal abräumen, desto mehr Bonuspunkte werden verteilt. Die besten Punktzahlen werden gespeichert. Wir können deshalb nur warnen, »Tetris« auf Firmen-PCs zu installieren. Innerhalb kürzester Zeit ist die halbe Belegschaft damit beschäftigt, sich gegenseitig mit neuen High Scores zu überbieten. »Tetris« ist eines der wenigen Programme, das in jede Spielesammlung gehört.

Auf einen Blick:

Name: Tetris
Hersteller: Mirrorsoft
Distributor: Ariolasoft
Ca.-Preis: DM 60-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette; deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 384 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 10

Trivial Pursuit

Beschreibung: Gut 3000 triviale Fragen, die Ihr Allgemeinwissen testen, säuberlich unterteilt in sechs Kategorien - das ist der Stoff, der Gesellschaftsspielrekorde brach. »Trivial Pursuit« ist das wohl bahnbrechendste Brettspiel der 80er Jahre gewesen, das sich in üppigen Mengen verkaufte und eine Flut von Nachahmern inspirierte. Das Genre der Quizspiele steht seitdem in voller Blüte. Die komplett ins Deutsche übersetzte PC-Version bietet das gleiche Spielprinzip wie der Brett-Bestseller sowie ein paar zusätzliche Besonderheiten, die den Computer geschickt ausnutzen.

»Trivial Pursuit« hat denkbar einfache Regeln. Ziel des ganzen Unternehmens ist es, sechs Steine (eine für jede Wissenskategorie) zu sammeln, durch Würfelglück das Feld in der Spielfeldmitte zu erreichen und dort die alles entscheidende Masterfrage zu beantworten (deren Wissensgebiet gemeinerweise von den anderen Spielern festgelegt wird). Jedes Feld, auf das man seine Spielfigur nach einem Wurf plaziert, hat eine von sechs Farben. Je nachdem, auf welcher Farbe Sie gelandet sind, bekommen Sie eine Frage aus einem bestimmten Gebiet gestellt (landen Sie z. B. auf einem gelben Feld, werden Sie mit einer Frage aus dem Bereich »Unterhaltung« konfrontiert). Im einzelnen handelt es sich bei den Wissensgebieten um »Kunst/Literatur«, »Geschichte«, »Wissenschaft/Natur«, »Sport/Scherzfragen«, »Erdkunde« und »Unterhaltung«. Ist die Antwort richtig, dürfen Sie nochmals würfeln und Ihr Glück bei einer weiteren Frage versuchen. Sobald eine Antwort falsch ist, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Beantworten Sie eine Frage auf einem der sechs Spezialfelder richtig, erhalten Sie je einen der Steine, die Sie zum Gewinn des Spiels benötigen.

Die Computerversion hat ein paar besondere Fragen in petto, die es beim Brettspiel nicht gibt. Hier werden nämlich die Grafik- und Soundfähigkeiten des PC genutzt. Beispielsweise bekommen Sie die Zeichnung eines Symbols zu sehen und müssen ausplaudern, um welches Symbol es sich handelt. Noch listiger ist das Abspielen eines Musikstücks, das erraten werden muß - damit's nicht zu leicht wird, spielt der Computer die Melodie rückwärts. Mit einer kleinen Statistik lassen sich außerdem die Stärken und Schwächen jedes Spielers in den einzelnen Wissensgebieten herausfinden. Bei der Computerversion kann man zur Not sogar

alleine spielen, was aber kaum Spaß macht und zum Schummeln einlädt. Das Programm kontrolliert nicht die Richtigkeit Ihrer Antwort.

Bewertung: Gelungene Brettspieladaptionen wie »Trivial Pursuit« sind selten. Das klassische Fragen-und-Antwort-Spiel muß auf dem PC keine Federn gegenüber dem Original lassen; ganz im Gegenteil. Die Grafik- und Musikeinlagen, die einfache Bedienung und andere Annehmlichkeiten (z.B. einstellbare Bedenkzeit und Statistiken) sorgen für einen etwas erweiterten und komfortableren Ablauf. Das Spielprinzip ist recht einfach, bringt aber pfundweise Spaß für die ganze Familie. Die Fragen sind im Durchschnitt ganz schön knifflig und bis man alle 3000 durch hat, kann man eine ganze Menge von Spielrunden bestreiten. Bis zu sechs Spieler können mitmachen - endlich mal ein Spiel, das vor dem PC für Geselligkeit sorgt.

Wenn man aber bereits das (etwa genauso teure) Originalbrettspiel besitzt, sollte man sich die Anschaffung der PC-Version gründlich überlegen. Ob die paar neuen Features die Ausgabe von 80 Mark rechtfertigen, ist zweifelhaft. Steht bei Ihnen aber noch kein »Trivial Pursuit«-Brettspiel im Schrank, werden Sie und Ihre Mitspieler Ihre Freude an dem Programm haben. Zur Abrundung hier eine kleine Trivial-Testfrage, die Sie sicherlich ohne zu zögern richtig beantworten können: »Treiben gefrorene Erbsen auf dem Wasser oder gehen sie unter?« ... Moment, wie war das doch gleich wieder ...?

Auf einen Blick:

Name:	Trivial Pursuit
Hersteller:	Domark
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	DM 80-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 7

Wall Street Wizard

Beschreibung: Lesen Sie täglich das »Wall Street Journal«, schlummern in Ihrem Safe Aktienpakete und rattert auf Ihrem Schreibtisch ein Börsenticker? Wenn ja, dann ist »Wall Street Wizard« genau das Richtige für Sie. Hier geht's um Geld, Börsenkurse und schmutzige Geschäfte.

Bevor Sie aber ins Getümmel der großen Finanzwelt stürzen, müssen erst einige Spieleinstellungen gemacht werden. Zuerst kann angegeben werden, wieviele Personen teilnehmen wollen. Mit bis zu sechs menschlichen Spielern und zwölf computergesteuerten Börsianern dürfen Sie ins Rennen gehen. Wer ein Modem sein eigen nennt, kann sogar zwei Computer miteinander verbinden. Nun können Sie 200 Punkte auf vier Merkmale Ihrer Spielfigur verteilen. Das Aussehen (edler Zwirn oder Gammel-Look?) kann genauso eingestellt werden wie Gesundheit und Startkapital. Zusätzlich können 10 Schwierigkeitsstufen gewählt werden und verschiedene Zielvorgaben eingestellt werden. Sind alle Eingaben gemacht, sitzen Sie gemütlich im Büro und erwarten die ersten Kundenaufträge. Da werden Ihnen Aktienpakete angeboten, die Sie innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens zu kaufen oder verkaufen haben.

Da die Börse recht empfindlich auf bestimmte Ereignisse reagiert, sind ein guter Überblick bei den aktuellen Kursen und Informationen über Gerüchte und Trends die Grundvoraussetzungen zum erfolgreichen Jonglieren mit Aktien. Wenn Sie z. B. Aktien einer Ölgesellschaft verkaufen wollen, deren Tanks gerade von Terroristen gesprengt worden sind, geht das nur mit großen Verlusten - wenn überhaupt. Andererseits könnte eine Nachricht über einen großen Investitionsschub bei einer Luftfahrtgesellschaft deren Aktien ordentlich steigen lassen.

Haben Sie Ihre Aufträge angenommen, geht es an die Börse. Hier kann man aktuelle Aktienkurse beobachten und natürlich aktiv ins Geschehen eingreifen. Wenn Sie das Limit Ihrer Kunden verletzen oder gar die vorgegebene Zeit überschreiten, wird Ihnen eine saftige Strafe aufgebremst. Machen Sie alles richtig, mehrt sich Ihr Bankkonto. Mit dem erworbenen Geld können Sie für sich selbst Aktien kaufen, zum Arzt gehen, um die Gesundheit zu verbessern, Glücksbringer erstehen und die neueste Börsenzeitung kaufen. Mit genügend Kapital kann man sogar Detektive anheuern, die beim Mitspieler spionieren oder etwas klauen, Sie können sich eine Kur gönnen oder einen eigenen Börsencomputer zulegen. Wer nicht ab

und zu die Werte der Spielfigur erhöht, kommt bald in arge Bedrängnis. Durch den hohen Streß an der Börse wird die persönliche Gesundheit angegriffen. Sackt dieser Wert auf Null, kommen Sie ins Krankenhaus und müssen einige Börsentage aussetzen. Durch einen miesen Gesundheitszustand verschlechtert sich Ihr Aussehen, und es trudeln weniger seriöse Aufträge herein. Dafür bekommen Sie reichlich zwielichtige Angebote.

Um »Wall Street Wizard«, das übrigens komplett in Deutsch ist, zu spielen, sollten Sie auf alle Fälle eine Maus an Ihrem PC haben. Da je nach Zielvorgabe das Spekulieren länger als ein paar Stunden dauern kann, dürfen Sie beliebig viele Spielstände speichern.

Bewertung: »Wall Street Wizard« schafft es, den eigentlich sehr trockenen Stoff der Börsenwelt wunderbar einzufangen. Dank vielfältiger Optionen, einem sehr realistischen Verhalten des simulierten Aktienmarktes und guter Benutzerführung ist das Spiel für ausgebuffte Börsenprofis genauso interessant wie für interessierte Laien. Besonders witzig sind die zahlreichen fiesen Tricks, die der gewiefte Finanzhai anwenden kann. Ein Aktiendiebstahl beim Konkurrenten oder ein finsterer Schlägertrupp, der den Mitspieler heimsucht, sind zwar nicht besonders fair, aber sie heben den Spielspaß (besonders im Mehrspielermodus) gewaltig. Schade nur, daß die Grafik streckenweise recht mager ist. Ein paar Farben mehr hätten dem tristen Börsen-Grau sicher gut getan.

Auf einen Blick:

Name:	Wall Street Wizard
Hersteller:	Lifetimes
Distributor:	Ariolasoft
Ca.-Preis:	DM 80,-

Lieferumfang: zwei 5 1/4"-Disketten und eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Steuerung nur mit Maus.

Gesamtwertung: 7

Yuppi's Revenge

Beschreibung: Wir schreiben das Jahr 1960. Der Wirtschaft der westlichen Welt geht's gar nicht schlecht, doch ein Ölkonzern steht vor dem finanziellen Kollaps. Wenig geschickte Spekulationen haben das Unternehmen an den Rand des Ruins getrieben. Der Aufsichtsrat hat eine ungewöhnliche Lösung parat, um dem Konzern wieder auf die Beine zu helfen: Das Unternehmen wird in vier Firmen geteilt, deren Leitung je ein frischer, unverdorben Absolvent der Harvard-Universität übernimmt. Wer sich am besten schlägt, hat gute Chancen, später auch den Rest der Firma einzusacken. Vier Spieler können gegeneinander antreten: Jeder beginnt mit dem gleichen Startkapital (2 Millionen Dollar, ein Expeditionsteam und ein Tanker). Durch erfolgreiche Ölsuche, Ölbohrungen und Ölhandel sollen Sie in diesem öligen Business den dicksten Gewinn erwirtschaften und Ihre drei Konkurrenten ausstechen.

Bei »Yuppi's Revenge« bleibt nur der Titel ein Rätsel (wer rächt sich da an wem?), das Spielprinzip ist klar: Es wird gehandelt und gedealt, bis der PC schmort. Die Segnungen des (erfolgreichen) freien Unternehmertums werden auf der Packung klar definiert: Dem Sieger winken »gesellschaftliches Ansehen, wirtschaftliche und politische Macht«. Sie können auf einer Weltkarte zwischen den Schauplätzen Mexico, Venezuela, Arabien und Sumatra sowie New York und Rotterdam pendeln. In den ersten vier Ländern wird fleißig nach Öl gebohrt; die beiden letzten Städte sind reine Handelsmetropolen. Man pumpt also sein Öl in die Tanker, schickt diese in der Weltgeschichte umher und versucht, dabei mächtig viel Geld zu verdienen. Durch das Anheuern finsterner Gesellen kann man einen Sabotageanschlag auf des Mitspielers Industrieanlagen versuchen. Je mehr flüssige Mittel Sie erwirtschaften, desto mehr Aktien Ihrer Firma können Sie kaufen. Sinn und Zweck der ganzen Zahlenfummelei ist es schließlich, sich den gesamten Konzern unter den Nagel zu reißen. Nicht nur die Anleitung, sondern auch alle Texte auf dem Bildschirm sind bei »Yuppi's Revenge« in Deutsch.

Bewertung: »Yuppi's Revenge« gibt dem Adjektiv »schlicht« eine neue Dimension. Die wenigen Grafiken sind allenfalls zweckmäßig, die Komplexität dieser Wirtschaftssimulation hält sich in engen Grenzen. Man pflügt immer durch die gleichen Menüs, gibt hier und da ein paar Zahlen ein, studiert mal einen Aktienkurs und schon geht das ganze wieder von vorne los. Grausig langweilig wird die Prozedur, wenn Sie alleine spielen - mit mehreren mensch-

liehen Konkurrenten sorgt die Rivalität zumindest für ein wenig Spannung. Auch ausgesprochene Fans dieses Genres sollten von dem faden Software-Yuppi lieber die Finger lassen. Das ebenfalls in diesem Buch vorgestellte »Oil Imperium« spielt in einem ähnlichen Szenario und bietet deutlich mehr Abwechslung und Spielspaß.

Auf einen Blick:

Name: Yuppi's Revenge
Hersteller: Ariolasoft
Distributor: Ariolasoft
Ca.-Preis: DM 85-

Lieferumfang: eine 5 1/4"-Diskette oder eine 3 1/2"-Diskette; ausführliche deutsche Anleitung; 45 farbige Kärtchen.

Hardware-Anforderungen: mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA- oder EGA-Grafikkarte. Auf XTs gibt es keine Geschwindigkeitsprobleme. Die Tastatursteuerung ist gut.

Gesamtwertung: 3

Spielösungen



Gral-Geheimnisse: Das Indiana-Jones-Adventure

Im Abenteuerspiel zum Film »Indiana Jones and the Last Crusade« gibt es für eine Reihe von Puzzles mehrere Lösungswege und Varianten. Mit unserer Beschreibung können Sie das Spiel lösen, erreichen aber vielleicht nicht die höchste erreichbare Punktzahl (den sogenannten »Indy-Quotienten«), Auch wenn Sie das Adventure durch haben, sollten Sie versuchen, seine letzten Geheimnisse zu entdecken. So ist das Spiel durchaus lösbar, wenn Sie z.B. das alte Buch nicht dabei haben. Und wenn Sie einige Soldaten im Schloß nur mit Boxhieben loswerden, können Sie sicher sein, daß es einen Weg gibt, um jeden Gegner ohne Gewaltanwendung auszutricksen.

In der Sporthalle sollten Sie zu Spielbeginn ein paar Boxrunden einlegen. Die Erfahrungen und Kampftaktiken, die man hier sammelt, werden später noch sehr von Nutzen sein. Als nächstes muß Indy in seinem Büro die aufgebrachten Studenten beruhigen. Aus den jeweils vier Antwortmöglichkeiten wählt man zuerst »Faire Lösung«, dann »Einernach dem anderen«. So gelangt Indy in sein Studienzimmer, wo er den Haufen Post genau untersuchen sollte, der auf dem Schreibtisch liegt. In ihm verbirgt sich ein Päckchen, welches das Gral-Tagebuch enthält. Das Zimmer müssen Sie nun durchs Fenster verlassen, da Sie sonst den stinkigen Studenten in die Arme laufen. Jetzt wird Indy von zwei Handlangern Donovans abgefangen, der ihm anschließend erklärt, daß Papa Henry Jones auf der Suche nach dem Gral verschollen ist.

Als nächstes betreten Sie das Haus von Henry Jones. Hier kann man ein paar wichtige Gegenstände finden und mitnehmen: Ein Bild von der Wand und ein altes Buch, das in einer Truhe liegt. Die Truhe bekommt man erst zu Gesicht, wenn man die Pflanze von ihr runternimmt und die Tischdecke wegzieht (gleich neben der Eingangstür). Den dazu passenden Schlüssel finden Sie, wenn Sie am Bücherschrank so lange herumziehen, bis er schließlich umkippt. An ihm hängt ein Klumpen Klebeband, den Sie ins Studienzimmer an der Uni tragen und in den Krug mit Säure legen sollten. Jetzt kommt der Schlüssel zum Vorschein, mit dem die Truhe geöffnet wird.

Die nächste Etappe ist Venedig. Indy verläßt zunächst die Bibliothek, geht nach links zu den Restaurantgästen und darf die Weinflasche mitnehmen, nachdem er sie genau angesehen hat.

Jetzt zurück in die Bibliothek und alle Seitenräume abklappern, in denen Regale mit Büchern stehen. Die meisten Bücher kann man nicht benutzen, aber halten Sie nach drei besonderen Exemplaren Ausschau, die Sie später gut gebrauchen können: eine Biographie, ein Kartenband (mit einem Plan der Katakomben) sowie ein Buch über Flugzeuge. Gehen Sie nun in den Raum mit den Metallpfosten und der roten Kordel, die man beide einstecken kann. Danach riskiert man mit dem Befehl »Schau Grals-Tagebuch« einen Blick in Papas Schmöcker und erhält einen Tip, wo der Zugang zu den Katakomben liegt. Zuerst muß Indy den Raum suchen, der genau das Fenster hat, das im Tagebuch gezeigt wird. Jetzt schaut man nochmal hinein, um die genaue Platte bestimmen zu können. Sagt das Tagebuch z. B. »Die Erste von links«, dann öffnen Sie die Platte mit der Ziffer, die als erste auf der linken Säule zu lesen ist. Nun durch die Öffnung nach unten gehen und schon sind Sie in den Katakomben angelangt.

Um sich nicht zu verlaufen, ist ein gelegentlicher Blick auf das Kartenbuch nützlich, das Sie hoffentlich bei sich haben. Als erstes müssen Sie den Haken von dem Piraten-Skelett nehmen, auf das man im nächsten Raum stößt. Danach muß Indy den Raum finden, in dem er Wasser in die Flasche füllen kann, damit die Fackel begießen und sie bewegen. Prompt öffnet sich eine Falltür, die ein Stockwerk tiefer führt. Im Raum mit der tropfenden Deckenplatte befestigen Sie den Haken an der Platte. Durch Benutzen der Peitsche können Sie nun die Platte wegziehen und schon rauscht das Wasser des Sees herunter, der ein Stockwerk höher das Weiterkommen versperrte. Mit der Leiter kommt Indy wieder eine Etage höher, durchquert den Raum, in dem vorher der See war und erreicht eine große kaputte Maschine. Mit der roten Kordel reparieren Sie zunächst die Maschine und setzen Sie dann mit dem Rad in Gang.

Fürs nächste Kopfzerbrechen sorgt der Raum mit den drei Statuen. Ein Blick ins Tagebuch verrät, wie die Statuen stehen müssen, damit sich ein Durchgang öffnet. Drücken Sie so lange an den Statuen herum, bis Sie die richtige Kombination erreicht haben. Auch im Totenschädelraum hilft ein Blick ins Tagebuch weiter. Sie bekommen verraten, welche Notenfolge Sie auf den Totenschädeln spielen müssen, um weiterzukommen. Indy kommt dann zum Sarg des Gralsritters und geht durchs Gitter aus den Katakomben raus. Doch schon steht neuer Ärger an: Henry Jones wird in einem Schloß gefangen gehalten. Also nichts wie ab ins nächste Flugzeug und die Befreiungsaktion starten.

Im Schloß angekommen, haut man zur Begrüßung den Diener k.o. und geht nach oben. Dort nehmen Sie dem betrunkenen Soldaten seinen Krug weg, füllen den Krug in der Küche mit Bier und löschen damit das Feuer, woraufhin Sie den Braten mitnehmen können. Füllen Sie den Krug nochmals mit Bier und behalten Sie ihn bei sich. Bei Begegnungen mit anderen Soldaten sollte man versuchen, Boxkämpfe weitgehend zu vermeiden. Neben cleveren Antworten werden Ihnen ein paar Gegenstände dabei hilfreich sein. So findet Indy in der Eingangshalle eine Dieneruniform, mit der er bei den Soldaten auf diesem Stockwerk unbehellig vorbeikommt (die richtigen Antworten bei den Dialogen vorausgesetzt). In einer Kiste im 1. Stock befindet sich eine zu klein geratene Uniform, in der ein wichtiger Schlüssel steckt. Damit läßt sich die graue Uniform, die in einem anderen Raum hängt, von ihrem Schloß befreien. Um die Wache auszuschalten, die im Alarmsystemraum sitzt, bietet man ihr die Biographie an. Sobald Sie alleine sind, schütten Sie das Bier in die Schlitz, um das System

außer Gefecht zu setzen. Das Bild, das Sie aus Henry Jones' Wohnung mitgenommen haben, können Sie verwenden, um einen weiteren Soldaten zu befrieden. Schließlich wagt man sich ins oberste Stockwerk, wo Papa gefangen gehalten wird.

Der große, knurrige Hund, der den Aktenschrank bewacht, wird zum braven Fido, wenn man ihm den Braten gibt. Jetzt können Sie den Paß aus dem Aktenschrank und den Pokal mitnehmen. Mit dem Pokal geht Indy in die Küche zurück, füllt ihn mit Bier und bietet das Gebräu dem bemuskelten Blondschof an, der im obersten Stockwerk unerbittlich Wache schiebt. Sobald der Grobian das ganze Bier runtergeschüttet hat, wird er zur leichten, weil beschwipsten, Beute eines Boxhiebs. Im Raum hinter dem blonden Wächter hängt ein silberner Schlüssel an einer Kerze, mit dem die drei verriegelten Türen geöffnet werden können. Hier stößt man endlich auf den gefangenen Henry Jones, doch schon bald wird Indy erwischt. Dem Kommandanten gibt er das alte Buch (aber nicht das Gral-Tagebuch). Vater und Sohn finden sich nun gefesselt auf einem Stuhl wieder. Rettung verheißt die Axt an der Ritterrüstung. Durch Ziehen am Stuhl ruckt man unter die Axt, die durch Berühren der Rüstung herunterfällt und die Fesseln durchschneidet. Hier ist Genauigkeit gefragt, sonst schneidet die Axt nicht die Fesseln durch, sondern eine der beiden Spielfiguren in Scheibchen. Am besten den Spielstand vorher speichern und öfters probieren. Frisch befreit berühren Sie jetzt die linke Statue am Kamin und entkommen aus dem Schloß.

