

Heinrich Lenhardt
Michael Hengst
Volker Weitz
Boris Schneider

PC-SPIELE '92

100
aktuelle Spiele
im Test, mit
Tips und Tricks



Auf zwei Begleiddisketten:
spielbare Demo-Versionen interessanter Spiele
und neue Schummel-Spielstände für
schwere Spiele.



PC-Spiele '92

Heinrich Lenhardt
Michael Hengst
Volker Weitz
Boris Schneider

PC-SPIELE '92



1 0 0
**aktuelle Spiele
im Test,
mit Tips und Tricks**

Markt&Technik Verlag AG

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme

Lenhardt, Heinrich:

PC-Spiele '92 : 100 [Hundert] aktuelle Spiele im Test, mit Tips und Tricks / Heinrich Lenhardt; Michael Hengst; Volker Weitz ; Boris Schneider. -
Haar bei München : Markt-und-Technik-Verl., 1991
ISBN 3-87791-158-7
NE: Hengst, Michael.; Weitz, Volker.; Schneider, Boris:

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

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

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
94 93 92 91

ISBN 3-87791-158-7

© 1991 by Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/Germany
Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner

Herstellung: Kerstin Müller

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

Druck: Kösel, Kempten

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	13
Vorwort	9
	10

Genres und Fachbegriffe

Actionspiele	13
Adventures (Abenteuerspiele)	14
Rollenspiele	14
Simulationen	15
Sportspiele	16
Strategiespiele	16
Denkspiele	16

Das Test-Schema

17

Hardware-Einmaleins

18

PC-Typen	18
Grafik	20
Sound	20
Joystick und Maus	21
Diskettenformate und Festplatten	22
RAM	22
CD-ROM	23

Adressen

24

Actionspiele

25

Arachnophobia	26
Dragon's Lair II: Time Warp	28
Duck Tales	30
Elite Plus	32
Future Classics Collection	34
Golden Axe	36
Interphase	38

Night Shift	40
Oil's Well	42
Prince of Persia	44
Star Control	46
Stellar 7	48
Teenage Mutant Hero Turtles	50
Vaxine	52
Zeliard	54

Denkspiele 57

Atomino	58
Cubulus	60
Hoyle's Book of Games II: Solitaire	62
Ishido	64
Lin Wu's Challenge	66
Logical	68
Loopz	70
Pick'n Pile	72
Puzznic	74
Shanghai II (Dragon's Eye)	76
Spot	78
Windows Entertainment Pack	80

Adventures 83

B.A.T.	84
Countdown	86
Geisha	88
Heart of China	90
Die Drachen von Laas	92
King's Quest V	94
Operation Stealth	96
Rise of the Dragon