Am Flughafen werden Sie dank des Flugzeughandsbuchs aus der Bibliothek in Venedig den Doppeldecker starten können. Hat man das Buch nicht dabei, muß man den Zeppelin nehmen. Schließlich gelangen Sie zum Tempel, wo sich Donovan als ziemlicher Schuft entpuppt und Henry Jones niederschießt. Indy muß drei Prüfungen bestehen, um den lebensspendenden Gral zu erhalten. Bei Prüfung Nummer eins gehen Sie zu dem Punkt vordem Schlitz auf dem Boden, der im Tagebuch aufgezeichnet ist (in diesem Falle das Tagebuch, welches der Packung beiliegt). Bei der zweiten Prüfung dürfen Sie nur die Buchstaben betreten, die in dem Wort vorkommen, das oben angezeigt wird. Bei der letzten Prüfung muß man erneut einen Blick ins Tagebuch werfen, um den »echten« Gral zu identifizieren. Füllen Sie ihn mit Wasser und gießen sie dann das Wasser über die Wunde von Henry. Zuguterletzt holen Sie mit der Peitsche den Gral aus der Bodenspalte, in der Dr. Schneider verschwunden ist. Der Ritter bekommt den Gral überreicht und das Abenteuerspiel ist gelöst - ein Happy-End wie im Film inklusive.

Sündige Nächte: Leisure Suit Larry I

Willkommen im Nachtleben von Las Vegas. Bei unserem Streifzug durch »Leisure Suit Larry I« werden Sie mit einer Reihe süffisanter Situationen konfrontiert werden. Ein paar Regeln vorweg: Wann immer sich Ihre Mitmenschen unvoreilhaft über Ihren Mundgeruch äußern, sollten Sie diese Quelle des Leids mit der Eingabe »Use spray« beheben. Finstere Seitenstraßen, in denen sich Schläger und Räuber tummeln, sollte man meiden - außer einer originellen Todesart gibt's hier nichts zu entdecken. Auch das Überqueren der Straßen sollten Sie vermeiden - wozu gibt es schließlich Taxis? Um die lästigen Quizfragen zu Beginn des Programms zu übergehen, die am Anfang des Spiels gestellt werden, drücken Sie die Tasten ALT und X gleichzeitig.

Das Spiel beginnt vorLefty's Bar. Betreten Sie diese Kneipe, und setzen Sie sich auf den leeren Hocker am Tresen. Nun bestellt man beim Barkeeper erst ein Bier, dann einen Whiskey (mit »Order Beer« und »Order Whiskey«). Stehen Sie wieder auf, und gehen Sie durch die Tür im Norden. Gehen Sie zu dem Penner, unterhalten Sie sich mit ihm, und bieten Sie ihm den Whiskey an (»Give Whiskey«). Im Austausch bekommt man eine Fernbedienung geschenkt. Nehmen Sie die Rose vom Tisch, und gehen Sie dann rechts durch die Tür. Die Toilette hat ein behagliches Ambiente zu bieten; die Grafitties dienen nicht nur der Zierde, sie enthalten auch einen wichtigen Hinweis. Geben Sie so oft »Read Wall« ein, bis die Information über ein Paßwort kommt. Nun geht man zum Waschbecken, schaut hinein und schnappt sich den Ring. Jetzt wieder rausgehen, am Penner vorbei und in die Bar zurücklaufen. Sie stellen sich vor die Tür an der Ostwand und klopfen an. Jetzt muß man das Paßwort verraten (»Ken sent me«). Ihnen wird Einlaß gewährt. Um die Treppe raufzukommen, muß der voluminöse Typ abgelenkt werden. Jetzt benutzen Sie die Fernbedienung, um zunächst den Fernseher einzuschalten (»Use remote«). Dann wird der Kanal mit »Change Channel« solange gewechselt, bis ein Programm erscheint, daß den guten Mann so sehr fesselt, daß er gebannt vor der Mattscheibe sitzen bleibt. Gehen Sie jetzt die Treppe hinauf, und marschieren Sie zum Tisch, wo ein Riegel Candy liegt, den man mitnehmen sollte. Der Weg führt nun durchs Fenster: Nachdem man es geöffnet hat, kann man mit »Climb through window« entkommen. Sie gehen jetzt zur Leiter, fallen in den Müll, nehmen hier den Hammer mit, marschieren raus (»Exit bin«) und dann nach links. Jetzt ist es an der Zeit, den Standort zu wechseln: Mit »Call cab« ruft man ein Taxi.

Nachdem es angehalten hat, steigt man ein und sagt dem Fahrer sein Ziel (in diesem Fall: »Casino«), Vergessen Sie nicht, den Fahrer zu bezahlen, bevor Sie am Zielort aussteigen.

Am Casino angekommen, sollten Sie ein bißchen warten. Nach einer Weile (hängt stark vom Zufall ab) taucht ein Mann mit einem Faß auf, dem man unbedingt einen Apfel abkaufen sollte. Läßt er sich nicht blicken, dann versuchen Sie Ihr Glück bei einem späteren Casinobesuch nochmal. Sie werden den Apfel erst gegen Ende des Spiels benötigen. Betreten Sie das Casino durch die Eingangstür, und gehen Sie gleich einen Raum weiter nach Norden. Der Aschenbecher ist eine nähere Untersuchung wert, denn hier findet man eine wichtige »Card« - mitnehmen! Zurück durch die südliche Tür und solange Blackjack spielen, bis man 250 Dollar beisammen hat. Es gibt eine recht sichere Methode, um früher oder später das Geld zusammen zu bekommen. Spielen Sie mit möglichst hohen Einsätzen, und speichern Sie jedesmal, nachdem Sie gewonnen haben. Verliert man, läßt man einfach den zuletzt gespeicherten Spielstand und probiert sein Glück erneut. Danach verlassen Sie das Casino, rufen ein Taxi und fahren zum »Convenience Store«. Dort angekommen, marschiert man schnurstracks zum Weinregal, nimmt sich ein Fläschchen, bezahlt es (»Buy wine«) und verläßt den Laden. Geben Sie den Wein dem Penner, der nach kurzer Zeit angewankt kommt. Ein Messer im Austausch ist Ihnen als Dank gewiß. Danach hält man sich ostwärts.

Jetzt steht man vorder Disco, doch der knurrige Türsteher verwehrt den Einlaß. Der gute Mann wird gefügig gemacht, indem man ihm die Card zeigt. Sie gehen dann die Treppe rauf, setzen sich neben das Mädchen und schauen die Dame intensiv an. Mit »Talk girl« wird die Gute solange bequasselt, bis Sie ihren Namen verrät. Fordern Sie die Maid mit »Dance« zu einem Tänzchen auf. Man folgt ihr auf die Tanzfläche, wirbelt ein bißchen herum und setzt sich wieder hin. Die Dame muß vier Gegenstände bekommen: Candy, Rose, Ring und Geld. Dann stehen Sie auf, gehen nach Süden und rufen ein Taxi, um erneut zum Casino zu fahren. Hier spielen Sie wieder solange, bis Sie 250 Dollar beisammen haben und fahren dann zur »Chapel«.

An der Kapelle angekommen gehen Sie durch die Eingangstür und marschieren nach vome, wo Ihre Braut schon wartet. Mit dem Kommando »Marry Fawn« wird die Ehe besiegelt. Anschließend Richtung Süden rausgehen und mit dem Taxi zum »Convenience Store« fahren. Hier schnappen Sie sich das Telefon (»Dial phone«) und wählen die Nummer 5558039. Die Fragen des Mannes am anderen Ende der Leitung beantworten Sie mit »Wine« und »Honey-moon suite at casino hotel«. Nun per Taxi zum Casino fahren. Jetzt gehen Sie zweimal nach Norden, betreten den Fahrstuhl und drücken Knopf 4. Oben angekommen gehen Sie zu der Tür mit dem Herz und klopfen an. Als nächstes nähert man sich dem Wein und gießt mit »Pour wine« ein gutes Gläschen ein, was die gute Fawn sichtlich in Ekstase versetzt. Legen Sie sich aufs Bett, erleben Sie mit, wie das blonde Gift Sie hintergeht, und sprengen Sie mit »Cut rope with knife« Ihre Fesseln. Nachdem man das Seil genommen hat, geht man zum Fahrstuhl zurück, drückt auf die Taste 1 und betritt Richtung Süden wieder den Raum mit den Spiel-tischen. Spielen Sie so lange, bis Sie mindestens 60 Dollar zusammen haben. Nun wieder das Casino verlassen und ein Taxi rufen, um zu Lefty's Bar zu fahren.

Wieder in Lefty's Bar angekommen, klopfen Sie erneut an die Tür im Osten, verraten das Paßwort »Ken sent rae« und gehen die Treppe rauf (der Dicke sitzt immer noch vorm Fernseher). Klettern Sie durchs Fenster, und benutzen Sie das Seil, um an die Pillen am rechten Fensterbrett heranzukommen (»Tie rope to railing«, »Tie rope to me«, »Get pills«). Mit dem Hammer zerbricht man das Glas und gibt nochmal »Get pills« ein. Jetzt folgt der Ausgang über Feuerleiter und Müllcontainer. Sie verlassen den Container, gehen nach links und rufen ein Taxi, um zum Casino zu fahren.

Das dramatische Finale naht: Begeben Sie sich wieder zum Fahrstuhl im Casino und fahren Sie diesmal zum 8. Stock (»Press eight«). Dann geht man zu der jungen Dame, schaut ihr tief in die Augen und gibt ihr die Pillen. Jetzt noch einen Moment warten, bis die Gute verschwunden ist und dann mit »Press button« das Knöpfchen drücken. Jetzt können Sie den goldenen Fahrstuhl rechts betreten. Danach nach Westen gehen und die »Hot Tub« betreten. Hier kurzerhand die Kleider ablegen (»Undress«), Eve anschauen und ihr den Apfel geben - Gratulation, das Adventure ist gelöst.

Mit diesem Lösungsweg können Sie Larry 1 zwar durchspielen, erreichen aber nicht die volle Punktzahl. Versuchen Sie, durch das Herumprobieren mit verschiedenen Gegenständen das Maximum zu erreichen - viel Spaß!

Reif für die Insel: Leisure Suit Larry II durchgespielt

Auch in seinem zweiten Abenteuer hat Larry Laffer viel Arger mit den Tücken des Alltags und Frauen im besonderen. Nach dem dramatischen Intro steht er frisch verlassen vor dem Haus seiner (Ex-)Flamme Eve. Steuern Sie Larry in die Garage hinein, bis er nicht mehr zu sehen ist. Läßt man ihn im Dunkeln herumsuchen, stößt er auf eine Dollarnote, die Sie mitnehmen sollten. Als nächstes geht es zum Gebäude des TV-Senders »KROD«. Mit »Look« erhalten Sie eine wichtige Information. Der nächste Weg führt zum »Quickie Mart«. Reden Sie erst mit dem Mädchen, und kaufen Sie dann ein Lottoticket. Die sechsstellige Zahl, die man angeben muß, kann nach Lust und Laune bestimmt werden. Jetzt zurück zum KROD-Gebäude, das Larry mit dem Los in der Tasche betritt. Zeigen Sie das Ticket dem Mädchen in der Empfangshalle. Notieren Sie die Nummern, die Ihnen gesagt werden. Wenn nach den Ticketzahlen gefragt wird, wiederholt man die Zahlen, die man von der Dame an der Rezeption erhalten hat. Jetzt darf man durch die Tür im Norden gehen. Setzen Sie sich aufs Bänkchen, bis ein Mann den Raum betritt, dem man durch die westliche Tür folgen sollte.

Jetzt wird's ernst: Larry ist in eine prickelnde TV-Show geraten. Die Fragen, die ihm hier gestellt werden, können Sie beliebig beantworten - der Sieg in dieser Sendung ist Ihnen sicher. Dann zurück in den Warteraum, wo man das Kreuzfahrtticket erhält. Nachdem man auf der Bank einen Moment gewartet hat, erscheint eine Frau, der wir durch die östliche Tür folgen. Hier gewinnt Larry eine Million Dollar, nimmt das Geld strahlend an und verläßt schließlich das KROD-Gebäude. Nun statten wir Eve's Haus wieder einen Besuch ab, kramen ein wenig in der Mülltonne herum und finden dabei den Paß, den wir natürlich mitnehmen. Begeben Sie sich nun zum Century Plaza, sehen Sie sich den Mann an, und gehen Sie weiter zum Molto Lira. Hier liest man das Schild, schnappt sich den Badeanzug und bezahlt ihn an der Kasse. Die nächste Station ist der Drugstore. Gehen Sie zum westlichen Ende des Regals links am Bildrand. Sie untersuchen das Regal, nehmen die Lotion und bezahlen sie. Danach zurück zum Quickie Mart: Hier marschiert man zum »Soda Dispenser«, nimmt ein Soda und bezahlt es an der Kasse (»Buy soda«). Die nächste Station ist der Friseur. Sprechen Sie mit dem Mann, und machen Sie es sich dann im Stuhl bequem. Nach der Eingabe »Get haircut« bekommt man eine schneie Frisur verpaßt. Im Musikgeschäft plaudern Sie mit dem Mädchen und bekommen schließlich den Mikrofilm angeboten: mitnehmen und nicht vom Agenten irritieren lassen,

der durch die Landschaft schleicht. Jetzt kann Larry zum Dock gehen und wird an Bord des Kreuzers gelassen, nachdem er sein Ticket abgegeben hat.

An Bord sollte Larry zuerst seine Kabine betreten (Deck F, Kabine 1). Sie nehmen hier die Frucht, lesen die niederschmetternde Nachricht und gehen durch die Osttür in die Nachbarkabine. Jetzt zur Sicherheit auf jeden Fall den Spielstand speichern, denn »Mama« hat's in sich. Hören Sie sich die Rede der Dame an, doch kommen Sie ihr nicht zu nahe, sofern Sie kein ausgesprochener Peitschen-und-Ketten-Fan sind. Der kluge Larry geht in seine Kabine zurück, macht die Tür zu und zieht den Badeanzug an. Verlassen Sie den Raum durch die Tür im Süden. An den Treppen angekommen, muß man zwei Etagen nach oben laufen und geht dann nach Osten zum Pool. Nachdem Sie Larry in den Pool gesteuert haben, dürfen Sie die Eingabe »Swim« nicht vergessen. Dann macht man einen kleinen Abstecher in die Tiefen des Beckens (»Dive«), angelt sich das Bikinioberteil und verläßt damit den Pool wieder. Jetzt lassen Sie sich im leeren Sonnenstuhl nieder, benutzen die Lotion und warten solange, bis eine knackige Bräune eingesetzt hat. Vorsicht vor dem Mädels, die Gute ist eine KGB-Agentin. Jetzt marschiert man zu Mamas Kabine zurück (die hoffentlich verwaist ist), öffnet den Nachttisch, schaut hinein und nimmt das Nähzeug mit. Zurück in der eigenen Kabine zieht man wieder seine Kleider an und macht sich auf den Weg zum Schiffsfriseur, der ziemlich weit oben links zu finden ist. Setzen Sie sich in den Stuhl und vergessen Sie nicht, den »Wig« mitzunehmen.

Nun besuchen wir die Bar, die sich ganz oben rechts auf dem Schiff befindet. Links am Tresen steht ein »Spinach Dip«, das mitgenommen wird. Nächste Anlaufstation ist die Schiffsbrücke. Mit »Move handles« sorgen Sie dafür, daß die Rettungsboote klargemacht werden. Suchen Sie die Rettungsboote (im Umkreis der Bar), und setzen Sie sich in eins. Jetzt schnell zwei Eingaben machen, bevor das Boot abgesetzt wird: »Wear wig« (jeder sollte einen Kopfschutz haben bei der sengenden Sonne) und »Eat dip« (verputzt man das Spinatzeug erst später, ist es von der Sonne verdorben). Um sich die Wartezeit bis zur Ankunft auf der nächsten Insel zu verkürzen, kann Larry mit dem Sewing Kit ein bißchen angeln.

Am Strand angekommen geht's erst westwärts, wo Sie mit der Frau plaudern sollten. Dann zurück nach Osten und schließlich nach Süden gehen. Nach der langwierigen Dschungeldurchquerung landen Sie bei einem Restaurant. Erst mit dem Mann reden, dann ein Trinkgeld springen lassen (»Tip man«). Stehen Sie nach einer Weile auf, und sehen Sie sich beim Büffet um. Das Messer nimmt man am besten mit, dafür sollte man das Menü lieber unangerührt lassen. Jetzt raus aus dem Restaurant, rein in den Dschungel, und schließlich kommt man beim Hotelzimmer raus. Lassen Sie das fesche Zimmermädchen Zimmermädchen sein, und öffnen Sie lieber den Nachttisch. Hier findet man Streichhölzer; im Badezimmer liegt ein Stück Seife, das man mitnehmen kann. Nach einer erneuten Urwalddurchquerung kommen Sie bei einem Friseur raus (schon wieder?). Tapfer nimmt man auf dem Stühlchen Platz, erblondet unter des Maestros Händen und stapft wieder durch den Dschungel. Sie kommen jetzt beim Strand raus und sollten wieder nach Westen gehen. Auf den Felsen liegt das passende Gegenstück zu Ihrem Bikinioberteil. Mit ihm im Gepäck geht man solange durch den Urwald, bis man wieder beim Hotelzimmer herauskommt. Hier verzieht man sich hinters Bad, um sich umzuziehen (»Wear bikini«). Das Oberteil wird zusätzlich mit der Seife ausgestopft.

Jetzt wieder solange durch den Urwald tigern, bis man beim Friseur herauskommt. Kurz in den Stuhl setzen, mit »Get waxed« für die Schönheit ein bißchen leiden und ins grüne Gestrüpp zurückkehren. Hier sollten Sie die Blume in Nähe der großen Palme in der Bildmitte untersuchen und mitnehmen. Schließlich kann sich Larry zum Strand zurücktrauen und nach Osten gehen. Dank seiner perfekt-femininen Tarnung erkennen ihn die KGB-Agenten nicht. Nach der Überwindung des abgrundtiefen nächsten Bildes sollten Sie die Kleider wechseln (»Change clothes«), bevor Sie den Flugplatz betreten.

Um in das Terminal zu kommen, muß der Hari-Krishna-Mann durch Übergabe der Blume beschäftigt werden. Im Gebäude gehen Sie erst nach Westen, danach nach Norden zum nächsten Friseur. Nach erneuter Haarpflege gehen Sie rechts zum Zoll. Gehen Sie zu dem Mann, und zeigen Sie ihm Ihren Paß. Anschließend geht's nach Osten. Behalten Sie das Fließband im Auge, und nehmen Sie die Tasche, in der sich die Bombe befindet. Damit geht man brav zum Ticketschalter, wo sich nach einer herzhaften Explosion die endlosen Warteschlangen in Luft auflösen. Nach einem Gespräch mit der Schalterdame bekommt man sein Ticket, zeigt beim Zoll erneut seinen Paß und kommt Richtung Osten bei der Snack-Bar raus. Nach Lesen des Schildes müssen Sie die Spezialität unbedingt ausprobieren. Nach »Buy special« schaut man ins Essen hinein und findet dort-Oh seltsame Laune moderner Ernährung - eine Stecknadel. Gehen Sie jetzt zu der Maschine, untersuchen Sie sie, und machen Sie von dem Angebot Gebrauch: Auf »Buy insurance« hin erhält man einen Fallschirm. Nach einer schier endlosen Fahrt zum Flugzeug sollte man sich genug Zeit nehmen, um ein »Pamphlet« einzustecken, bevor man das Ticket abgibt. Durch die Tür im Norden gelangen Sie an Bord des Flugzeugs.

Im mittleren Teil des Fliegers angelangt, schauen Sie auf Ihren Platz, nehmen die »Airsick bag«, stehen auf und setzen sich schließlich hin. Das »Pamphlet« gibt man seinem Sitznachbarn, sobald dieser zu quasseln anfängt. Stehen Sie jetzt auf und betreten Sie den hinteren Teil des Flugzeugs. Erst die Türen ansehen, dann am südlichen Ende hinstellen und den Fallschirm anlegen. Alles klar zum Aussteigen: »Pick lock«, »Turn handle«, »Open door«, und schon sind Sie in der Luft. Jetzt schnell den Fallschirm öffnen (»Pull ripcord«), und Sie landen sanft in einem Baum, von dem man durch Einsatz des Messers runterkommt.

Nach dem Abstieg schaut man sich auf dem Boden ein wenig um und nimmt den Stock mit. Gehen Sie nach Südwesten, und bleiben Sie hinter dem Busch stehen. Jetzt mit »Crawl« in die Knie gehen und weiter nach Süden streben. Jetzt geht man solange nach Süden, bis sich die Schlange bewegt, dann rasch »Use stick« eingeben. Halten Sie sich ostwärts, Richtung Sumpf. Jetzt folgt eine kleine Geschicklichkeitseinlage, denn zur Sumpfüberquerung muß man über die gelben Felder laufen. Wird man nicht eingesumpft, kommt man beim Fluß raus. Dreimal schnell hintereinander »Swing on vine« eingeben, loslassen und mitnehmen. Richtung Osten kommt man zum Strand, woraufhin das Mädchen einen zum Chef der Eingeborenen führt. Folgen Sie ihm bis zur Kluft, und hören Sie sich seine Rede an. Sie gehen dann wieder zurück zu der Hütte des Chefs und schließlich nach Osten. Beim Lagerfeuer nimmt man etwas Asche mit.

Der nächste Weg führt nach Süden. Am Strand sackt man etwas Sand ein und kehrt dann zur Kluft zurück. Sehen Sie sich den Baum etwas näher an. Gehen Sie etwas nördlich an die Stelle, an der der Pfad aufhört. Jetzt so lange von verschiedenen Positionen aus »Throw vine« probieren, bis es klappt und Sie die Kluft nach Norden überqueren können. Um die Rutschpartie am Gletscher zu überstehen, wirft man etwas Sand oder Asche auf den Boden. Gehen Sie nach Norden zur Brücke und dann wieder nach Norden. Das Finale naht: Nähern Sie sich vorsichtig dem Riß in der Bildmitte. Wenn's bei der folgenden Schlußsequenz Schwierigkeiten gibt, das ganze an einer anderen Position nochmal probieren: »Open tonic«, »Stuff airsick bag in tonic«, »Light airsick bag with matches«, »Drop tonic in crevice«. Nun noch in den Fahrstuhl marschieren und siehe da, das Spiel ist gelöst.

Rotor-Rundtrip: Flugtips zu LHX Attack Chopper

Allgemeines

Für Einsteiger empfehlen wir ein paar »Free Flight«-Stunden mit den vier unterschiedlichen Helikoptern, um sich mit Flugverhalten, Waffensystemen und Gelände vertraut zu machen. Außerdem sollten sich nicht nur Anfänger, sondern auch alte Hasen erstmal mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad und dem Südostasien-Szenario vertraut machen. »LHX« hat so einige kleine Eigenheiten, die sich erst im Lauf des Spiels bemerkbar machen.

Zum Fliegen in feindliches Gebiet hat sich folgende Taktik hervorragend bewährt: Steigen Sie auf rund 150 bis 170 Fuß und fliegen mit maximaler Geschwindigkeit. In dieser Höhe halten sich die Turbulenzen in Grenzen, und der Helikopter tariert sich in etwa von selbst aus. Höher steigen wäre genauso tödlich wie tiefer sinken. Sind Sie höher als 200 Fuß, entdeckt Sie der Feind leichter; sinken Sie unter 100 Fuß, verhält sich der Hubschrauber bei hohem Tempo wie ein störrischer Maulesel, und ein Crash ist geradezu vorprogrammiert.

Es lohnt sich, das File mit der Endung »cfg«, das in dem LHX-Verzeichnis steht, sicherheits- halber regelmäßig auf eine Extradiskette zu kopieren. Stirbt Ihre Spielfigur mal hochdekoriert den Pilotentod, brauchen Sie nicht den Monitor frustriert aus dem Fenster zu werfen, sondern kopieren das cfg-File einfach zurück in das LHX-Directory - schwupp, der Pilot ist wieder da.

Die Helikopter

Grundsätzlich für alle Kampfeinsätze den »Apache AH-64« und für alle anderen Missionen, wie das Einsammeln Verwundeter, den »Black Hawk« nehmen. Der »LHX« sieht zwar schnittig aus, aber im Gegensatz zum »Apache« kann er weniger Waffen transportieren. Die »Osprey« hat zwar gegenüber dem »Black Hawk« den Vorteil der größeren Geschwindigkeit, dazu muß man aber in den Flugzeugmodus umschalten. Dadurch wird das Fliegen mit der »Osprey« zu einem Glückspiel, denn das Flugverhalten der Maschine ist ziemlich unberechenbar.

Die Waffensysteme

Die beste Waffe bei Kampfeinsätzen ist die »Hellfire«-Rakete. Nehmen Sie davon so viele mit, wie der »Apache« schleppen kann. Die optimale Bewaffnung für rund 90 Prozent der Einsätze besteht aus 16 Hellfire-Raketen, zwei Sidewindern und der obligatorischen Bordkanone. Lassen Sie die Finger von den »TOW«-Raketen. Es mag am Anfang ja ganz spaßig sein, diese Dinger per Maus oder Tastatur selbst ins Ziel zu lenken, aber dies nicht gerade einfach, und die meisten Schüsse gehen daneben. Die einzige Ausnahme, die Sie bei der Bewaffnung machen könnten, sind die 2,75-Raketen. Wenn Sie einen Bunker knacken sollen, ist es ratsam, einen Satz dieses Typs im Gepäck zu haben. Meist reicht ein Treffer auf einen Betonklotz nicht aus, um diesen wegzupusten; es sollten schon drei direkte Treffer auf den Bunker sein. Wenn alle Stricke reißen, haben Sie immer noch die 30mm-Autokanone. Was für Kampfeinsätze gilt, gilt auch für Rettungsseinsätze: möglichst Hellfire-Raketen verwenden, keine TOWs und zur Not 2,75er.

Die Missionen

Prinzipiell sind die reinen Hau-Drauf-Missionen erheblich einfacher als Rettungs- oder Unterstützungsflüge. Das liegt vor allem daran, daß Sie diese Missionen mit einem besser bewaffneten und gepanzerten Hubschrauber fliegen können. Es gibt aber auch hier Ausnahmen. Die einfachsten Missionen sind die »Alpha Strike«- und »Surgical Strike«-Aufträge. Hier geht es meist nur darum, eine Radarstation, ein paar Bunker, stehende Flugzeuge oder eine SAM-Basis umzupusten. Hier heißt die Devise eigentlich nur Reinfliegen, Draufhauen und wieder nach Hause kommen. Auch der Auftrag, den Truck-Convoy auszuschalten oder den Terroristen in der Wüste zu erledigen, sind simpel.

Besonders happig sind alle Missionen, die mit feindlichen Helikoptern zu tun haben; also die Aufträge »Chemical Warfare« und »Pick Up«. Meist wimmelt es bei diesen Aufträgen nur so von feindlichen Hubschraubern, und selbst ausgebuffte Fliegerasse haben bei niedrigstem Schwierigkeitsgrad erhebliche Probleme damit. Wenn Sie also Wert auf einen hohen Rang und viele Punkte legen, machen Sie um diese Aufträge zunächst einen großen Bogen. Bei den Unterstützungsmissionen sind »Medevac« und »Supply Run« ziemlich einfach. Die anderen sind selbst in niedrigster Schwierigkeitsstufe ein schöner Brocken. Für die Aufträge gilt: Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto besser schießen nicht nur die Gegner, sondern desto weiter liegt das Ziel im feindlichen Gebiet.

Das Wetter

Bei »LHX« ändert sich das Wetter recht häufig. So gibt es Aufträge bei strahlendem Sonnenschein, trübem Nebel und stockfinsterner Nacht. Leider haben sich die Programmierer von »LHX« mit den unterschiedlichen Wetterbedingungen einen kleinen Patzer erlaubt, der Ihnen das Fliegerleben nicht ganz einfach macht. Normalerweise ist z.B. der »Apache« geradezu prädestiniert für Nachtangriffe. Seine hochempfindliche Elektronik ist speziell für solche Dunkelaktionen ausgelegt. Bei »LHX« aber sehen nicht nur die Gegner bei Nacht und Nebel

weniger, sondern auch Sie. Das Wetter hat nur eine einzige Auswirkung auf Ihre Aufträge. Dadurch, daß der Gegner Sie erst später sieht, können Sie elegant jeden Gegner in 500 bis 1000 Metern Umkreis ignorieren. Kommt jemand dichter, wird es allerdings gefährlich, und einige der Feinde sind mit sehr gutem Radar ausgestattet.

Die Gegner

Die meisten Gegner, auf die Sie treffen, können getrost ignoriert werden. Es gibt allerdings ein paar feindliche Fahrzeuge und Waffensysteme, die einem das Leben richtig schwer machen. So können Sie getrost alle Infanteristen mit einer AK-47, die meisten BMPs, schwere Kampfpanzer, LKWs sowie die Radar- und Controllfahrzeuge als harmlos betrachten. Die gefährlicheren Gegner sind alle SAM-Fahrzeuge und die Infanteristen mit SAM-7 Raketen. Diese kann man meistens aber noch mit dem gezielten Abwurf von Chaff und Flare verwirren.

Ihr Hauptaugenmerk bei jeder Mission sollte auf allen Gegnern, die fliegen können und allen Flugabwehrkanonen gerichtet sein. Die schwersten Brocken sind hier die Hubschrauber MI-24 Hind, der Helikopterkiller Hokum und der kleinere Havoc. Diese tauchen meistens dann auf, wenn Sie mit Ihren Hellfire-Raketen ein Feuerwerk veranstalten. Also ballern Sie nicht zu früh vorm Ziel los. Das schlimmste, auf das Sie während der Aufträge treffen können, sind die Flugabwehrpanzer ZSU-57-2, ZSU-23¹ und ZSU-30-2. Gerade diese Dinger holen einen meistens vom Himmel, denn gegen die AA-Guns helfen keine Flares und Chaffs. Ein großer Haken bei den Flugabwehrpanzern ist, daß Sie meistens in großen Gruppen auftauchen. So wird z. B. das Flugfeld bei der Mission, in der man die parkenden Migs zerstören soll, von rund fünf ZSU-57-2 und 30-2 bewacht, die dank ihrem guten Radar schon aus großer Entfernung anfangen zu feuern. Meist kann man die Schußrichtung an den Leuchtspurgeschossen erkennen, die auf den Hubschrauber zufliegen. So kann man mit wilden Flugmanövern diesen Schüssen relativ gut ausweichen. Wer allerdings dieser Bedrohung nicht schnell mit ein paar Hellfires Herr wird, muß zusehen, wie sein Helikopter in seine Bestandteile zerlegt wird. Auf keinen Fall sollten Sie so dicht an diese Panzer ranfliegen, daß man Sie mit der Kanone beharken kann. Wer sich so dicht herantraut, hat meist keine Chance mehr, aus diesem Schlamassel rauszukommen. Sie sollten sich nicht nur auf Ihr Radar verlassen, wenn Sie Gegner aufspüren wollen. Die Infanteristen mit der SAM-7 sieht man per Radar nicht.

Dem Spuk ein Ende: Der Weg durchs Maniac Mansion

Obwohl das brillante Abenteuerspiel von Lucasfilm Games ausschließlich durch das Anklicken von Menüs und Grafiken gesteuert wird, ist es sehr komplex und steckt voller trickreicher Puzzles. Es gibt vier verschiedene Wege, um das Spiel zu beenden. Wir beschreiben den Lösungsweg, für den man als Spielfiguren Bernard, Dave und Syd wählen muß. Mit unseren Tips sollten Sie nicht allzu viele Schwierigkeiten haben, auch auf die drei anderen Lösungswege zu kommen, für die Sie andere Kombinationen von Spielfiguren benötigen.

Am Anfang sollten alle drei Jungs vor den Haupteingang von Dr. Freds Haus marschieren. Unter der Türmatte liegt ein Schlüssel, der die Tür öffnet. Alle drei Spielfiguren betreten jetzt das Haus. Wählen Sie nun Bernard, und gehen Sie mit ihm in die Bibliothek. Unter der Pflanze Chuck ist ein wackliges Brett, hinter dem eine Tonbandkassette liegt - unbedingt mitnehmen. Schalten Sie jetzt zu Dave um, und gehen Sie mit ihm in die Küche. Hier lauert Edna und schnappt Dave. Das läßt sich nicht vermeiden, um diesen Weg für die anderen Spielfiguren freizumachen. Dave kann vorerst ruhig in seinem Gefängnis bleiben. Sollte eine andere Spielfigur gefangen werden, kann Dave helfen, sie zu befreien. Im Gefängnis gibt es direkt unter dem linken Fenster einen losen Ziegelstein. Dave muß diesen Stein drücken, woraufhin die Tür einen Moment lang aufgeht. Wechseln Sie schnell auf die Spielfigur, die befreit werden soll, und laufen Sie mit ihr durch die offene Tür.

Wir schalten jetzt auf Syd um und gehen in die Vorratskammer. Hier nimmt man Fruchtsaft und Glaskrug mit. Wechseln Sie auf Bernard, und gehen Sie in die Küche. Bernard nimmt die Taschenlampe. Öffnen Sie den Kühlschrank, und nehmen Sie die Pepsi. Nun umschalten auf Syd, zu Bernard in die Küche gehen und ihm den Krug geben. Beide marschieren nun in das Atelier. Syd schnappt sich hier die Wachsfrüchte, Bernard nimmt den Farbentferner. Wählen Sie Syd, und gehen Sie mit ihm die nächste Treppe rauf, wo er bald auf das grüne Tentakel stößt. Geben Sie dem Tentakel erst die Wachsfrüchte und dann den Fruchtsaft, um passieren zu dürfen.

Wir wechseln jetzt auf Bernard und betreten den Funkraum, wo er die Münze mitnimmt. Danach geht er nach links, klettert die Leiter rauf und trifft auf das grüne Tentakel. Nehmen Sie die Schallplatte auf dem Regal. Hinter dem Tentakel findet man den gelben Schlüssel und

nimmt ihn mit. Schicken Sie dann Bernard zum Klavierraum. Bernard steckt das Tonband in den Kassettenrecorder und legt die Schallplatte auf den Plattenspieler. Dann schaltet er den Recorder und den Plattenspieler an, wartet solange, bis das Glas zerbricht und schaltet dann beide Geräte aus. Bernard steckt noch die Kassette ein und geht in das Wohnzimmer. Hier öffnen Sie den Schrank, legen die Kassette in den Kassettenrecorder und schalten ihn ein. Jetzt zerspringt der Kronleuchter, der Recorder kann abgeschaltet und der Schlüssel eingesammelt werden, mit dem sich die rechte Tür im Gefängnis aufschließen läßt. Öffnen Sie das alte Radio über dem Kassettenrecorder, und entnehmen Sie ihm die Röhre.

Jetzt ist Syd wieder an der Reihe. Er geht in den Fitneßraum und benutzt die Kraftmaschine. Frisch gestärkt steuern Sie ihn vor den Haupteingang des Hauses, links von der Treppe. Heben Sie den Busch hoch, um das Gitter zum Vorschein zu bringen. Öffnen Sie es, treten Sie ein, und gehen Sie rechts zum Ventil. Schalten Sie zu Bernard um, und laufen Sie mit ihm in Ednas Zimmer, damit er von ihr ins Gefängnis gesteckt wird. Schließen Sie die Gefängnistür auf, und nehmen Sie den silbernen Schlüssel mit, der neben dem Sicherungskasten im Keller zu finden ist. Dann geht man in den Vorratsraum, wo man die Tür mit dem silbernen Schlüssel entriegelt und erreicht die Leiter, die zum Swimming Pool führt. Füllen Sie den Krug mit Wasser aus dem Pool.

Weiter geht's mit Syd. Er dreht an dem Ventil, woraufhin das Wasser aus dem Pool abfließt. Jetzt müssen Sie sich etwas beeilen, denn solange das Wasser nicht im Pool ist, droht Dr. Freds Kernreaktor durchzubrennen. Also schnell auf Bernard schalten, die Leiter runterklettern und im leeren Pool den glühenden Schlüssel sowie das Radio aufsammeln. Dann schleunigst den Pool wieder verlassen, auf Syd wechseln und erneut am Ventil drehen, damit das Wasser zurückfließt. Nun schickt man Syd und Bernard vor die Garagentür. Syd öffnet sie, Bernard benutzt den gelben Schlüssel, um den Kofferraum zu öffnen, in dem man Werkzeuge findet.

Bernard läuft jetzt zum Raum mit den zerstörten Kabeln. Wenn man den Farbfemmer auf der frischen Farbe benutzt, kommt eine Tür zum Vorschein. Bernard geht durch sie durch, versucht, das Licht anzuschalten und öffnet das Radio. Ihm entnimmt er die Batterien, die er in der Taschenlampe benutzt. Jetzt die Taschenlampe anschalten und zu den Drähten gehen. Syd muß in Ednas Raum marschieren und sich wieder ins Gefängnis stecken lassen, wo er sich von Dave durch die bewährte Ziegelstein-drück-Methode befreien läßt. Syd geht zum Sicherungskasten und schaltet die Sicherungen aus. Jetzt zu Bernard wechseln, der nun mit den Werkzeugen die Drähte reparieren kann, ohne dabei einen Stromschlag abzubekommen. Wenn Bernard fertig ist, auf Syd schalten, der die Sicherungen wieder aktiviert.

Syd und Bernard gehen jetzt gemeinsam zu Ednas Zimmer. Bernard öffnet die Tür, während Syd etwas abseits wartet. Edna schnappt sich Bernard. Syd hat jetzt etwas Zeit, in ihrem Zimmer herumzustreuen, während Edna Bernard ins Gefängnis steckt. Klettern Sie die Leiter zum Saferaum hinauf. Schalten Sie das Licht an, und öffnen Sie das Bild, um den Safe zu entdecken. Jetzt wechseln wir zu Bernard und Dave ins Gefängnis. Diesmal wendet Bernard den Ziegelsteintrick an, damit Dave entkommen kann. Danach öffnet Bernard die Tür mit dem rostigen Schlüssel, so daß beide Jungs schließlich aus dem Gefängnis raus sind. Bernard geht zum Zimmer mit der fleischfressenden Pflanze und gießt den mit Wasser gefüllten Krug über

ihr aus. Jetzt gibt man der Pflanze noch die Pepsi und darf dann an ihr hochklettern, um den Teleskopraum zu betreten. Hier benutzt Bernard die Münze im Schlitz und dreht das Teleskop nach rechts durch Druck auf den entsprechenden Knopf.

Dave und Bernard versammeln sich vor dem Zimmer von Weird Ed. Bernard gibt Dave den rostigen und den glühenden Schlüssel. Dann öffnet Dave die Tür und läßt sich von Ed abschleppen. Jetzt schalten Sie auf Bernard, der in Eds Zimmer das Sparschwein öffnet, die Münze nimmt und damit zum Teleskopraum geht. Die Münze steckt man in den Teleskop-schlitz, woraufhin sich das Teleskop ein weiteres Mal nach rechts drehen läßt. Wenn man jetzt das Teleskop benutzt, kann man die Kombination für den Safe lesen. Nun zu Syd wechseln und die Kombination verwenden, die man gerade erfahren hat. Im Safe ist ein Umschlag, in dem eine Münze verborgen ist, die Sie für die Spielautomaten gebrauchen können. Syd geht wieder die Leiter runter, woraufhin er von Edna gefangen wird. Im Gefängnis kann Dave die beiden Schlösser an der Außentür mit dem glühenden Schlüssel öffnen. Dave entriegelt außerdem die rechte Tür mit dem rostigen Schlüssel. Jetzt steuern Sie Syd in den Raum mit den Spielautomaten, wo er durch Einwurf der Münze eine Runde »Meteor Mess« spielen darf. Schreiben Sie sich die High Scores auf, die daraufhin gezeigt werden. Syd und Bernard gehen jetzt zur Tür, die zu Eds Zimmer führt. Syd öffnet sie und läßt sich abführen, woraufhin Bernard ins Zimmer kann, dort den Hamster nimmt und dabei die lila Schlüsselkarte entdeckt. Nehmen Sie sie mit, und schicken Sie Bernard in den Funkraum.

Dave ist nun an der Reihe die innere Tür zum Labor durch Eingabe der Zahlen zu öffnen, die beim Spielautomaten als High Scores angezeigt wurden. Bernard muß im Funkraum die Radoröhre in der entsprechenden Halterung benutzen. Lesen Sie das Poster, und benutzen Sie das Funkgerät, um die Meteor-Polizei zu rufen (die Nummer steht auf dem Poster). Jetzt muß sich noch Bernard von Edna erwischen und ins Gefängnis bringen lassen, wo er auf die Meteor-Polizei wartet und dann den lila Meteor nimmt. Bernard schnappt sich das Abzeichen, das auf dem Boden im Gefängnis liegt, und betritt das Labor. Geben Sie das Abzeichen dem lila Tentakel. Nachdem es verschwunden ist, müssen Sie den Zom-B-Matic-Raum betreten. Gehen Sie nach rechts, und benutzen Sie die Schlüsselkarte im Schlitz, um den Meteorraum zu betreten. Jetzt noch den Schalter auf »Aus« stellen und schon ist Sandy gerettet und das Adventure damit gelöst.

Oil Imperium: Der Weg zum Ölbaron

Ein kleiner Leitfaden zum erfolgreichen Raffinerien-Raffen von den »Oil Imperium«-Programmierern persönlich: Thoma Kruza, Peter Börner und Alexander Graf v. d. Schulenburg mit ein bißchen Hilfe von Martin Goldmann - schönen Dank!

Spielziele

Das Spielziel »Bester nach drei Jahren« kann man an einem Nachmittag erreichen, »60 Millionen Barkapital« ist in ein bis zwei Tagen zu schaffen. »Alle anderen ruinieren« kann sehr schnell gehen, unter Umständen aber auch sehr lange dauern. Dies ist stark vom Glück und Geschick des Spielers abhängig. »80 Prozent Marktanteil« ist für diejenigen, die »Oil Imperium« sehr lange spielen wollen. Man kann hier mit einer Spielzeit von einigen Wochen rechnen, wenn man jeden Tag etwa ein bis zwei Stunden spielt.

Allgemeine Tips

Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gestalten: Die Sicherheitsmethode und die Risikomethode.

Nach der Sicherheitsmethode empfiehlt es sich, im ersten Monat drei bis vier Expertisen ausstellen zu lassen (deren maßgebliche Ergebnisse natürlich in den Karten der Anleitung notiert werden sollten). Dies kostet relativ viel Zeit. Dann sollte man versuchen, zwei nebeneinander liegende Quellen zu erwerben, nachdem man einen Tank gekauft hat. Sehr gute Quellen sind die, bei denen die laufenden Kosten zwei- bis dreimal so hoch sind wie die Fördermenge (z.B. 80 000 Barrel monatlich bei laufenden Kosten von 160 000-240 000 Dollar pro Monat). So läßt sich das Öl im Notfall auch bei einem sehr niedrigen Kurs von 3 Dollar pro Barrel so abstoßen, daß zumindest die festen Kosten der Ölquelle wieder eingefahren werden.

Bei der Risikomethode dagegen verzichtet man auf das Heranziehen von Expertisen. Man läuft dabei natürlich Gefahr, sich unbesehen »Gurkenfelder« einzuhandeln. Allerdings spart man das Geld für die Expertisen und besonders im späteren Verlauf des Spiels unbezahlbare Zeit.

Es versteht sich von selbst, daß man am Anfang das Bohren und auch das Löschen selbst übernimmt, wogegen man später Ted Redhair einsetzen wird, um Zeit zu sparen. Abgesehen davon hat Ted Redhair eine recht hohe Erfolgsquote beim Löschen.

Sabotageakte durch den Computer werden von eigenen Detektiven im nachhinein nicht aufgedeckt, die Detektive können jedoch in der Zeit, in der sie für den Spieler tätig sind, neue Anschläge verhindern. Will man innerhalb des Monats Zeit überspringen, öffnet und schließt man die Schublade. Ölfeldverkäufe eignen sich nicht zur kurzfristigen Geldbeschaffung.

Lieferverträge sind eine feine Sache, aber mit Vorsicht zu genießen. Auch am Anfang können »kleine« Lieferverträge eingehalten werden. Ein sehr riskantes Unterfangen ist es aber, einen Liefervertrag zu unterzeichnen und daraufhin erst die Ölfelder in der entsprechenden Region zu erwerben. Dafür muß selbstverständlich genug Bargeld und besonders die nötige Zeit vorhanden sein.

Es ist sinnvoll, beim Auftreten in einer neuen Region zuerst den Tank zu kaufen, danach die Ölfelder. So hat man die geringste Leerzeit. Das fällt allerdings nur ins Gewicht, wenn man im 1. Monat mehr als ein Ölfeld in dieser Region kauft. Am Anfang mag der kleinste Tank vielleicht noch ausreichend sein, man sollte jedoch frühzeitig darauf achten, jederzeit genügend Tankkapazität zu haben. Ein voll ausgelasteter Tank führt zu einem Förderstopp. Weiterhin werden häufig Attentate auf die Tanks verübt. Fehlt hinterher die Tankkapazität, geht auch das ganze Öl, das jetzt nicht mehr in den Tank paßt, den Bach runter. Darum sollten Sie, wann immer Kapital dafür zur Verfügung steht, eine ausreichende Kapazität zur Verfügung stellen. Dies natürlich unter dem Gesichtspunkt, daß Tanks schnell gefüllt sind, wenn man aufgrund von Preiscrashes zwei Monate lang sein Öl zurückhält.

Man muß sehr genau abwägen, ob man seinen Strategieablauf innerhalb des Monats verlassen sollte, wenn das Telefon klingelt. Mitten im Kauf eines Ölfeldes sollte dies nicht geschehen, man sollte grundsätzlich versuchen, sich am Ende des Monats mindestens drei Tage freizuhalten, um eventuell brennende Felder löschen zu können. Klingelt das Telefon, während Sie Öl verkaufen, sollten Sie versuchen, das schnell über die Bühne zu bringen. Nicht selten werden gerade in diesem Moment die Tanks sabotiert. Man kann dadurch noch schnell Öl verkaufen, das eine Sekunde später schon wegen mangelnder Kapazität im Sand versickert wäre. Zeitungen liefern manchmal früher Informationen als das Telefon.

Tips zu den Actionsequenzen

Bohren: Für den Anfänger empfiehlt es sich, den Druck relativ gering einzustellen. Der Profi hingegen kann viel Zeit dadurch sparen, den Druck bis zum Maximum zu erhöhen. Hier sind aber Reaktion und Gefühl gefragt. Im späteren Verlauf ist es oft sinnvoll, Spezialistenteams einzusetzen, um drei bis vier Tage zu sparen. Bei Wassergebieten empfiehlt es sich, sich nicht

durch den weichen Boden am Anfang einlullen zu lassen, denn die letzte Schicht kann sehr hart sein.

Löschen: Ted Redhair ist die beste Lösung, wenn Sie genug Geld haben. Je teurer Ted ist, desto mehr Quellen brennen. Falls sein Löschversuch fehlschlägt, hat man die Möglichkeit, es noch einmal selbst zu versuchen (es sei denn, es handelt sich um ein Offshore-Feld). Löscht man selbst, sollte man auf die Zeit achten. Solange der Balken noch im grünen Bereich ist, kann die Quelle weiter fördern. Je tiefer der Balken im roten Bereich ist, desto länger dauert es, bis man wieder das Feld anbohren kann (bis zu sechs Monate). Auf der Weltkarte in der Übersicht sind brennende Ölfelder rot gekennzeichnet.

Pipelines legen: Wichtig ist es, vor dem Verlegen schon die beste Route festzulegen. Am schnellsten geht das Legen der Pipeline, wenn Sie die Zahl der Biegungen so gering wie möglich halten. Hat man sich erst einmal verfranst, so ist der Computer meistens schneller.

Besondere Spielstrategien

Die versteckte Fusion: Man kann es so einrichten, daß ein Mitspieler mehrere Firmen bei Spielbeginn übernimmt. Eine spielt normal, die andere hat nur die Aufgabe, Ölfelder zu kaufen (keine Tanks!). Dies geschieht mit dem Ziel, diese Ölfelder wieder an die erste Gesellschaft billig zu verkaufen. Das verschafft dieser Gesellschaft gegenüber dem Computer einen immensen Vorteil, besonders wenn diese Transaktion gleich am Anfang durchgeführt wird.

Das offene Kartell (nur bei mehreren Mitspielern): Hat ein Spieler Schulden, so können ihm seine Mitspieler helfen, indem sie eines seiner Ölfelder für beispielsweise zehn Millionen Dollar kaufen, obwohl es weit weniger wert ist. Wenn er sich mit Hilfe dieses Kredites wieder aus dem Sumpf gezogen hat, sollte er das Geld den Mitspielern mit einem angemessenen Zinsaufschlag zurückzahlen und sein Feld zurückerhalten.

Monsterschreck: Die Pool-of-Radiance-Lösung

Allgemeines

Bevor Sie in die phantastische Welt des Fantasy-Rollenspiels »Pool of Radiance« einsteigen, sollten Sie der Erschaffung der Spielfiguren eine besondere Beachtung schenken. Schließlich schleppen Sie die Gruppe ein ganzes Rollenspiel leben mit sich rum, und nur eine einzige Niete in der Party reicht aus, um den Erfolg der ganzen Truppe zu verhindern. Wichtig ist vor allem, daß Sie eine gut ausgewogene Mischung aus Rassen und Klassen mit dabei haben. Da es mehr Klassen gibt, als Charaktere in die Party passen, müssen Sie einige »gemischte« Charaktere benutzen. Bewährt hat sich eine Party aus einem Human-Cleric, einem Human-Fighter, einem Human-Magic User, einem Dwarf-Fighter/Thief, einem Elf-Fighter/Cleric und einem Half-Elf-Fighter/Magic User. Bei den Kämpfern sollten Sie unbedingt auf einen hohen Stärke- und Dexterity-Wert achten. Bei den Magiern sind Intelligenz und Weisheit besonders entscheidend. Bei hohen Werten über 16 erhalten Kämpfer in höheren Erfahrungsstufen einen Trefferbonus, Magier bekommen bei Werten über 16 zusätzliche Bonuszaubersprüche. Vermeiden Sie auf alle Fälle die Option »Modify Charakter«. Sie ist zwar praktisch, um alle Werte aufs mögliche Maximum zu setzen, hat aber entscheidende Nachteile. Mit so einer erschummelten Party kommen Sie sicher nicht weit, denn der Computer nimmt dann an, daß Ihre Truppe wegen der hohen Werte eine viel höhere Erfahrungsstufe besitzt, als sie tatsächlich hat. Die Folge: Der Computer hetzt Ihnen Monstergruppen auf den Hals, die eigentlich für Ihre Party zwei Nummern zu groß sind.

Ein besonderer Augenmerk sollte auf den Dieb Ihrer Party gerichtet sein. Gerade in hohen Levels kann dieser hervorragend gegen große Monster eingesetzt werden. Denn der Dieb kann als einziger mit der sogenannten »Backstab«-Taktik zuhauen. Wenn der Dieb einen großen Gegner von hinten angreift, richtet er je nach Erfahrungsstufe bis zu viermal soviel Schaden an wie normal. Auch zum Entschärfen von Fallen oder Öffnen von Türen ist der Dieb unerlässlich. Leider funktionieren diese tollen Fähigkeiten nur, wenn der Charakter eine Rüstung trägt, die nicht schwerer als Leder ist.

In »Pool of Radiance« erteilt das City-Council verschiedene Aufträge. Um das Spiel zu lösen, müssen Sie diese nicht unbedingt alle annehmen. Aber durch das Erfüllen der Missionen gibt

es zusätzlich Erfahrungspunkte und eine Menge Geld. In der folgenden Aufstellung finden Sie die einzelnen Missionen mit allen Besonderheiten.

Die Slums

Der erste Auftrag lautet, die Slums direkt hinter dem zivilisierten Bereich von Monstern zu säubern und dadurch wieder zur Besiedelung freizugeben. Grundsätzlich sollten Sie den Searchmodus einschalten, um verborgene Schätze zu entdecken. Hier eine Aufstellung von einigen Orten in den Slums, an denen Sie etwas Spezielles erwartet:

Im Stall riecht es nicht nur unangenehm, sondern man findet auch einen netten Schatz (Searchmodus einschalten).

Eine Horde Kobolde, die einen Schatz bewacht. Nach dem Sieg findet man Bracers, die besonders gut als Rüstung für Magier zu gebrauchen sind.

In der obersten linken Ecke ist eine durchlässige Wand. Dahinter findet man einen Schatz (nur mit Search). Direkt unter der geheimen Schatzkammer ist ein Raum mit Hobgoblins. Nach dem Kampf findet man mit Search wieder einen Schatz.

Ohio, der Magier, möchte, daß Sie ihm eine Flasche mit einem besonderen Trank besorgen. Bringen Sie diese zurück zu ihm und greifen Ohio nicht an. Bei dem Mann, der den Trank hat, sagen Sie nur den Namen von Ohio. Daraufhin bekommen Sie die Flasche.

Die Wahrsagerin sollte man nicht angreifen. Wer möchte, kann sich die Zukunft vorhersagen lassen - höchst interessant. Direkt neben dem Haus der Wahrsagerin ist eine Hütte mit Orks. Wenn Sie die besiegt haben, wenden Sie den »Detect Magic«-Zauberspruch an. Einige der Gegenstände sind nämlich verzaubert.

Ungefähr in der Mitte der Slums treffen Sie auf ein Haus mit Goblin-Wächtern. Dies ist einer der beiden sehr schweren Kämpfe in den Slums. Versuchen Sie, mit ein paar gezielten »Sleep«-Zaubersprüchen die Angreifer zu schwächen. Direkt neben dem Raum mit den Goblinwächtern liegt ein Schatz. Die schwerste Schlacht wartet auf Sie in der »Old Rope Guild«. Einige Trolle und Orcs sind hier Ihre Gegner. Konzentrieren Sie sich als erstes auf die Trolle, das sind die gefährlicheren Monster.

Um nun die Slums von der Monsterplage zu befreien, müssen Sie alle erwähnten Feinde erledigen und zusätzlich 15 zufällige Schlachten in den Slums bestreiten. Verlassen Sie die Slums, bevor Sie die 15 Auseinandersetzungen geschafft hatten, müssen Sie beim nächsten Besuch wieder 15 Kämpfe absolvieren. Schlafen ist in diesem Gebiet ziemlich unsicher. Nachdem Sie die Slums gesäubert haben, dürfen Sie hier überall lagern, ohne Angriffe zu fürchten.

Sokal Keep

Den toten Elfenkrieger sollten Sie mit »Search« etwas genauer untersuchen. Hinter dem großen Tor befindet sich ein Burghof, in dem Untote patrouillieren. Erst wenn Sie die vierte Patrouille erledigt haben, dürfen Sie sich ausruhen. Ein anderer Weg, mit den Untoten klar zu

kommen, ist ein Paßwort. Wenn eine Horde Skelette auf Sie zugeht, wählen Sie »Parlay« und sagen »Shestni«. Jedesmal, wenn Sie nun auf ein Gruppe Skelette treffen, lassen die Sie in Ruhe.

In dem Raum mit den giftigen Fröschen kann nach dem Kampf mit einigem Suchen ein Schatz gefunden werden. Den Geistern der alten Burg Verteidiger, denen Sie in einem Raum begegnen, muß man das Wort »Lux« sagen. Als Belohnung gibt es wieder einen feinen Schatz. Im Innenraum der Burg treibt sich eine sehr große Gruppe Hobgoblins und Orcs herum. Versuchen Sie, die meisten Monster mit »Sleep«-Spells außer Gefecht zu setzen.

In dem kapellenartigen Raum hinter dem Ort, an dem Sie die Orcs bekämpft haben, treffen Sie auf einen einzelnen Geist namens Ferran Martinez. Greifen Sie ihn bloß nicht an! Wie bei den anderen Geistern wählen Sie »Parlay« und sagen »Lux«. Daraufhin verrät er Ihnen das Versteck eines dicken Schatzes. Nachdem Sie Ferran Martinez begegnet sind, sollten Sie den Patrouillen eine andere Losung geben. Jetzt sagen Sie einfach »Samosud«, wenn Ihnen eine Horde Untoter entgegenkommt.

Nachdem Sie in die Stadt zurückgekehrt sind und Ihre Belohnung abgeholt haben, kann man nun übers »Passenger's Dock« in die einzelnen Teile der »Wilderness« mit dem Boot reisen. Das wird aber erst später interessant.

Kuto's Well

Ihre Aufgabe ist es, den berüchtigten Banditen Norris the Grey auszuschalten. Dies ist auch der erste Auftrag, in dem es ein Labyrinth gibt. Leider kann sich die Party solange nicht ausruhen, bis der böse Bandit erledigt ist.

In dem Bezirk, der auf Stadthöhe ist, gibt es nur wenige Besonderheiten. Das Wichtigste sind die Tür mit der Gruppe von Echsenmonstern davor, der Raum dahinter und der Brunnen. Nachdem Sie die Echsenmonster erledigt haben, finden Sie im Raum dahinter einen Schatz. In den Brunnen kommen Sie nur gefahrlos, wenn Sie Ihren Dieb hinunterklettern lassen. Denken Sie aber daran, daß dieser nicht mehr als eine Lederrüstung anhaben darf, bevor er in den Brunnen stieft. Im Labyrinth angekommen, werden Sie sofort von Bogenschützen attackiert. Solange Sie Norris nicht erwischt haben, warten an einigen Stellen weitere Bogenschützen auf Sie. Am besten ist es, wenn Sie aus dem Brunnen rauskommen und gleich nach rechts gehen. Gehen Sie bis zum Ende in eine kleine Nische, auf der rechten Seite ist eine Geheimitür. Gehen Sie dort durch, und halten Sie sich rechts. Hier treffen Sie dann recht schnell auf Norris und seine Bande. In der obersten rechten Ecke findet man nach einigem Suchen die Beute der Räuber.

Podol Plaza

Wenn Sie sich auf der Erkundungsmission des Councils befinden, ist es am einfachsten, sich als Monstergruppe zu tarnen. Gehen Sie einfach in die Mitte des großen Platzes; sobald Sie dort eintreffen, beginnt die Auktion. Verhalten Sie sich ruhig, bieten Sie nicht mit, und gehen

Sie nicht näher heran. Wenn der mysteriöse Gegenstand verkauft worden ist, begeben Sie sich sofort auf den Heimweg.

Wenn Sie nicht wegen dieses Auftrags unterwegs sind, können Sie dieses Gebiet von Monstern befreien. Dazu müssen nur zehn zufällige Kämpfe gewonnen werden. Es reicht nicht aus, wenn die Monster vor Ihnen fliehen. In dem Raum, der sich »Pit« nennt, können Sie den Buccaneer angreifen und ihm einige magische Gegenstände abknöpfen. In dem ziemlich versteckten Tempel von Il-Matter können Sie in Ruhe Rast machen, vorausgesetzt Sie kriegen die Tür auf. Es lohnt sich, wenn einer Ihrer Magier einen »Knock«-SpeII im Gedächtnis hat.

Mantor's Library

Um hier erfolgreich zu sein, müssen Sie alle fünf alten Schriften aus der Bibliothek in die Stadt zurückbringen. Die Party kann überall schlafen (mit Ausnahme des Gartens). In der Bibliothek gibt es einige Räume, die interessant sind. Bleiben Sie die ganze Zeit im Searchmodus, damit Ihnen nichts entgeht.

»Rhetoric-Sektion«: Hier lebt ein ziemlich garstiges Monster, ein Basilisk, der Charaktere in Stein verwandeln kann. »History-Sektion«: Hier findet man nach einigem Suchen die »Lex Geographica«, »History of the North« und die »Grand Historians Records of the Artsof War«. »Philosophy-Sektion«: Hier befinden sich die beiden restlichen Bücher (»Fyrdeths Discourses on Power« und »Urgunds Description of Darkness«). Den Kobolden, denen Sie im Storeroom begegnen, sollten Sie freundlich entgegentreten. Dafür erhalten Sie einen feinen Plan für das »CadornaTextile House«. Bleiben Sie dem »Garden« fern: außer Monstern nichts zu finden. In der »Librarian's Chamber« befindet sich ein Schatz. Auch in der »Master's Scribe Chamber« ist ein Schatz zu entdecken. Reden Sie mit dem »Mad Man«, aber schleppen Sie ihn nicht mit in die Stadt.

Cadorna Textile House

Diesen Auftrag erteilt ein besonderer Angestellter der Stadt Phlan. Es ist eher ein Privatauftrag, aber Sie bekommen eine Extrabelohnung, wenn Sie das Gebiet von Monstern säubern. Am Anfang halten Sie sich in der südlichen Hälfte des Bereiches auf. Erst später, wenn Sie die Hobgoblins, die Orcs und Cadorna's Schatz gefunden haben, gehen Sie in die obere linke Hälfte.

Ein großes Haus mit zwei Eingängen befindet sich in der Mitte des Gebiets. Hier trifft man auf eine große Gruppe Hobgoblins. Links daneben ist ein Haus, in dem sich ein Priester befindet. Nach dem Sieg finden Sie einen »Brass Key«, der später noch gebraucht wird. Wenn Sie aus diesem Raum direkt nach Süden gehen, finden Sie hinter der dritten Tür einen »NPC« mit Namen Skullcrusher. Der Bursche ist ein tadelloser Kämpfer und sollte mit in die Party aufgenommen werden. Bevor Sie später ins Council zurückkehren, speichern Sie Skullcrusher im Trainingsgelände mit »Remove« ab. So steht er für spätere Abenteuer wieder zur Verfügung. Auf gleicher Höhe, aber etwas weiter rechts ist eine Geheimtür. Dahinter verbirgt sich

ein Orc-Häuptling mit seinen Truppen. Nachdem dieser besiegt ist, finden Sie Cadorna's Schatz, den Sie unangetastet lassen. Gehen Sie nun mit dem Schatz in die linke obere Gegend des Textilhauses. In diesem Bereich findet man einen ausgetrockneten Brunnen. Klettert der Dieb in Ihrer Party hinunter, treffen Sie dort auf einen kleinen Gauner. Dieser kann die Schatztruhe für Sie öffnen, den Inhalt und das Siegel duplizieren. Dieses Angebot kostet zwar ein wenig, aber man sollte es auf alle Fälle annehmen, da die Party ein paar besonders nützliche Gegenstände dadurch erhält.

Die Party kann solange nicht in diesem Bereich ausruhen, bis der Orc-Häuptling und zehn zufällige Begegnungen gewonnen worden sind und somit das Haus gesäubert wurde.

Wealthy Area und Temple of Bane

Im Bürgermeisterhaus liegt eine Nachricht für Ihre Party, die besagt, daß Sie sich in einem der Tempel der Stadt melden möchten. Dort wartet ein Cleric, der Ihnen die Aufgabe erklärt und mit in die Party aufgenommen wird. Um den Auftrag zu erfüllen, muß ein finsterer Bösewicht namens Mace erledigt werden. In der Mitte der »Wealthy Area« befindet sich eine Gruppe von Gebäuden, die »Mansion« genannt wird. Bevor Sie nicht Mace erledigt und den Kampf in den Mansion-Gebäuden gewonnen haben, sind beide Gebiete zum Ausruhen zu unsicher. Beim Eintreten wird man sofort von Monstern angegriffen, die unbedingt besiegt werden müssen. Nach dem Kampf sollten Sie alle Räume der Mansion im Searchmodus untersuchen. Insgesamt sind hier vier versteckte Schätze zu finden. Die Goblin-Sklaven geben einem einen wichtigen Tip, wenn man sie laufen läßt. Im südlichen Bereich der Wealthy Area gibt es den »Orc Bedroom«. Es gibt nichts zu finden; wenn man die Betten genauer untersucht, wachen die Orcs auf und greifen an. Der Hinweis in dem Gefängnis ist übrigens falsch.

Im sogenannten »Temple of Bane« ist nur der mittlere Teil interessant. Vor dem eigentlichen Tempeleingang steht ein alter blinder Wächter. Wenn Sie Ihre Charaktere mit den hölzernen Symbolen ausgestattet haben, die nach einigen Kämpfen zurückgelassen wurden, dürfen Sie hinein. Haben Sie die Symbole nicht, greifen die Tempelwachen an. Im Tempel liegen drei versteckte Schätze. Sobald Sie den dritten Schatz gefunden haben, greift Mace mit seinem Gefolge an. Mace greift ebenfalls an, wenn Sie den Altar zertrümmern. Allerdings sind die fiesen Burschen dadurch so aufgebracht, daß sie doppelt so gut kämpfen. Nachdem Sie Mace besiegt haben, bleibt der Cleric zurück, um den Tempel wiederaufzubauen.

Kovel Mansion

Hier muß die Party ein Diebesnest ausnehmen. Das Gebiet ist gesäubert, wenn Sie alle Diebe, die Sie in diesem Gebiet angreifen, erledigt haben. Wenn auch nur ein einzelner Angreifer entwischt, müssen Sie ihn in eine Schlacht verwickeln. Bevor das Gebiet von Dieben befreit ist, kann die Party nicht ausruhen. Es ist nützlich, sich hier eine Karte zu zeichnen und alle gesäuberten Räume zu markieren. Bleiben Sie im Searchmodus. Das ist nicht nur nützlich, um versteckte Schätze zu finden, sondern Ihr Dieb kann dadurch Fallen entdecken und entschärfen.

Die drei »Wilderness«-Bereiche

Ab jetzt erhalten Sie auch Aufträge, die in die Gefilde außerhalb der Stadt führen. Hier draußen kann sich die Party ab und zu ausruhen. Die Angreifer erscheinen zufällig, und so kann es passieren, daß Ihre Truppe entweder sofort im Schlaf gestört wird oder tagelang ungestört Rast machen kann. Wer eine Karte zeichnen möchte, sollte diese in kleine Quadrate einteilen, die in etwa der Schrittweite des Party-Icons entsprechen.

Die westliche Wilderness hat die ekligsten und schwierigsten Monstertypen der drei Außenbezirke. Sie finden hier drei verschiedene Schauplätze, die zum Teil aber erst nach Erteilung eines Auftrags auf der Karte erscheinen: »Buccaneers Base«, »Zhentil Keep« und »Dragons Den«. Den Drachen in der Höhle sollte man auf keinen Fall angreifen, sondern sich mit ihm unterhalten. Er verteilt wertvolle Informationen.

In der mittleren Wilderness gibt es neben der Stadt Phlan zwei Orte, die für Aufträge von Bedeutung sind: »Sorcerer's Island« und »Nomad Camp«. Auch in der östlichen Wilderness gibt es nur zwei interessante Orte: »Kobold Caves« und »Lizard Men Keep«. Beide Orte sind nicht leicht zu finden, da sie relativ gut verborgen liegen. Die Koboldhöhle befindet sich in etwa an der Quelle des Flusses der sich nach Norden zieht. Die Basis der Echsen ist in der Mitte des nördlichen Waldes, der sich in dem Sumpf befindet.

Das Nomad Camp

Das Nomadencamp ist von einem unsichtbaren Draht umgeben. Bald erscheint ein Führer, der Sie zum Chef der Nomaden bringt. Er bittet Sie, ihm gegen die Kokolde zu helfen. Diesen Vorschlag sollte man annehmen. Sie werden jetzt zu einer Hütte gebracht, in der man ausruhen kann. Irgendwann während der Rast werden Sie von den Nomaden geweckt; begeben Sie sich nun nach draußen, und versuchen Sie, wieder Rast zu machen. In diesem Moment greifen die Kokolde an. Die Kokolde kommen in drei Wellen. Vor der dritten Welle fragt der Nomadenchef, ob Sie die dritte Welle ebenfalls erledigen wollen oder ob das die Nomaden selbst machen müssen. Helfen Sie auf alle Fälle den Nomaden gegen alle drei Attacken. Greifen Sie unter keinen Umständen während der Schlacht einen der Nomaden an, denn sonst müssen Sie gegen die Kokolde und die Nomaden kämpfen. Sind alle drei Attacken zu Ende und die Party war siegreich, gibt es eine Superbelohnung vom Nomadenchef und einen Bonus vom Bürgermeister in Phlan.

Kobold Caves

Hier sollen Sie plündernde Kokolde ausräuchern. Wenn Sie sich zur Höhle durchgeschlagen haben, finden Sie dort zwei Eingänge. Einer führt in eine kleine, der andere in eine große Höhle. Sie sollten sich zuerst in die große Höhle begeben, da es von dort einen Geheimgang in die kleine gibt. Wer zuerst in die kleine Höhle geht, verliert am Anfang einige Gegenstände in einer Falle.

In der großen Höhle gibt es drei Besonderheiten. Zum einen findet man ein ziemlich happiges Monster, ein »Wyvern«. Wenn dieses Ungetüm erledigt ist, kann man im oberen Bereich der

Höhle das Nest des Monsters finden. Dort ist ein Schatz versteckt. Dem Kobold sollte das Wasser nicht vorenthalten werden. Als Belohnung erzählt er eine kleine Geschichte. Durch die Tür in der Mitte der großen Kaverne gelangt man nun in die kleine Höhle. Direkt hinter der Tür befindet sich ein betrunkenen Kobold, der Sie in den Thronsaal begleitet. Dort wird Ihre Truppe in mehreren Wellen von Monstern angegriffen. Nach dem Sieg sollten Sie sich nach rechts begeben (vorher aber in Ruhe Rast machen). Dort wird die Truppe von den persönlichen Wachen des Koboldkönigs mit einer Wunderwaffe attackiert. Einen Raum weiter treffen Sie auf den König selbst, der in seinem Zustand aber keine Gefahr mehr bedeutet. Noch weiter rechts finden Sie eine Flasche mit einem Geist darin. Wenn Sie ihm die Wahrheit sagen, hilft er in einer späteren Auseinandersetzung; belügen Sie den Geist, greift er an. Wieder rechts liegt der Koboldschatz verborgen.

Sorcerer's Island

Der böse Zauberer Yarash vergiftet den Fluß, der an Phlan vorbeifließt. Sie sollen diese unschöne Aktion stoppen. Das besondere an dieser Mission ist der Aufbau des Labyrinths und die vielen Teleporterfallen, die sich darin befinden. Um sich nicht zu verirren, sollten Sie unbedingt eine Karte zeichnen.

In den beiden Hälften der untersten Etage findet man außer vielen Monstern und Teleportern kaum etwas Brauchbares. Im Mittelgang dieses Stockwerkes ist ein Teleporter, der Sie in die zweite Etage bringt. Hier kann man auch in Ruhe rasten. In den Hälften der ersten Etage geht das erst, wenn alle Monster erledigt sind. Im zweiten Stock gibt es eine Zelle, in der sich gefangene Echsen befinden. Greifen Sie nicht an, sondern wählen Sie »Parlay« und dann »Nice«. Dann braucht man ein Paßwort, um weiterzukommen. Es heißt »Noknok«. In einem Raum dieser Etage finden Sie die Maschine, die das Gift in den Fluß pumpt. Zerstören Sie sie, dann schleunigst aus dem Raum verschwinden. Ansonsten explodiert das Gerät, und Ihre Party wird in Mitleidenschaft gezogen. Im unteren Raum befinden sich wiederum gefangene Echsen. Greifen Sie nicht an. Reden Sie wieder in einer freundlichen Art und Weise mit den Echsen, und Sie bekommen das Wort »Savior« zum Dank verraten. Im Zimmer neben der Maschine befindet sich Yarash. Nachdem der Kampf vorbei ist, entdecken Sie in der rechten oberen Ecke einen Teleporter. Die Einstellungen »Copper«, »Silver« und »Gold« führen in die geheimen Schatzkammern von Yarash. »Blue« teleportiert Sie in den Mittelgang der Pyramide in der ersten Etage, aus dem Sie wieder heraus gehen können.

Lizard Men Keep

Es gibt zwei Wege, um mit den Echsen fertig zu werden. Im Lizard Men Keep gibt es zwei Bereiche: die Oberwelt und unterirdische Katakomben. In diese gelangt man über eine Treppe, die ungefähr in der Mitte der Oberwelt steht. In den Katakomben findet Ihre Party eine Menge wassergefüllter Löcher (»Pools«). Wenn das Echsenproblem gelöst ist, darf in diesen Pools getaucht werden. Dort findet man meistens einige wertvolle Schätze.

Zurück zu den Lizard Men: Sagen Sie der Chefechse das Wort »Savior«. Diese erklärt Ihnen daraufhin ihre Misere, und ein einzelner Charakter muß mit einem jungen Echsenkrieger ein

Duell ausfechten. Gewinnen Sie dieses Duell, ist das Problem mit den Echsen gelöst. Die andere Methode ist die klassische »Hau-Drauf«-Weise. Sie müssen jede Echse, die Sie in diesem Bereich (also an der Oberfläche und den Katakomben) finden, abmurksen. Erst wenn keine Echse mehr da ist, haben Sie das Problem gelöst (der erste Lösungsweg ist zweifellos eleganter).

Bimaneer's Base

Um den gefangenen Knaben zu befreien, bedienen Sie sich eines kleinen Trickes. Der Junge befindet sich in dem kleinen Gebäude in der Mitte der Base. Leider stehen ein paar Wachposten davor. Um diese elegant loszuwerden, gehen Sie zu dem Gebäude, das sich ganz rechts befindet. Die dort eingesperrten Tiere können befreit werden und lösen dadurch eine Stampede aus. Nun sind die Wachen vor dem Gefängnis verschwunden, und man kann sich in Ruhe den Jungen schnappen. Sobald Sie das Kind haben, laufen Sie zum Eingangstor, um zu verschwinden. Denn je länger Sie nach draußen brauchen, desto häufiger werden Sie angegriffen.

Zhentil Keep

Dies ist eine sehr delikate Mission. Um die gewünschten Informationen zu bekommen, müssen Sie an dem Festessen des Festungskommandanten teilnehmen. Versuchen Sie, während des Mahls so viel Informationen wie möglich aus dem Kommandanten herauszubekommen. Wenn Sie sich nach dem Essen wieder in Ihrer Kammer befinden, ruhen Sie sich ein bißchen aus (stellen Sie aber eine Wache auf). Sobald Sie angegriffen werden, sollten Sie so schnell wie möglich verschwinden. Glücklicherweise befindet sich Ihr Ruheraum ziemlich nahe am Haupttor. Je länger Sie zum Ausgang brauchen, desto häufiger werden Sie angegriffen.

Graveyard

Zwar wird Ihnen diese Mission schon früher angeboten, aber Sie sollten sie erst kurz vor Schluß angehen. Dieser Auftrag ist einer der schwersten im ganzen Spiel. Zum einen sind die Monster ziemlich happig und zum anderen können Sie auf dem Friedhof keine Pause einlegen. Bevor Sie zu diesem Auftrag starten, bekommen Sie vom Bürgermeister noch eine feine Waffe, die besonders gut gegen Untote wirkt. Behalten Sie übrigens alle »Restoration«-Zaubersprüche, die Sie finden. Viele der Untoten haben nämlich die unangenehme Eigenschaft, Charakteren Erfahrungslevel abzuziehen, und nur mit diesem Zauberspruch können verlorene Stufen wieder zurückgebracht werden.

Um den Friedhof zu säubern, muß man einiges über die Rangordnung der hier ansässigen Monster erfahren. Prinzipiell werden Sie von Skeletten, Zombies und Wights in jeweils abgegrenzten Bereichen des Friedhofes angegriffen. Das sind neben Mumien und anderem Getier die drei Hauptgruppen von Untoten. Jede dieser Gruppen wird von einem Supermonster erschaffen und befehligt einen »Spectre«. Je länger Sie brauchen, um einen Friedhofsbereich zu säubern, desto mehr Untote werden von den Spectres erschaffen. Diese werden wiederum

von einem Vampir überwacht. Erst wenn alle drei Spectres und der Vampir vernichtet sind, haben Sie diesen Auftrag erledigt. Wenn Sie einen der Spectres erledigen, verschwindet auch die entsprechende Monsterart. Um den Vampir abzumurksen, brauchen Sie allerdings etwas Geduld, denn einmal umbringen reicht bei dem Burschen nicht. Auf dem Friedhof finden Sie eine Crypta in Kreuzform. Dort befindet sich der Sarg des Vampirs. Wenn Sie den zerstört haben, gehen Sie in die rechte obere Ecke. Durch einen Geheimgang kommen Sie in eine kleine Kammer, in der sich der Blutsauger befindet. Nachdem Sie ihn besiegt haben, verfolgen Sie ihn bis zu seinem Sarg. Dort müssen Sie Draculas Enkel endgültig zu seinen Ahnen schicken. Erst dann haben Sie den Friedhof gesäubert und können sich Ihre wohlverdiente Belohnung abholen. Ach ja, der Zauberer, der sich Ihrer Party an diesem ungastlichen Ort anschließen will, ist ein falscher Fünzfziger. Bei der nächsten Gelegenheit macht der mit den Monstern gemeinsame Sache.

Stojanow Gate

Nach all den »kleinen« Aufträgen wird es Zeit für den großen Showdown. Um aber endlich dem Oberbösewicht entgegenzutreten, der in den Journaleintragungen immer als der mysteriöse Boß bezeichnet wird, muß man erstmal an sein Schloß herankommen. Davor ist ein dickes und schwerbewachtes Tor mit vielen Wachen und zwei großen Türmen. Direkt hinter dem Eingang zum Torbereich befindet sich bei Tageslicht ein fahrender Händler. Mit seinem Wagen als Tarnung können Sie die beiden großen Tore unbehelligt durchqueren und die Wachen in den beiden Türmen rechts und links überraschen. Sobald Sie in einem der Türme oder draußen einen Kampf beginnen, lösen Sie einen Alarm aus, und ganze Heerschaaren von Wachen strömen herbei. Glücklicherweise hält der Alarm nur eine Stunde vor, und man kann sich solange in einem der beiden Türme verstecken (sofern Sie die Wachen darin erledigt haben). Nachdem Sie einen der beiden Türme gesäubert haben, greift die Mannschaft des anderen beim Verlassen des Turmes an. Um das Tor komplett zu befreien, müssen Sie nun auf dem Rückweg die beiden Tore öffnen (am besten mit einem »Knock«-Spell und die Wachen am südlichen Ende der Tore ordentlich aufmischen). Sobald das Tor offen und gesichert ist steht dem großen Finale nichts mehr im Wege.

Valjevo Castle

Endlich ist es soweit: Der große Endkampf steht bevor. Valjevo Castle ist die Heimstatt von dem mysteriösen Boß. Die Burg ist in drei große Bereiche unterteilt: der äußere Ring, ein großes Labyrinth innerhalb des Ringes und zwei Stockwerke im Kern des Labyrinthes. Der äußere Ring ist wiederum in vier einzelne Segmente unterteilt.

Wir fangen mit der südwestlichen Ecke an. Der einzige sichere Ruheplatz ist das »Smokehouse«. Im Laundry Room sollte man sich nett mit den Waschfrauen unterhalten. Durch deren Hilfe kann man vielen Kämpfen aus dem Weg gehen. Durch einen Kampf fliegt die Tarnung allerdings auf. Beim »Smithy« können Sie bei Nacht ein paar Dinge stehlen, am Tage kann es dort einen Kampf geben. In der Kapelle sollten Sie das Angebot ablehnen. Dafür müssen Sie

nun beim Verlassen der Kapelle kämpfen. Die Schwerter und das Geld, das nach dem Kampf liegenbleibt, sollten Sie unbedingt liegen lassen.

Weiter gehts mit der Ecke im Nordwesten. Hier kann die Party in den Offiziersquartieren schlafen, vorausgesetzt Sie konnten die »Giants«, die sich hier aufhalten, überlisten. Am besten nicht angreifen, sondern es mit Reden versuchen. Danach kann man den Raum nach einem Schatz durchwühlen. Für das »Main Gate« braucht man entweder das Paßwort (»Rhodia«) oder einen »Knock«-Spell. Im »Guard Post« gibt es zwei Wege, um ungeschoren davonzukommen. Auf alle Fälle sollten Sie mit den Wachen reden. Wählen Sie entweder den »Parlay«-Modus »Meek« und sagen das Wort »Harash«, oder Sie benutzen »Abusive« und behaupten Sie seien »Tyranthraxus«.

Weiter geht's an der nordöstlichen Kante. Der ideale Ruheraum ist die Armory, in der es auch noch ein paar Gegenstände zu finden gibt. In der hiesigen »Guard Post« genauso verfahren wie in der nordwestlichen Ecke. In der Küche findet man ein Paßwort (allerdings erst, wenn Sie den Gnoll erledigt haben).

Nun zur Ecke im Südosten: Der obligatorische Schlafplatz ist in dem »Old Building«. Im »Guard Post« verfahren Sie wie gehabt. In dem Brunnen kann nach einem Schatz getaucht werden. In der Zelle schmort der gute alte Cadorna vor sich hin. Wenn Sie ihn befreien, sagt er zwar das Paßwort für das Haupttor zum Labyrinth, aber er löst auch einen Alarm aus. Da wir das Wort schon wissen, lassen wir Cadorna dort, wo er ist.

Jetzt begeben wir uns in das Labyrinth. Durch das Tor in der südöstlichen oder nordwestlichen Ecke des äußeren Ringes gelangt man in das große Labyrinth der Burg. In den verwinkelten Gängen befinden sich ärgerlicherweise Teleporter, die die Party in jeweils einen anderen Bereich transportieren. In den vier Ecken des Labyrinths befinden sich vier Türme. In allen viere ist außer ein paar Monstern nichts Wesentliches zu entdecken. Wenn Sie einen Alarm beim Betreten des Labyrinthes ausgelöst haben, werden Schlangen hineingelassen. Nach einer Stunde ist das Labyrinth aber wieder schlangenfrei. Ausruhen kann sich die Party in den beiden nördlichen Türmen, nachdem Sie deren Insassen beseitigt haben.

Auf zum letzten Gefecht im inneren Turm, der aus zwei Etagen besteht. Sie betreten den inneren Turm am besten durch die Tür aus der nordwestlichen Ecke des Labyrinthes. Die rechte Wand des Raumes ist an der unteren Hälfte durchlässig. Gehen Sie eine Treppe nach oben und drehen Sie sich nach Norden. Durch eine weitere Illusionswand kommen Sie auf eine nächste Treppe. Gehen Sie auf keinen Fall die Treppe hoch, die nach Osten führt. In dem Raum dahinter ist eine Medusa, die Ihre Party in Stein verwandelt. Wenn Sie die Treppe im Norden hochgegangen sind, befindet sich Ihre Party in der zweiten Etage. In den Räumen auf der Osthälfte dieser Stufe ist nichts Besonderes. Hüten Sie sich vor dem Raum in der nordöstlichen Ecke dieser Etage. Hier ist eine Klappe, und jeder Charakter, der dort durchsieht, schaut auf die Medusa, die einen Stock tiefer wohnt. Gehen Sie mit der Truppe nach links und durch die Tür, gehen Sie nicht über die Treppe. Hinter der Tür ist ein Wartesaal. Greifen Sie nicht an, sondern reden Sie wieder mal (Modus: »Nice«). Nun gelangen Sie in den Raum von Genheeris, der von seinem Boß genausowenig hält wie Sie. Wenn Sie ihm versprechen, den bösen

Tyranthraxus anzugreifen, schließt er sich Ihrer Party an. Jetzt müssen Sie nur noch direkt zurückgehen und die Treppe neben dem Eingang zum Wartezimmer hinaufgehen. Und da ist er: Tyranthraxus, der Boß persönlich. Aber nach allen erlebten Gefahren dürfte dieser Endkampf ja nur noch ein Klacks für Sie sein - oder etwa nicht?

Zauberhaft: Der Weg durch Tangled Tales

Allgemeines

Versuchen Sie möglichst viele Mitglieder in die Party aufzunehmen. Dadurch verbessern Sie nicht nur die Kampfkraft der Truppe; einige der Spielfiguren geben während der Abenteuer auch entscheidende Hinweise, die nicht nur zum Lösen einiger Puzzles wichtig sind, sondern auch das Spiel abwechslungsreicher gestalten. Nach dem Lösen der ersten beiden Hauptaufträge, die von Eldritch erteilt werden, sollten Sie mit den zusätzlichen Erfahrungspunkten möglichst den Charismawert Ihrer Spielfigur erhöhen.

Die erste Mission

Sie beginnen das Abenteuer in einem Raum in Eldritchs Schloß. Sie untersuchen die Kiste, die in dem Zimmer steht, öffnen sie und nehmen alle Gegenstände mit (nicht vergessen, die Rüstung und das Schwert zu »equippen«). Nun raus aus dem Zimmer und Jacob suchen. Nachdem Sie ihn gefunden haben, gehen Sie einen Stock höher. Dort finden Sie Eldritch, der den ersten Auftrag erteilt. Danach gehen Sie in die Bücherei im zweiten Stock der Burg. Untersuchen Sie den Tisch und das »Leather Tome«. Hier finden Sie den ersten Zauberspruch. Es ist der »Light Spell«. Jetzt gehen Sie wieder ein Stockwerk tiefer und verlassen das Schloß und die Stadt.

Draußen steuern Sie Ihre Spielfigur von der östlichen Mauer aus nach Norden. Dort findet man eine Kletterpflanze (»Vine«) und eine Höhle im Wald. Klettern Sie in die Höhle und sprechen den Light-Zauberspruch. Jetzt nach Westen gehen und an der Ecke abbiegen. Hier treffen Sie auf eine Schlacht zwischen einem Elfen und einer Horde Goblins. Helfen Sie dem Elfen, und nach dem Kampf wird sich dieser Ihnen anschließen. Weiter nach Süden bis in die große Kammer gehen. In der südöstlichen Ecke befindet sich eine geheime Tür, dahinter sind ein Skelett und eine Schaufel (»Shovel«). Nehmen Sie die Schaufel und steigen die Leiter in der Ecke hinunter. Hier trifft man auf ein sehr fieses Monster, einen Ghoul. Lassen Sie sich auf keinen Kampf ein und rennen weg. Südöstlich von der Leiter gibt's eine tolle Rüstung (»Leather +1«), die Sie selbst anziehen sollten. Wenn Alvin, der Elf, Sie nach der alten Lederrüstung fragt, geben Sie sie ihm. Übrigens sollte man immer, wenn ein Charakter nach

einem Gegenstand fragt, darauf eingehen und der jeweiligen Figur das Gewünschte geben. Verlassen Sie nun diese Höhle und gehen wieder zurück zur Stadt.

In der Stadt besucht man den Eimerladen (»Buckets by the Bundle«), Reden Sie mit Billy Bob. Da nun der Elf in der Party ist, gibt Billy Ihnen einen Eimer. Nun raus aus dem Laden und rein in die Kneipe (»Crystal Goblet Tavern«). Hier halten wir uns nicht lange auf, sondern gehen in die Küche und begrüßen den Koch. Probieren Sie von dem Stew. Danach läßt der Koch ein paar Streichhölzer fallen, die Sie natürlich sofort aufsammeln. Von der Küche geht es weiter in den Keller, in dem große Weinfässer stehen. Öffnen Sie das Faß in der südöstlichen Ecke und stecken die gefundenen Goldmünzen rein. Der nächste Punkt auf der Stadtrundfahrt ist der Magieladen (»Moe's Magic Shop«). Hier findet man einige Broschüren, von denen Sie eine mitnehmen. Gehen Sie von hier aus wieder in die Burg von Eldritch. Etwas nordöstlich Ihres eigenen Zimmers finden Sie in einem weiteren Raum den Zauberschüler Drek. Geben Sie ihm die Broschüre, daraufhin verschwindet er überglücklich, und Sie können die obere Hälfte des Zimmers durchsuchen. Hier gibt es den »Heal Spell«. Nun wieder in den Magie-Shop. Drek wartet hier und verkauft Tränke. Kaufen Sie von ihm die »Unpetrify Potion«.

Jetzt verlassen Sie die Stadt wieder und wenden sich nach Nordwesten. Nach kurzer Reise treffen Sie auf ein Kaninchen in einem Käfig. Befreien Sie das Kaninchen, und es verwandelt sich in eine Dyrade. Grüßen Sie sie, und nehmen Sie die angebotenen Apfelsamen an. Südöstlich vom Käfig befindet sich ein spezieller Baum (»Hollow Tree«). Das Bienennest sollten Sie in Ruhe lassen. Am Baum wählen Sie die Option »Hill the Bückel« und gehen weiter. Das Füllen des Eimers mit Honig dauert ein Weilchen, und man muß später zurückkehren. Wenn Sie nun nach Südwesten gehen, finden Sie einen Garten. Hier pflanzen Sie die Apfelsamen ein und buddeln ein wenig mit der Schaufel herum. Nehmen Sie die ekligen Viecher (»Nightcrawlers«) und schlafen ein wenig. Es dauert rund drei Tage, bis die Äpfel reif sind. Sie nehmen die Äpfel und gehen zurück zur Stadt.

Beim Brunnen werfen Sie die Nightcrawlers hinein (mit »Drop«). Die Fische bringen Ihnen jetzt einen Schlüssel (»Blue Key«). Danach geht man wieder in die Taverne. Am südlichen Tisch ist ein apfelstüchtiger Kerl namens Sir Isaac. Legen Sie die Äpfel weg, und er wird sich Ihrer Party anschließen. Statten Sie dem Hotel (»Inn of the Sleeping Dragons«) einen Besuch ab. Sie reden mit der Herbergsmutter und bleiben über Nacht (das kostet zwar einen Haufen Gold, aber es lohnt sich). Im Raum am nördlichen Ende schläft ein Raubritter mit dem Namen Riley. Reden Sie mit ihm, und er wird sich der Party anschließen. Verlassen Sie die Herberge und gehen zum Söldnerladen (»Sword for Hire«). Hier reden Sie mit Sedrick. Wenn genügend Gold vorhanden ist, akzeptieren Sie seinen Preis, und er wird sich ebenfalls Ihrer Mannschaft anschließen. Im Norden ist das Spukhaus (»Haunted House«), das Sie mit dem blauen Schlüssel aufsperrern können. Drinnen warten nicht nur eine Horde Geister, sondern auch ein neuer Zauberspruch (»Fear Spell«).

Jetzt zurück zum Bienenbaum und den Honig abholen. Mit dem Eimer geht es nach Nordwesten zu einem Haus (»Goldilock's House«), Der Wächter (ein Bär) freut sich über den Honig und zieht von dannen. Goldilock ist froh, daß der Bär endlich weg ist und schließt sich der Party an. Untersuchen Sie den Tisch und essen das Porridge. Unter dem wertvollen Teppich

ist eine Falltür, die Sie natürlich hinabsteigen. In dem Raum im Norden ist wieder ein Zauberspruch versteckt (»Silent Spell«).

Verlassen Sie das Haus, und gehen Sie nach Westen. Auf der westlichen Seite des Landes befindet sich ein dicker Felsbrocken, den Sie porridgegestärkt beiseite wuchten können. Steigen Sie die Leiter hinab. Die Statue der hübschen Frau beschmiert man mit der Potion. Daraufhin wird die Frau lebendig und schließt sich der Party an. Hinter der Tür im Norden warten einige Wachen auf ein heißes Gefecht. Nach der Schlacht nehmen Sie das Geld vom Kartentisch und gehen nach Nordosten. Hier befindet sich die Waffenkammer, die Sie natürlich plündern dürfen. Direkt von der Waffenkammer aus geht es nach Süden. An der östlichen Mauer ist eine Schatztruhe, die Sie beiseiteschieben. Darunter ist ein Steinblock, der ebenfalls weggeschubst werden kann. Nehmen Sie die Gefängnisschlüssel. In der südöstlichen Ecke befindet sich eine Geheimtür. Sie gehen durch und schließen die südlichste Zelle des Gefängnisses auf. Der Zwerg Sneezy wird sich Ihrer Truppe anschließen.

Verlassen Sie das Labyrinth, und gehen Sie direkt nach Osten. Hier sitzt eine Zigeunerin in einer Hütte. Man klopft höflich an die Tür und grüßt die Zigeunerin. Suchen Sie nun das Land nach dem alten Goldgräber Bounty Bob ab, und kaufen Sie eine Spitzhacke (»Pick«), Finden Sie den »Slime Pool« und schwimmen darin. Hier entdeckt man einen geheimen Eingang zu unterirdischen Höhlen. In der norwestlichen Ecke sollte Sneezy mit der Spitzhacke ein paar Diamanten schürfen, mit denen Sie in die Burg von Eldritch gehen. Im Kartenraum der Burg findet man einen Geheimraum. Steigen Sie die Leiter hinab und gehen zum »Pink Pool«. Werfen Sie die Diamanten einen nach dem anderen hinein. Die Diamanten verwandeln sich in Kohle, die Sie mitnehmen.

Mit der Kohle geht man zum großen Stein zurück und steigt wieder die Leiter hinab. Riley wird Ihnen an einer Stelle des Labyrinths einen Hinweis geben. An dieser Stelle müssen Sie das Zauberwort sprechen: »Please«. Nördlich von hier ist ein blauer Stein. Wenn Sie diesen berühren, steigt die Zahl Ihrer Spellpoints. In Dacondas Raum wird man von Wachen attackiert. Nach dem Kampf untersuchen Sie das Buch von Daconda. Finden Sie den Thanbor und seine Wachen. Nachdem Sie diese erledigt haben, untersuchen Sie den Beutel (»Canva's bag«) und lernen den »Shield-Spell«. Von hier aus nehmen Sie die östlichere der beiden Türen im Süden. Sie schieben das Bücherregal beiseite und gehen in den Geheimgang. Hier findet man den »Energy Blast-Spell«. Nun zurück durch die Geheimtür und dann durch die Tür im Osten. Zünden Sie mit den Streichhölzern den silbernen Leuchter an. Jetzt wird die Party wieder teleportiert. Gehen Sie nach Norden und dann nach Osten zu der »Mist«-Tür, die sich erst öffnet, wenn man »Reivax« gesagt hat. Im Süden können Sie den kreischenden Totenschädel mit dem Silence-Spruch zum Schweigen bringen. Dahinter treffen Sie auf Xavier, vor dem man lieber weglaufen sollte. (Mutige Naturen können natürlich versuchen, ihn zu verhauen.) Im Südwesten ist ein Raum voller Flaschen, den Sie genauer untersuchen sollten. Nehmen Sie die Salbe (»Vial«) mit. Gehen Sie nach Norden in den Raum mit den Drachen. Dort berührt man die Drachenköpfe in folgender Reihenfolge: Red, White, Blue. Nun weiter nach Norden. Von hier aus werden Sie mitsamt der Party in die Stadt zurückteleportiert. Gehen Sie in die Kneipe, und nehmen Sie die Eintrittskarten für den Zirkus mit, die dort auf einem Tisch liegen. Reden Sie nun mit Eldritch, und holen Sie sich Ihre Belohnung ab.

Die zweite Mission

Gehen Sie durch das Tor, und nennen Sie Ihren Zielort, in diesem Fall »Violet Valley«. Machen Sie mit dem entsprechenden Zauberspruch Licht, und gehen Sie durch die Passage. Bei dem eigenartigen Gebilde (»Cobweb«) halten Sie an und lernen den »Time Distortion-Spell«. Nachdem man die Passage verlassen hat, wendet man sich nach Westen. Wenn unterwegs eine Figur namens »Gnu Gnu« auftaucht, sollten Sie keine falsche Scham an den Tag legen und lügen. Sie finden in der Nähe (südlich) des Bauernhofs die Pfeife (»Corncob pipe«). Mit der Pfeife betreten Sie die Farm. In dem Hof gehen Sie in die nordöstliche Ecke zum Hühnerstall, dort findet man eine magische Feder. Joshua geben Sie die Karten für den Zirkus und bekommen dafür einen Schlüssel (»Barn key«). Etwas nordöstlich von der Farm finden Sie eine Kletterpflanze (»Vine«), Klettern Sie hinauf, und gehen Sie durch die Tür im Osten. Der alte Knabe (Maxwell) steigt in Ihre Party mit ein. Jetzt verläßt man das Baumhaus in östlicher Richtung. Hier treffen Sie Indunn. Fragen Sie nach den Wurzeln («Ginger Roots»). Nun wandern wir wieder nach Westen bis zum Kloster. In der nordöstlichen Ecke im Kloster ist eine Treppe, die Sie hinaufgehen sollten. Untersuchen Sie das Bücherregal, hier wartet ein neuer Zauberspruch (»Omnivision«), Hinter der südlichen Tür ist ein goldener Altar, auf dem ein heiliges Symbol (»Holy Symbol«) liegt, das wir natürlich einstecken. Im Klosterhof fragen Sie Bruder Jenkins nach dem gestohlenem Buch und Bruder Sidney nach den Ginger Roots. Nehmen Sie die Wurzeln mit, und heuern Sie Bruce Leon als Partymitglied an. Nun geht's wieder zur Farm zurück. Mit Bruce Leon in der Party kann Blade Jones befreit werden, der sich ebenfalls Ihrer Party anschließt.

Am unteren Ende des Strandes will Gnu Gnu unbedingt eine Sandburg bauen - lassen Sie ihn. Nehmen Sie die grüne Flasche, die zum Vorschein kommt. Danach geht man zu dem Seemann, der an der Küste wartet. Dank Blade Jones werden Sie auf eine Insel übergesetzt. In dem Labyrinth, das sich auf der Insel befindet, gibt es eine Quelle, aus der der alte Maxwell trinken sollte. Das Wasser ist der reinste Jungbrunnen, und Maxwell ist plötzlich ein frischer, junger Kerl geworden. Verlassen Sie nun das Dungeon und suchen die Insel nach der Muschel (»Conch shell«) ab. Wenn Sie diese benutzen, erscheint eine Riesenschildkröte und bringt die Party zurück zum Festland.

Dort angekommen, gehen wir nach Westen, bis wir den magischen Teppich (»Magic Carpet«) gefunden haben. Das kleine Monster, das auf dem Teppich sitzt, bewirft Sie nun mit faulen Eiern. Bruce Leon fängt eines davon und gibt es Ihnen. Öffnen Sie jetzt die Flasche, die Sie am Strand gefunden haben. Interessanterweise ist die Flasche größer, als gedacht. In der Mitte des Raumes findet man Jinx, den man mit dem faulen Ei aufwecken kann. Daraufhin wird Jinx sich ebenfalls an Ihre Fersen heften. Zurück beim magischen Teppich wird Jinx das kleine Monster verjagen, und Sie können den Teppich aufsammeln.

Mit dem Teppich fliegen Sie zu einem Schloß in den Wolken. Bevor Sie die Burg betreten, muß noch das Wolkenmonster gefunden und erledigt werden. Die Zugbrücke wird von Maxwell geöffnet. Drinnen erwartet Sie Jeb, der Gigant (Der Bursche ist so groß, daß man immer nur seine Füße sieht). Lassen Sie sich gefangennehmen (was anderes bleibt einem auch nicht übrig). An der östlichen Seite des Gefängnisses ist eine Schnur, an der Sie ziehen können. Nun erscheint eine Bedienstete an der östlichen Mauer und bringt Ihnen etwas zu essen.

Mit dem auf klassische Weise versteckten Schlüssel (»Giant Key«) kann man die Tür öffnen und sollte einen Stock tiefergehen. Wenn Sie in den Räumen auf die Griffins-Monster gestoßen sind, gehen Sie von dort aus nach Westen, durch die Tür, nach Süden und wieder durch die Tür. Von hier aus werden wir teleportiert. Sie nehmen das Buch (»Story book«) und gehen durch die Geheimtür, die sich im Südwesten befindet. Hier finden wir Veronica, die sich auch der Party anschließt. Sie verlassen jetzt das Schloß und fliegen mit dem magischen Teppich wieder zurück. Beim Umherwandern trifft man auf Charles, der einen Schlüssel rausruckt (»Cryptic Key«). Suchen Sie die Hütte von Zilch. Kaufen Sie ihm den »Gnhton Spell« ab, und befragen Sie ihn über diesen Spruch. Finden Sie die Drachenhöhle, und steigen Sie dort hinab. Den Drachen wird man los, indem man das Buch aus der fliegenden Burg öffnet. Es ist so langweilig, daß der Drachen einschläft. Hier unten finden Sie nicht nur einen neuen Zauberspruch (»Force Field«), sondern auch zwei Bücher (»Ivanhoe book« und »Book of Poetry«). Das Ivanhoe-Buch geben Sie dem Bruder Jenkins aus dem Kloster, der Ihnen dafür den »Awaken-Spell« überreicht.

Der nächste Platz auf dem Reiseplan ist die Mine. Wenn die Felsbrocken auf Sie zurollen, laufen Sie einfach den Weg zurück, den Sie gekommen sind. Jetzt kann diese Passage gefahrlos überquert werden. Hier unten haust ein merkwürdiger Kerl namens Imrahz, der um Hilfe gegen einen Dämon bittet. Als tugendhafter Abenteurer schlagen Sie ihm das natürlich nicht ab. Den Aufzug kann Gnu Gnu reparieren. Nachdem der böse Dämon besiegt ist, untersuchen Sie die östlichen Räume. Dort findet man den »Recall-Spell«. Sie verlassen nun die Mine und suchen die Höhlen des Zyklopen. Nachdem dieser besiegt wurde, findet man in den Höhlen nach ein wenig Suchen das »Scarlet Sword«.

Suchen Sie jetzt den eigenartigen Brunnen auf. Sprechen Sieden Recall-Spruch auf den Anker und nehmen diesen mit. Plötzlich finden Sie sich auf einem gruseligen Friedhof wieder. Untersuchen Sie die Grabsteine. Auf einem findet man einen neuen Schlüssel (»Skeleton Key«). Damit kann das Mausoleum geöffnet werden. Öffnen Sie den Sarg, und steigen Sie eine Etage tiefer. Durch das merkwürdige rote Licht muß man zweimal gehen. Beim erstenmal wird man zwar wegteleportiert, aber nun müssen Sie zurück und ein zweites Mal durch das rote Licht gehen. Der nächste Sarg, den Sie finden, enthält keine alten Knochen, sondern einen weiteren Zauberspruch (»Detect Monster«). Von hier aus geht es direkt nach Westen. Betreten Sie den inneren Raum und steigen die Leiter hinab. Schieben Sie die Werkbank unter die Öffnung, und klettern Sie hindurch. Jetzt ißt man die Ginger-Wurzeln. Hinter dem Raum mit dem roten Nebel legen Sie den Anker weg. Der Statue geben Sie das Schwert aus den Zyklophenhöhlen. Die Statue wird nun sehr lebendig, aber auch sehr böse. Wenn die Statue besiegt ist, öffnen wir den großen Sarg und befreien Pierre (der mit in die Party kommt).

Sie verlassen nun diesen ungastlichen Ort und gehen zum Gasthaus (»Wildwood Inn«). Dort akzeptieren Sie das Angebot und übernachten hier. In der südwestlichen Ecke findet man Jenny, die auch mit in die Party kommt. Da Ihre Truppe jetzt komplett ist, fliegen Sie wieder (per Luftteppich) zum Schloß. Pierre kann als einziger die Tür zu der Kammer des Giganten öffnen. Hier lassen Sie das Book of Poetry fallen, und Jenny wird eine wilde Geschichte erzählen. Jeb, der Gigant, kann kaum noch seine Tränen zurückhalten und macht dem Drama ein stilvolles Ende. Fliegen Sie wieder zurück, und gehen Sie zur Passage. Dort wählt man

den Zielort (diesmal: »Fairhaven Valley«) und meldet sich bei Eldritch zum Rapport zurück. Der rückt nicht nur zwei neue Punkte für die Charaktereigenschaften heraus, sondern auch gleich den dritten Auftrag.

Die dritte Mission

Wie schon in der zweiten Mission gehen Sie durch das Tor und sagen wieder Ihren Zielort, der diesmal »Springdale Valley« heißt. Von hier geht es weiter nach Westen, bis wir auf einen Bekleidungsladen treffen (»Oscar's Tailor Shop«). Kaufen Sie die Weste und den Frack (»Vest + Black Bowtie«). Betrachten Sie sich im Spiegel und lernen den »Reflection Spell«. Gehen Sie zum Regal, und ziehen Sie die Weste an. Dabei fällt ein Stück Papier aus der Tasche, und Sie finden einen weiteren Zauberspruch (»Quickness-Spell«). Jetzt verläßt man den Laden.

Suchen Sie die Gegend nach Billy the Kid ab, der in die Party aufgenommen werden will. Ein unfreundlicher Geselle ist die frisch erworbene Weste. Heben Sie die beiden Knöpfe auf und gehen zu der Bäckerei im Norden. Reden Sie mit dem Bäcker Charles und sagen Sie ihm Ihre Hilfe zu. Jetzt kauft man die Schlittschuhe (»Ice-Skates«) von Elisabeth. Durchforsten Sie das Land und suchen Sie die Kaninchenfallen. Nachdem Sie jede der Fallen entschärft haben, betreten Sie den Kaninchenbau. Die fesche Mümmelmann-Braut Kimberley gibt Ihnen eine Karotte.

Im Südosten der eigenartigen Pyramide ist eine Fledermaushöhle. Darin findet man ein Flöte (»Festive Flute«), die Sie mitnehmen sollten. Gehen Sie jetzt zu der Brücke (»Troll Bridge«), wo Billy the Kid den Wächter beschäftigt. In der Höhle, aus der der kalte Luftzug rauskommt, befindet sich eine ganze Reihe Geheimtüren. Also nicht verzweifeln, sondern geduldig die Wände untersuchen. Neben einem Zauberspruch (»Strenght-Spell«) findet man in diesen Höhlen noch zwei feine Gegenstände (»Metal Rod + Sword +1«). Sie verlassen nun die Höhle und betreten die Eislandschaft. Um über den zugefrorenen See zu kommen, muß man die Schlittschuhe anziehen. Betreten Sie das Iglu, und unterhalten Sie sich mit Edward dem Eskimo, der scheinbar mit dem Fischfang Probleme hat. Sprechen Sie den Time Distortion-Zauberspruch: dafür erhält man einen Eskimokajak. Sie fahren mit dem Kajak zu den südlich gelegenen Eisschollen und geben dem Pinguin den Frack. Danach fährt man zum Iglu zurück und geht von dort aus zwei Felder nach Norden. Dort bauen Sie einen Schneemann, der lebendig wird und sich Ihrer Party anschließt. Auf Verlangen geben Sie ihm das tolle Schwert. Im Osten treffen Sie auf einen Schneemenschen (Yeti), der gegen Ihren Schneemann eine Schneeballschlacht verliert. Betreten Sie die Eishöhle. Hier finden Sie nicht nur einen gemeinen Polarbären, sondern auch ein neues Partymitglied: Man muß bei der großen Sanduhr die Flöte spielen, woraufhin ein Mann namens Azersun erscheint. Suchen Sie das zerfledderte Stück Papier und lernen Sie den »Depoison-Spell«. Verlassen Sie jetzt die Eislandschaft, und gehen Sie nach Springdale Valley zurück. Der Schneemann kann Ihnen logischerweise nicht folgen und bleibt in seiner wohligh kalten Eishöhle.

Sie sammeln Billy the Kid an der Brücke wieder auf und bitten Azersun, die Zeit zurückzudrehen (»Past«). Suchen und kämpfen Sie mit dem Werwolf. Danach verwandelt sich dieser in Malcom, der ebenfalls mit in die Party kommt. Nun geht's in die Pyramide. Man spricht

den Light- sowie den Detect-Monster-Zauberspruch. Bevor das Monster (der Devourer) die Tür erreicht hat, sprechen Sie den Time-Distortion-Spruch. Sie finden in der Spitze der Pyramide den Altar und plündern ihn aus. Daraufhin explodiert die Pyramide, und man wird auf diese Weise wieder nach draußen befördert. Am Fluß finden wir ein Indianerwigwam. Reden Sie mit Alphonso. Sie gehen zum Leprechaun-Baum und reden dort mit Lucy. Geben Sie ihr die Beute aus der Pyramide (»Pod of Gold«). Dafür erhalten Sie das Diplom, das Sie zu Alphonso bringen.

In dem Fluß findet sich eine alte Flasche. Man zerbricht sie und lernt einen neuen Zauberspruch (»Unparalyze«). Sagen Sie Azersun, daß Sie wieder in die Gegenwart möchten. Gehen Sie zur Bäckerei und holen sich von Charles die Karte ab (»Amazing Map«), Azersun soll nun wieder die Party in die Vergangenheit bringen. In der südwestlichen Ecke ist der Wohnsitz der alten Zauberer, den Sie betreten. Benutzen Sie den Light-, den Detect-Monster- und den Time-Distortion-Spruch, um durch den Raum mit den hüpfenden Monstern zu gelangen. Sie reden mit Alzerin und absolvieren den Test. Beim ersten Mal spricht man den Energy-Blast-Zauber. Die Antwort auf die zweite Frage ist »Nothing«, die auf die dritte Frage »Fifteen«.

Jetzt dürfen Sie den noch fehlenden Zauberspruch lernen und können die einzelnen Tore schließen. Wenn alle Tore mit »Strenghten Portal« geschlossen bzw. gefestigt sind, kehren Sie zu Eldritch zurück und holen sich die letzte Beförderung ab.

Sharewareschätze

PC-Profispiele gehen ganz schön ins Geld. Für die hochkarätigen Neuheiten muß man in der Regel einen Hunderter hinblättern. Es gibt aber einen weiteren legalen und preiswerteren Weg, um an neue Spiele heranzukommen. Die Alternativ Software erreicht oft nicht den grafischen Standard von kommerzieller Software, aber bei einigen Vertretern ist der Spielspaß trotzdem nicht ohne: Die Rede ist von den sogenannten »Shareware«-Programmen.

Der Name *Shareware* bedeutet, frei aus dem Englischen übersetzt, daß man diese Programme mit anderen teilen darf. Doch so ganz umsonst ist Shareware auch nicht. Zum einen verlangt der Händler, bei dem Sie die Shareware bestellen, einen Unkostenbeitrag für die Diskette, das Porto, das Kopieren und eine kleine Lizenzgebühr. Zum anderen sollten Sie, wenn Sie ein Sharewareprogramm häufig benutzen, dem Programmierer unbedingt einen kleinen Geldbetrag als Lizenzgebühr schicken. Ansonsten stellt die Benutzung eines Shareware-Programms, ohne dafür bezahlt zu haben, einen Verstoß gegen geltendes Urheberrecht dar. Die Adresse des Programmierers ist im Regelfall im Programm ausgewiesen. Das Bezahlen eines Obulus hat auch erhebliche Vorteile. Durch den gezahlten Betrag (gewöhnlich um die 20 Mark) werden Sie offiziell als Benutzer des ausgesuchten Programms geführt und kommen oft in den Genuß eventueller »Up-Dates«, d. h. Sie erhalten die neueste Version zugesandt.

Shareware ist übrigens nicht zu verwechseln mit sogenannten »Public Domain«-Programmen. Solche Programme sind im Regelfall völlig umsonst (bis auf einen kleinen Unkostenbeitrag für Porto und Duplizieren) und dürfen beliebig weiterverbreitet werden.

Wir haben für Sie eine kleine Auswahl besonders empfehlenswerter Sharewarespiele zusammengestellt, die sich beim Spielspaß durchaus mit teuren professionellen Programmen messen können. Das Spektrum reicht vom listigen Denkpiel über Actionspektakel bis zum handfesten Adventure. So dürfte für jeden etwas dabei sein. Sie sollten beachten, daß die meisten Sharewarespiele in Englisch sind und auch die Anleitungen, die man mit auf der Diskette findet, in der Regel nicht übersetzt sind. Da die meisten Spiele einfach zu verstehen sind, ist dies aber kein allzu großes Handicap.

Zu jedem Titel geben wir außerdem die Diskettenbestellnummer an, unter der die jeweilige Software beim Sharewareversand Computer Solutions geführt wird, der uns freundlicherweise die Testmuster zur Verfügung stellte. Jetzt geht's aber endlich los mit unseren Sharewareempfehlungen:

Ain't no Tetris/Shooting Gallery

(S)

DISK 1142)

Insgesamt vier Spiele finden Sie auf der Sharewarediskette 1142. Zwei davon (»Blue Ball« und »Cipher«) kann man getrost in der Pfeife rauchen; die beiden anderen sollten Sie sich einmal ansehen. Eine unverschämt gute Abkupferversion des Denkspiel-Evergreens »Tetris« verbirgt sich hinter dem schelmischen Namen »Ain't no Tetris«. Das Spielprinzip ist mit dem

des sowjetischen Profivorbilds identisch: Fürs geschickte Ablegen von Klötzchen, die dem Boden des Spielfelds entgegenschweben, kassiert man Punkte und macht Platz für weitere Spielfiguren. Eine schicke High-Score-Liste verewigt die Namen der besten Klötzchen-Konstrukteure. Zudem nutzt der Spaß sowohl Hercules- als auch CGA- und EGA-Grafik aus.

Im Gegensatz zu diesem geistreichen Denkspiel konzentrieren sich Ihre Aktivitäten bei »Shooting Gallery« auf die Zeigefingermuskulatur. Ist man mit Maus und EGA-Karte ausgestattet, darf man in drei verschiedenen Levels sein Ballertalent beweisen. Erfreulicherweise ist das Programm eines der wenigen friedlichen Schießspiele: Gefeuert wird auf Tontauben, Zielscheiben und Schießbudenfiguren. Ein gepflegter Reaktionstest für flinke Klicker.

Automon

(CSL-DTsk 1136)

Monopoly-Enthusiasten kennen diese schwärzesten Stunden: Innig gelüftet es einem nach dem Rascheln von Papiergeld und dem Prasseln der Ereigniskarten, doch es lassen sich keine willigen Mitspieler auftreiben. Wenn's hart auf hart kommt, bleibt einem immernoch der treue PC als Partner, dessen Ventilator traut vor sich hin brummt, während die digitalen Würfel über den Bildschirm klacken. »Automon« nennt sich die Sharewareversion des Brettspielveteranen »Monopoly«. Die Grafik ist schlicht, die Atmosphäre bei weitem nicht so gut wie beim Umgang mit Brett und menschlichen Mitspielern, aber ein Computergegner ist besser als gar keiner. Die PC-Adaption des urkapitalistischen Häusle-Raffens unterstützt Hercules-, CGA- sowie EGA-Grafik.

Bananoid/Beyond Columns/EGA-roids

(CSL-Disk 318)

Randvoll mit gut gemischten Spielen ist die Diskette 318: gleich neun Programme machen sich auf ihr breit. Neben allerlei Überflüssigkeiten findet man hier drei abwechslungsreiche Spiele, die Sie sich einmal ansehen sollten.

»Bananoid« ist Besitzern einer VGA-Karte vorbehalten, die dafür mit besonders bunter Grafik bedacht werden. Bei dieser Variante des Spielhallenautomaten »Arkanoid« müssen Sie mit einem Ball eine Wand aus Steinen abtragen. Mit einem Schläger (gute Maussteuerung!) sorgen Sie dafür, daß der Ball immer wieder auf die Steine zurückprallt. »Banaoid« ist schnell und dadurch etwas zu schwer, aber der guten Grafik und witzigen Extras wegen sollte man einen Blick auf das Programm riskieren.

»Beyond Columns« sieht wesentlich schlichter aus, doch hinter der tristen Fassade schlummert ein deftiges Spielprinzip. Ähnlich wie bei »Tetris« purzeln verschiedene geometrische Figuren dem Boden eines Bechers entgegen. Jede Figur besteht aus einzelnen Feldern, von denen wiederum jedes ein bestimmtes Muster hat. Sie müssen die Steine unter Zeitdruck so auf dem Spielfeld plazieren, daß möglichst viele gleiche Muster über-, nebeneinander oder diagonal in einer Reihe aufgetürmt werden. Bei mindestens drei identischen Farben lösen sich die Figuren

auf, und es wird Platz für weitere Spielsteine gemacht. Wer »Tetris« mag, wird auch dieses Tüftelspiel schätzen, das sich mit EGA-Karten verträgt.

Ebenfalls »EGA (und damit natürlich auch VGA) only« ist-der Name deutet's subtil an-das Ballerspiel »EGA-roids«. Im Stil des Automatenoldies »Asteroids« steuern Sie ein Raumschiff, dessen Existenz von heranschwirrenden Felsbrocken bedroht wird. Ballern Sie die Asteroiden weg, was die Bordkanone hergibt. Ab und an schaut ein zurückschießendes UFO vorbei, um die Sache etwas spannender zu gestalten. Ein simples Spiel, das einen wohlgeantiquierten Reiz hat und die EGA-Auflösung voll ausnutzt.

Black Jack

(CSL-Disk 283)

Sharewarevarianten des Kartenspielklassikers »Black Jack« (identisches Regelwerk wie »17+4«) gibt es reichlich. Am besten hat uns diese Version gefallen. Neben guter Grafik und Einhaltung aller Black-Jack-Regeln bietet Sie viele interessante Details. Sie können in verschiedenen Casinos mit wechselnden Hausregeln Ihr (Spiel-)Geld riskieren und sogar ein eigenes Casino mit Regeln nach Wunsch erfinden. An einer Black-Jack-Runde nehmen auf Wunsch auch Computerspieler teil. Und wer mit allen Feinheiten dieses Kartenspiels noch nicht vertraut ist, läßt sich im Tutorial die letzten Kniffe beibringen - selten so schön gezockt, wahlweise mit Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafik.

Captain Comic

(CSL-Disk 922)

»Captain Comic« ist ein Actionheld, wie er im Buche steht. Hüpfend, laufend und schießend muß er sich gegen eine zahlreiche Gegnerschar zu Wehr setzen. Sie steuern entweder per Tastatur oder Joystick unseren Helden durch acht horizontal scrollende Levels auf der Suche nach drei versteckten Schätzen. Captain Comic wird auf seiner Schatzsuche von allerlei Getier angegriffen. Da gibt es z.B. fiese Fliegen, bössartige Vögel und bissige Krabben. Neben den zahlreichen Feinden machen ihm noch andere Gemeinheiten das Leben schwer. So müssen Sie die Spielfigur über tiefe Abgründe hüpfen lassen und Hindernisse wollen übersprungen werden. Unterwegs findet Comic einige feine Extras, mit denen es sich leichter spielen läßt. Neben Stiefeln, mit denen unser Held höher springen und schneller laufen kann, gibt's Zusatzenergie für die Laserwaffe, Extraschilde, Schlüssel für verriegelte Türen und einen Stab, mit dem sich Comic an andere Orte im Spiel teleportieren kann.

Wenn Captai Comi von einem Gegner berührt wird, kostet das ein wenig Lebensenergie. Rutscht die Anzeige dafür auf Null, ist eines von anfänglich fünf Leben futsch. Ein Fehltritt und der Sturz in einen Abgrund kostet ebenfalls ein Leben. Wenn alle fünf Leben dahin sind, ist das Spiel zuende. Glücklicherweise gibt's alle 50 000 Punkte ein Extraleben. Punkte bekommen Sie fürs Abschießen von Feinden und Einsammeln der Schätze. Ohne EGA-Grafikkarte bekommen Sie das nette Actionspiel allerdings nicht zum Laufen.

Casino/Scrabble

(CSL-Disk 84)

Ein gutes Black-Jack-Programm haben wir Ihnen bereits vorgestellt. Wer mit einer nicht ganz so opulenten Version des populären Glücksspiels vorliebnimmt, wird beim Dreiermix »Casino« außerdem mit Simulationen eines Pokerautomaten sowie eines »einarmigen Banditen« bedient. Eine abwechslungsreiche Mischung, doch ohne EGA läuft gar nix.

Auf der selben Diskette finden Sie eine PC-Umsetzung des Brettklassikers »Scrabble«. Beim klassischen Buchstabierspiel bietet sich der Computer als Gegner an, der einen verblüffend guten Wortschatz drauf hat. Das Programm versteht allerdings nur englische Wörter. Wer auf unterhaltsame Weise die eine oder andere Vokabel auffrischen will, wird dies aber durchaus zu schätzen wissen. Auch »Scrabble« versagt seinen Dienst, wenn es nicht mindestens eine EGA-Karte vorgesetzt bekommt. Auf der selben Diskette finden Sie übrigens noch drei weitere Spiele. Neben zwei Katastrophen befindet sich darunter mit »Aldo's Adventure« eine annehmbare Variation des Actionklassikers »Donkey Kong«.

EGA-Drag

(CSL-Disk 85)

»EGA-Drag« ist ein Strategiespiel, das komplett in Deutsch gehalten ist. Zwei Spieler übernehmen hier die Rolle von zwei Königen, die sich nicht besonders gut leiden können. Ihre Aufgabe ist es, mit Ihren Truppen die feindliche Hauptstadt zu erobern, bevor das dem Gegner mit Ihrer Hauptstadt gelingt. Sie befehligen ein gutes Dutzend verschiedener Truppeneinheiten, die jeweils besondere Stärken und Schwächen haben. Zu den unterschiedlichen Truppen kommen verschiedene Geländebedingungen, die beim Angriff bedacht sein wollen. So gibt es neben dem normalen Gelände tiefe Wälder und hohe Gebirgszüge. Beides hat nachhaltige Auswirkungen auf die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit Ihrer Armeen.

Grafisch nutzt »EGA-Drag« zwar die volle EGA-Auflösung aus, aberaußereinigten Symbolen und vielen Werten ist nicht viel zu sehen. Der Reiz besteht hauptsächlich in dem taktischen Vergnügen, gegen einen Freund anzutreten. Wer möchte, kann sogar Spielstände speichern und mit einem integrierten Editor seine eigenen Szenarien entwickeln. Wie der Name schon sagt, läuft »EGA-Drag« nur auf PCs, die mindestens eine EGA-Karte haben.

Hugo's House of Horror

(CSL-Disk 1125)

»Hugo's House of Horror« ist ein klassisches Adventure, das mit viel Humor gewürzt ist. Ähnlich wie in den Sierra-Abenteuerspielen steuern Sie eine animierte Spielfigur von Bild zu Bild. Mit den Cursortasten bewegen Sie den Helden namens Hugo durch ein altes Spukhaus. Um z.B. einen Gegenstand zu untersuchen oder eine Tür zu öffnen, müssen Sie die entsprechenden Befehle mit englischen Wörtern eintippen. Das Haus, in dem das Abenteuer spielt, ist ziemlich groß, und der Schwierigkeitsgrad der Rätsel reicht von äußerst simpel bis ganz schön knifflig. Um »Hugo's House of Horror« zu spielen, sollte man allerdings gut Englisch

können oder ein ausreichend dickes Wörterbuch zur Hand haben. Die Grafik ist erstaunlich gut gelungen, und die Texte versprühen teilweise recht bissigen Humor. »Hugo's House of Horror« benötigt eine EGA-Grafikkarte.

Master Code

(CS-Disk 417)

Die meisten von Ihnen werden mit dem Brettknobelspiel »Mastermind« schon Bekanntschaft gemacht haben. Hier geht es darum, innerhalb einer bestimmten Anzahl von Versuchen eine Farbkombination zu erraten, die sich der Mitspieler ausgedacht hat. Zu jedem Lösungsversuch bekommt man verraten, wie viele richtige Farben dabei sind und wieviele dieser Treffer an der richtigen Stelle der Kombination sitzen. Den Mitspieler, der sich diabolisch grinsend schurkige Farbcodes ausdenkt, brauchen Sie jetzt nicht mehr - Ihr PC macht's mindestens genauso verschlagen. »Master Code« nennt sich eine Sharewarevariante von Mastermind, die wenig Wünsche offen läßt. Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade, und Sie haben die Wahl zwischen Codes, die aus sechs oder gar aus acht Farben bestehen. Ein einfaches, aber immer wieder reizvolles Denkspiel, das eine EGA-Karte voraussetzt.

NC-Risk

(CSL-Disk 766)

Bei dem Spiel »NC-Risk«, einer Adaption des Brettspiels »Risiko« können minimal zwei und maximal sechs Spieler mitmachen. Das Spielziel ist simpel: Erobern Sie mit Ihren Truppen die ganze Welt. Je nach Anzahl der Länder bekommen Sie eine bestimmte Anzahl von Truppen zugeteilt, die Sie auf Ihre Territorien verteilen dürfen. Haben alle Spieler Ihre Armeen aufgestellt, dürfen diese taktisch klug auf der Weltkarte verschoben werden. Per Koordinateneingabe geben Sie an, von wo aus welches Land angegriffen werden soll.

Das Auswürfeln, mit dem man normalerweise beim Brettspiel über Sieg oder Niederlage entscheidet, übernimmt hier der Computer. Besiegen Sie das begehrte Land, wird es Ihrem Imperium einverleibt, und in der nächsten Runde erhalten Sie dafür zusätzliche Armeen. Bonustruppen gibt's für das Erobern eines ganzen Kontinents. »NC-Risk« ist grafisch ziemlich simpel, und die Bedienung über Tastatur ist nicht gerade optimal. Aber in einer größeren Gruppe macht es durchaus Spaß, vor allem, weil das lästige Würfeln wegfällt. »NC-Risk« unterstützt Hercules-, CGA- und EGA-Karten.

Poker Solitaire

(SUDK 87)

Eine Mischung aus Patiencegien und Poker-Regelgut bietet »Poker Solitaire«. Zufällig aufkreuzende Karten müssen Sie auf fünf Reihen geschickt verteilen, um am Schluß möglichst viele gute Poker-Blätter auf der Hand zu haben. Ein Pärchen bringt einen mickrigen Punkt, beim Füll House schlägt die Score-Anzeige schon weitaus heftiger aus. Ein einfaches Programm, das ideal für »10 Minuten Zwischendurch-Unterhaltung« ist.

Schachbox

(CSL-Disk 745)

Gleich drei Schachprogramme befinden sich auf dieser Diskette. Zwei davon sind ganz hervorragend und stellen selbst ausgebuffte Schachprofis auf eine harte Probe. Über das dritte sollte man gleich den Mantel des Vergessens hüllen, denn die grafische Präsentation und schlaffe Spielstärke degradieren dieses Programm ganz gewaltig. Die beiden Spiele, auf die wir unser Augenmerk richten, sind »Cyrus-Chess« und »3D-Chess«. Grafik, Einstellungsoptionen und Spielstärke lassen kaum Wünsche offen.

Bei beiden Programmen kann man zwischen der schmucken 3-D-Darstellung des Schachbrettes und der übersichtlicheren 2-D-Perspektive umschalten. »Cyrus« ist hier etwas farbenprächtiger als »3D-Chess«. Kein Wunder, denn »Cyrus« nutzt die EGA-Farbenpalette und die Auflösung aus, während »3D-Chess« sich mit CGA-Darstellung zufrieden gibt. Spielstark sind beide Programme und bieten selbstverständlich Optionen wie einstellbare Spielstärke, Uhr, Analysefunktion und Abspeichern des aktuellen Spiels. Schachfreunde werden ihre Freude haben. »Cyrus« benötigt eine EGA-Karte, während »3D-Chess« auch unter Hercules und CGA läuft.

Mahjongg VGA

(CSL-Disk 1133)

In diesem Spiel, das ebenso einfach wie suchtvörderlich ist, geht es darum, 144 mit Symbolen bedruckte Steine »abzubauen«. Diese Steine sind am Anfang des Spiels pyramidenförmig aufeinandergestapelt. Sie müssen nun aus diesem Steinchenberg immer zwei Klötze mit gleichem Muster finden, damit Sie sie vom Spielfeld entfernen können. Erschwerend kommt hinzu, daß diese beiden Steine zu einer Seite frei beweglich sein müssen. Das heißt, daß Sie einen Stein nicht entfernen können, der von anderen umgeben ist. Gewonnen haben Sie, wenn alle Steine vom Spielfeld verschwunden sind.

Was auf den ersten Blick sehr einfach aussieht, entpuppt sich nach kurzer Spieldauer als beinhardt Denkspiel. Viele Optionen erleichtern dem Gehirnakrobaten das Spiel mit den bunten Steinen. Bei »VGA-Mahjongg«, finden Sie z.B. eine Hilfoption, die Ihnen den nächsten Zug zeigt, Sie können einen Zug wieder zurücknehmen, auf Zeit spielen oder sogar Spielstände speichern. Gesteuert wird »VGA-Mahjongg« mit der Maus.

Wie der Name sagt, läuft dieses Programm nur mit einer VGA-Karte. Dafür werden Sie aber auch mit guter Grafik in hoher Auflösung verwöhnt.

Star Trek/Mahjongg

(CSL-Disk 82)

Auf dieser Diskette befinden sich zwei erwähnenswerte Spiele. Zum einen finden Sie hier eine weitere Mahjongg-Variante, die sich kaum vom oben beschriebenen »VGA-Mahjongg« unterscheidet. Die Version auf dieser Diskette läuft aber auch mit Hercules- und EGA-Karten.

Wie unschwer am Namen zu erkennen ist, übernehmen Sie bei »Star Trek« das Kommando an Bord des berühmten Raumschiffs Enterprise, bestens bekannt aus Film und Fernsehen. Finstere galaktische Bösewichter, die Klingonen, machen einen Abschnitt des Universums unsicher. Aber nicht nur zünftige Raumschlachten warten auf Sie; eine gehörige Portion Taktik und Strategie gehören ebenfalls dazu. Gesteuert wird die Enterprise mittels kurzer Befehle, die Sie eintippen müssen. Um z.B. von einem Raumsektor zum nächsten zu fliegen, geben Sie den Befehl »Move«, gefolgt von den gewünschten Koordinaten an. Kommt es zu einer Auseinandersetzung mit feindlichen Raumschiffen, müssen Sie die Waffen und Schilde ebenfalls mit englischen Kommandos aktivieren.

Grafisch präsentiert sich »Star Trek« eher simpel. Einige kleine Fenster, in denen Ihre Aktionen angezeigt und empfangene Befehle bestätigt werden, sorgen nicht gerade für ein optimales Weltraum-Feeling. Wer sich aber einmal an die etwas magere Grafik gewöhnt hat, bekommt ein Strategiespiel geboten, das lange unterhalten kann. Ohne EGA-Karte hebt Raumschiff Enterprise allerdings nicht ab.

Die Diskette

Installations- und Ladeanweisung

Die 5 1/4"-Diskette, die diesem Buch beiliegt, enthält ein gut geschnürtes Paket mit Spielespaß pur - »Paket« im wahrsten Sinne des Wortes, denn die meisten Programme sind gepackt und können nicht direkt von Diskette geladen werden. Lesen Sie bitte dieses Kapitel deshalb aufmerksam durch und installieren Sie die Programme nach unseren Anweisungen.

Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A:, und geben Sie A: ein. Um »Grand Monster Slam« nun auf der Festplatte C: zu installieren, machen Sie auf der DOS-Ebene folgende Eingabe:

GMS C:

Das Programm ist danach ein Weilchen mit Entpacken und Kopieren beschäftigt. Sie können das Spiel auch in ein beliebiges Unterverzeichnis installieren. Heißt dieses Unterverzeichnis z. B. »Spiele«, dann lautet die korrekte Eingabe *GMS C:\SPIELE*. Wenn Sie keine Festplatte, aber ein zweites Diskettenlaufwerk besitzen, so installieren Sie das Programm durch den Befehl *GMS B:* auf die Diskette, die sich im Laufwerk B: befindet.

Um das Spiel nun zu starten, wählen Sie erst das Verzeichnis an, in das es installiert wurde (z. B. C:). Wenn Sie eine Hercules-Grafikkarte in Ihrem PC haben, starten Sie das Spiel durch die Eingabe von *GMSH*. Bei einer CGA-, EGA- oder VGA-Karte lautet das Startkommando *GMSC*.

Die Installation für »Rock 'n' Roll« erfolgt auf ähnliche Weise. Geben Sie zunächst A: gefolgt von *ROCK C:* ein, um das Spiel auf Festplatte zu installieren. Auch hier ist die Installation in ein Unterverzeichnis (z. B. *ROCK C:\SPIELE*) oder ein zweites Diskettenlaufwerk (*ROCK B:*) möglich. Diese Demo läuft leider nicht mit Hercules-Grafikkarten. Um es zu starten, wählen Sie das Unterverzeichnis, in das es installiert wurde und geben *RRCEMO* ein.

Die Spielstände, die sich im Unterverzeichnis »Schummel« befinden, müssen nicht extra installiert werden. Eine Anleitung finden Sie im nächsten Abschnitt mit Erklärungen zu allen Programmen, die sich auf der Diskette befinden.

»Grand Monster Slam«

Das Profi-Spiel von Golden Goblins, das wir auch in diesem Buch testen, in einer voll spielbaren Version. Eine genaue Spielanleitung finden Sie am Ende dieses Kapitels. Die Version auf der Diskette läuft sowohl mit Hercules- als auch mit CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Allerdings bekommen Sie auch unter EGA und VGA nur die CGA-Grafik zu sehen. Spezielle EGA-Grafiken befinden sich auf der Verkaufsversion des Spiels.

»Rock 'n' Roll«

Von Rainbow Arts' neuem Geschicklichkeitsspiel können Sie einen Level komplett spielen. Diese Demoversion läuft nur mit CGA-, EGA- sowie VGA-Karten, und auch sie zeigt unter

EGA/VGA nur CGA-Bilder. Die Demoversion kann mit Tastatur und Maus gesteuert werden. Durch Druck auf die Taste [F1] ändern Sie die Farbpalette. Mit [F10] bricht man das Spiel ab. Vom Titelbild aus können Sie mit [ESC] auf die DOS-Ebene zurückkehren. Die Steuerung erfolgt mit den Tasten des Zehnerblocks oder der Maus. Mit der rechten Maustaste wählen Sie im Spiel ein Extra aus (erscheint im Fenster rechts am unteren Bildrand); mit dem linken Mausknopf wird dieses Extra aktiviert. Eine Beschreibung des Spielprinzips finden Sie im Testteil dieses Buchs.

Wenn Ihnen dieser Schnupperlevel gefällt, dürften Sie an der wesentlich umfangreicheren Verkaufsversion des Spiels Ihren Spaß haben. Sie bietet 32 Levels, eine ausführliche Anleitung und spezielle EGA-Grafik.

Schummelspielstände

In den Verzeichnissen »Poolrad«, »Finest« und »Krynn« finden Sie spezielle Spielstände für die Programme »Pool of Radiance«, »Their finest Hour« und »Champions of Krynn«. Sie können sie nur in Verbindung mit den entsprechenden Spielen verwenden. Alle Schummelspielstände sind nicht gepackt und können deshalb einfach kopiert werden. Hier eine kurze Beschreibung zu jedem dieser Programme:

In dem Verzeichnis »Poolrad« finden Sie einen Charakter für das Rollenspiel »Pool of Radiance«, der schon recht stark ist und einer Anfängerparty gerne etwas unter die Arme greift. Kopieren Sie einfach den kompletten Inhalt dieses Verzeichnisses per MS-DOS-Befehl »Copy« in das »Pool of Radiance«-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Wenn Sie nun ein neues Abenteuer starten wollen, müssen Sie selbst nur noch fünf Charaktere erschaffen und können per Menüpunkt »Add Characters to Party« den fortgeschrittenen Helden in Ihre Truppe aufnehmen. Er ist ein finanzkräftiger und starker Level-5-Magier namens »Magic Mike«, der so manchen starken Zauberspruch auf Lager hat.

Wer gerne mit »Their finest Hour: Battie of Britain« herumbraust, wird im Unterverzeichnis »Finest« fündig. Kopieren Sie einfach das File, das sich in ihm befindet, in Ihr Verzeichnis mit der Simulation. Wenn Sie sich jetzt die Rekorde der Me-109-Piloten anschauen, taucht hier plötzlich ein Bursche namens »Stallion« auf. Dieser Knabe hat schon alle Orden, den höchsten Rang und eine stattliche Punktzahl. Natürlich dürfen Sie unter diesem Namen auch selbst fliegen oder aber den ausgefuchsten Jäger als Begleitschutz für Bombermissionen wählen.

Wer beim Rollenspiel »Champions of Krynn« dringend Hilfe benötigt, greift auf den Instant-Helden aus dem »Krynn«-Verzeichnis der Diskette zurück. Kopieren Sie den kompletten Inhalt des Verzeichnisses in das »Save«-Directory Ihres »Champions of Krynn«-Directorys auf der Festplatte. Beim Start des Spiels brauchen Sie nur noch mit dem Menüpunkt »Add Characters to Party« den neuen Helden mit in die Truppe zu nehmen. Er heißt »Holy Heini«, ist ein Level-8-Magier, selbstverständlich voll ausgerüstet und mit etwas Bargeld bedacht worden.

Anleitung zu »Grand Monster Slam«

Grundsätzliches zur Steuerung

Sie können »Grand Monster Slam« mit einem Joystick steuern, aber auch die Tastatur benutzen. Die Cursortasten auf dem Zehnerblock dienen als Richtungstasten:

-  = Steuerung nach links
-  = Steuerung nach rechts
-  = Steuerung nach oben
-  = Steuerung nach unten
-  = Steuerung nach links-oben
-  = Steuerung nach rechts-oben
-  = Steuerung nach links-unten
-  = Steuerung nach rechts-unten

Die Leertaste dient als Feuerknopfersatz. Durch Druck auf **[ESC]** kommen Sie zum Hauptmenü, mit **[Ctrl C]** auf die DOS-Ebene zurück. Außerdem gibt es eine »Cheftaste«: Wenn Sie »Grand Monster Slam« während der Arbeit spielen und der Boß sich nähert, drücken Sie elegant auf die Taste **[F1]** - nun kann wirklich nicht mehr die Rede davon sein, daß Sie während der Arbeitszeit spielen.

Die Spielregeln

Das berühmte Grand-Slam-Turnier besteht seit der großen Regelreform des Jahres 11216 aus drei Sätzen (sogenannten »Leagues«). Im ersten Satz kämpfen acht Gegner paarweise (die Paarungen werden ausgelost) nach einem K.o.-System gegeneinander. Am ersten Kampf (Fight) nehmen also vier Paarungen teil, deren Gewinner die Paarungen des zweiten Kampfes stellen. Logischerweise bleiben am Ende des zweiten Kampfes nur zwei Spieler übrig, die im nun folgenden dritten Kampf um den Sieg im ersten Satz kämpfen müssen.

Die jeweiligen Gewinner müssen nach jedem Spiel eine Zwischenrunde bestreiten, die sogenannte »Rache der Beloms«. Bekanntlich hatte der KGB (»Kampfbund geschundener Beloms«) seinerzeit mit Vehemenz die Einführung dieses Spielabschnitts durchgesetzt.

Auch der Gewinner eines ganzen Satzes muß sich einer Qualifikation unterziehen; einem Ereignis, das kurz mit »Die hervorragenden 6 Faultons« bezeichnet wird. Wer dieses große Geschicklichkeit erfordernde Spiel nicht bewältigt, kann nicht in die nächste Spielrunde einsteigen.

Die Teilnehmer des zweiten Satzes setzen sich aus spielstarken Veteranen zusammen, die ihrerseits keinen ersten Satz bestehen mußten. In der Tat spielen nur Anfänger wie Ihr Zwerg im ersten Satz - oder auch Kämpfer, die bei den letzten Spielen disqualifiziert wurden. Nachdem der Gewinner des ersten Ausscheidungsturniers hinzugekommen ist, besteht auch die zweite Gruppe aus acht Spielern. Wieder wird nach dem K.o.-System ein Gewinner ermittelt, wobei das Spielfeld jetzt mit einer hüfthohen Mauer unterteilt wird, was die Kämpfe noch schwieriger gestaltet. Besonders gilt das für den Homerun, weil man jetzt erst bis zur

Mitte der Grundlinie laufen muß, um den Homerun beginnen zu können (wegen des Durchlasses im Zaun).

Nach einer weiteren, erschwerten Qualifikation mit den »hervorragenden 6 Faultons« landet der Gewinner des zweiten Satzes in der Endrunde. Hier trifft man auf nur drei Gegner (die Gewinner der drei letzten Grand-Slam-Turniere) und man muß sie alle nacheinander besiegen, um letztendlich selbst das gelbe Wams und die goldene Medaille zu erringen. Aber Vorsicht: Alle drei Gegner beherrschen Magie, die sie unterschiedlich einsetzen.

Die gesamte Veranstaltung wird übrigens von einem Bonuspunktesystem begleitet, das sich als sehr hilfreich erwiesen hat, wenn es darum geht, die Leistungsfähigkeit einzelner Spieler zu bewerten.

Das Hauptspiel

Zuerst erscheinen die per Los bestimmten Paarungen des ersten Kampfes jeweils untereinander auf dem Bildschirm (die vom Spieler gesteuerte Figur - der Zwerg - erscheint immer oben links). Weiter geht's durch Drücken des Feuerknopfs.

Nun wird der Gegner, gegen den der Zwerg seinen nächsten Kampf bestreitet, etwas näher vorgestellt; und zwar mit Namen, Rasse, Beruf, spielerischen Fähigkeiten, Charaktereigenschaften und seinem Sponsor, der die notwendigen Geldmittel zur Verfügung stellt. Weiter durch Drücken des Feuerknopfs.

Das Hauptspiel beginnt! Der Zwerg spielt vorne, sein jeweiliger Gegner im Hintergrund. Vor der Grundlinie einer jeden Seite hocken außerdem sechs Beloms. Es gilt nun, alle Beloms der eigenen Seite über das Feld zum Gegner zu kicken. Wenn es gelungen ist, alle Beloms von der eigenen Seite wegzuschießen, kann man zum »Homerun« antreten, dem Lauf quer über das Spielfeld zur gegnerischen Grundlinie. Hat man dies erreicht, ist der Sieg errungen.

Während des Belomschießens geht es im wesentlichen darum, heranfliegenden Beloms auszuweichen und den Gegenspieler möglichst oft zu treffen. Wird ein Spieler getroffen, bleibt er nämlich eine Zeitlang bewegungslos liegen; und zwar umso länger, je öfter er vorher schon flachgelegt wurde. Dies ist natürlich die beste Gelegenheit, eine Anzahl von Beloms auf die andere Seite zu befördern und die gegnerischen Fans mit Schmähungen zu überschütten, was uns auf den sogenannten »Pelvans« bringt, den Strafstoß im »Grand Monster Slam«.

Pelvänse werden verhängt, wenn man einen Belom versehentlich oder mit Absicht in die Zuschauer geschossen hat. Gegner, deren Fangemeinde man durch Schmähungen gereizt hat, neigen besonders dazu, einen Belom aus Wut »ins Blaue« zu feuern. Wenn dann ein Pelvans angesagt wurde (achten Sie auf den Brülldrachen auf der linken Bande), schwebt dieser an einem Seil herab auf das Spielfeld und begibt sich auf den Pelvanspunkt (»P«) des Spielers, der den Strafstoß ausführen wird. Dieser Spieler kann den Pelvans nun durch einen wohlgezielten Tritt in drei Richtungen befördern: nach vorne rechts, nach vorne links und direkt geradeaus. Zum Zeitpunkt des Abschusses muß sich der andere Spieler entschieden haben, in welche Richtung er selbst loslaufen will, um den Pelvans an der eigenen Grundlinie abzufangen (Es handelt sich dabei um ein reines Glücksspiel - der beschossene Spieler kann seine

eigene Bewegung per Joystick nur bis zu dem Zeitpunkt bestimmen, an dem der Pelvans vom Gegner losgeschickt wird). Falls es einem Spieler nicht gelingt, den Pelvans abzufangen, fliegen automatisch drei Beloms von der Seite des Gegenspielers herüber (mindestens ein Belom wird jedoch immer dort liegenbleiben).

Punktewertung: Jedes einzelne Spiel ist eine bestimmte Anzahl von Punkten wert, die der Gewinner erhält. Hinzu kommt ein Zeitbonus, den man erhält, wenn man ein Spiel besonders schnell beendet.

Hauptspielsteuerung

Nach links/rechts: Laufen entlang der Grundlinie.

Feuerknopf drücken und halten: Kraft sammeln für einen Belomschuß (je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto höher und weiter schießt der Zwerg).

Bei gedrücktem Feuerknopf nach links oben bzw. rechts oben steuern: Schußrichtung bestimmen (je länger eine Schußrichtung gehalten wird, desto größer wird der entsprechende Schußwinkel).

Feuerknopf loslassen: schießen.

Nach links oben bzw. rechts oben steuern, ohne dabei den Feuerknopf zu drücken, führt zum Spezielschuß: Wenn man den Schußwinkel bestimmt, ohne gleichzeitig die Schußkraft zu erhöhen und erst dann den Belom abschießt, sind flache Schüsse über die Bande möglich.

Nach unten steuern und Feuerknopf drücken: gegnerische Fans reizen.

Nach oben steuern und Feuerknopf drücken: Homerun antreten.

Pelvanssteuerung:

Nach links oben bzw. rechts oben steuern und Feuerknopf drücken: Richtung bestimmen und Pelvans losschießen.

Nach links/mitte/rechts steuern: Richtung bestimmen, in die man laufen will, um einen Pelvans abzufangen (nur bis zum Abschluß eines Pelvans durch den Gegner möglich).

Nach jedem Hauptspiel erscheinen noch einmal die schon anfangs gezeigten Paarungen des entsprechenden Kampfes. Die Verlierer werden nun durch den sogenannten »Vorhang der Verlierer« (Pelvânse nennen ihn auch »Mantel des Schweigens«) verdeckt.

Die Rache der Beloms

Nach jedem Hautspiel, das der Zwerg gewonnen hat, muß er ein Zwischenspiel bestreiten, in dem er die Chance hat, seinen Punktestand zu erhöhen (er kann jedoch auch Punkte verlieren). Im Wesentlichen geht es darum, sich die vom Hauptspiel her noch recht übelgelaunten Beloms mittels sogenannter Schürbeistangen (einem Stiel mit Holzschiebern an beiden Enden) vom Leibe zu halten. Die Szene wird von oben dargestellt. In der Mitte sieht man den Zwerg mit

der Schürbeistange. Die Beloms versuchen nun aus acht verschiedenen Richtungen, zum Zwerg zu gelangen, um ihn mit einem gezielten Kitzelangriff zu Fall zu bringen, was der Zwerg durch Wegstoßen der Beloms mittels der SchürbelStange zu verhindern versucht (sogenanntes »Wegschürbein«).

Ein kleiner Hinweis noch: Am besten stößt man anlaufende Beloms (zu erkennen an der Staubwolke, die ihre ca. 200 Beinchen verursachen) aktiv mit der Schürbeistange weg, anstatt mit den Schiebern einfach nur den Weg zu blockieren. Weggestoßene Beloms fliegen vom Spielfeld und brauchen etwas länger, um wieder an ihren Startpunkt zu gelangen.

Punktewertung: An der Anzeige rechts im Bild ist zu sehen, wieviele Beloms man im jeweiligen Zwischenspiel wegschießen muß, ehe es einen umhaut. Schafft man wesentlich weniger Beloms, verliert man Punkte seines augenblicklichen Spielstands; stößt man wesentlich mehr Beloms weg, erhöht sich der eigene Punktstand.

Belomssteuerung:

Nach links/mitte/rechts steuern: Schürbeistange ausrichten.

Alle anderen Richtungen: mit der Schürbeistange vor- oder zurückstoßen.

Da man auf diese Art und Weise sechs Richtungen erreichen kann, die Beloms jedoch aus acht Richtungen kommen, müssen Sie von Zeit zu Zeit die Grundstellung verändern.

Nach links/rechts steuern und Feuerknopf drücken: umspringen in andere Grundrichtung.

Die hervorragenden 6 Faultons!

Nach jedem Satz muß man die Qualifikation mit den 6 Faultons bestehen (in ihrem Privatleben bilden die sechs Brüder übrigens ein erfolgreiches Gesangssextett), um auch am nächsten Satz teilnehmen zu dürfen. Die Aufgabe des Zwergs ist einfach: Mittels eines wohlgezielten Tritts muß er einen Belom in das weitgeöffnete Maul eines Faultons befördern (keine Angst, den Beloms wurde mit Nachdruck versichert, daß sie nach dem Qualifikationsspiel wieder ausgespuckt werden). Um in den zweiten Satz zu gelangen, muß man zwei Faultons »schaffen«, für den dritten und letzten benötigt man vier Treffer. Besteht man die erforderliche Qualifikation nicht, muß man (zur Freude der Konkurrenten) den vorausgegangenen Satz wiederholen und verliert auch alle Punkte, die man im letzten Satz errungen hat (auch dies ein Ergebnis der großen Regelreform: Bis dahin waren die Goblins dafür berüchtigt, regelmäßig die Qualifikation zu verlieren, um mit jedem neuen Durchlauf mehr und mehr Punkte anzusammeln - sicher das Ergebnis ihrer Profi-Einstellung; Grand Slam ist schließlich der Nationalsport der Goblins).

Punktewertung: Jeder in ein Faultonmaul beförderte Belom zählt Punkte. Verliert man die Qualifikation, verliert man auch alle in dieser Qualifikation errungenen Punkte und die aus dem vorausgegangenen Satz.

Faultonssteuerung:

Feuerknopf gedrückt halten: Schußstärke bestimmen (je länger Sie den Feuerknopf gedrückt halten, desto stärker wird der Schuß).

Feuerknopf loslassen: schießen.

(Abdruck der »Grand-Monster-Slam«-Anleitung mit freundlicher Genehmigung von Rainbow Arts).

Stichwortverzeichnis

A

A-10 Tank Killer 114
Abenteuerspiele 12
Action-Spiele 11,23
AdLib-Karte 19
Adventures 11 f., 49
Ain't no Tetris 275
American Indoor Soccer 154
Ariolasoft 21
Atomix 190
Automon 276

B

Balance of the Planet 14,192
Bananoïd 276
Beyond Columns 276
Black Jack 277
Blockout 194
Blue Ball 275
Bomber 116
Bomico 21
Budokan 156
Bundesliga Manager 14,158

C

Captain Comoc 277
Carrier Command 118
Casino 278
Castle Master 24, 24
Caveman Ugh-lympics 160
CGA-Grafik 17
Champions of Krynn 84
Cipher 275
Circus Attractions 11, 26
Code Name: Ice Man 58
Computer Solutions 21
Conquests of Camelot 50
Cruse of the Azure Bonds 87

D

Darkside 24
Deathtrack 28
Denkspiele 11,14,189
Don't go alone 89
DragonStrike 120
-, Wars 91
Drakkhen 93
Driller 24
DejãVuII 54

E

E-Motion 196
EGA-Drag 278
EGA-Grafik 17
EGA-roïds 276

F

F-15 Strike Eagle II 122
F-16 Falcon 124
Face Off 162
Flight Simulator 4.0 13,126
Football Manager 2 14
- Manager-2-Paket 164
Freespace 24
Future Magic 101

G

Ghostbusters II 30
Grafikadapter 16
Gral-Geheimnisse 238
Grand Monster Slam 32, 283
Great Courts 166
Gunboat 128

H

Hard Drivin' 130
Hardware 16

Hercules-Grafik 16
Hero's Quest 56
High Score 11
Hugo's House of Horror 278

I

Indiana Jones and the Last Crusade 60
Indiana-Jones-Adventure 238
Indianapolis 500 168

J

Jack Nicklaus Golf 170

K

King's Quest Triple Pack 62
Klax 14, 198
Knights of Legend 95
Kult 64

L

Leisure Suit Larry 66
- I 241
- II 68, 244
- III 70
Level 11
LHX Attack Chopper 132,248
Loom 72

M

M1 Tank Platoon 134
Magic Music 21
Mahjongg 280
- VGA 280
Manhunter 2 74
Maniac Mansion 76,251
Master Code 279
Microprose Soccer 172
Might & Magic II 97
Millennium 200
- 2.2 15,200
Mini-Putt 174

N

NC-Risk 279
North & South 202

O

Oil Imperium 204, 254
Ökology 14
Ökolopoly 206

P

PC 18
- AT 19
- XT 18
Peksoft 21
Pictionary 208
Pipe Mania 210
Pirates 14,212
Poker Solitaire 279
PoolofRadiance 99,257
Populous 214

R

Rache der Beloms 287
Railroad Tycoon 217
Red Storni Rising 136
Rick Dangerous 34
Rings of Medusa 220
Rock'n'Roll 11,36,283
Roland-Karte 20
Rollenspiele 11 f., 83
Rushware 21

S

San Francisco 74
Schachbox 280
Schummelspielstände 284
Scrabble 278
Sentinel Worlds I 101
Shareware 275
Sherman M4 138
Sim City 140
Simulationen 11,13,113
Ski or Die 38
Soundkarten 19
Space Quest III 78
- Rogue 225
Spielelösungen 237
Sportspiele 11,14,153
StarTrek 280
- V 40
- Wars 42
Starflight II 103

Strategiespiele 11,14,189
Stunt Car Racer 176
Sword of the Samurai 15,227

T

Tangled Tales 105,268
Tank 143
Test Drive II 178
Tetris 14,229,275
The Colonel's Bequest 52
-, Cycles 180
-, Games: Summer Edition 14,182
-, Sentinel 222
Their finest Hour 145
Total Eclipse 24
Trivial Pursuit 231
TV Sports Football 184

U

UFO 147
Ultima VI 107

V

Vette 149
VGA-Grafik 18
Virus 44

W

Wall Street Wizard 15,233
Wasteland 109
Wayne Gretzky Hockey 186
Wolfpack 151

X

Xenomorph 111
Xenon II 46
XT 18

Y

Yuppi's Revenge 235

Z

Zak Mc Kracken 80

100 aktuelle PC-Spiele

Die neue Generation hochkarätiger Computerspiele verspricht anspruchsvollste Unterhaltung, doch so manches Spiel entpuppt sich als Flop. Damit Sie beim Spielekauf von großen Enttäuschungen verschont bleiben, fühlen unsere beiden Autoren 100 aktuellen PC-Spielen kritisch auf den Zahn. Heinrich Lenhardt und Michael Hengst sind als Journalisten im Bereich Computerspiele tätig und Kenner dieses Marktes. Jedes Programm beschreiben sie genau und geben eine Bewertung nach einheitlichen Kriterien ab; zusätzlich informieren sie über die Hardware-Anforderungen und die mitgelieferten Dokumentationen.

Spiele aus allen wichtigen Genres sind vertreten: phantasievolle Abenteuer- und Rollenspiele, spannende Actionknaller, fesselnde Strategie- und Denkspiele, faszinierende Simulationen, realistische Sportspiele. Sie sind übersichtlich nach Genres geordnet - also auch ideal zum Nachschlagen. Einsteiger erhalten zudem Informationen über die wichtigsten Fachbegriffe und über praktische Hardware-Erweiterungen für noch mehr Spielspaß.

Damit Sie Ihr Lieblingsspiel bis zum Ende schaffen, finden Sie in einem Sonderteil Lösungen und Tips zu PC-Bestsellern wie »Leisure Suit Larry«, »Indiana Jones« und »Oil Imperium«,

dazu eine Vorstellung empfehlenswerter Public Domain- und Shareware-Spiele für PCs.

Die beiliegende Diskette enthält »Grand Monster Slam«, ein voll spielbares Profi-Programm für alle PCs mit gängigen Grafikkarten. Außerdem: eine spielbare Demo-Version des neuen PC-Spiels »Rock'n Roll« sowie Schummel-Spielstände, mit deren Hilfe Sie bei schweren Programmen leichter vorankommen.

Systemvoraussetzungen:

PC XT/AT oder Kompatibler mit Festplatte, Hauptspeicher mindestens 384 Kbyte, MS-DOS-Version ab 3.0.



ISBN 3-89090-927-2



4 001057 909274 03900
DM 39,- sFr 37,50 öS 304,-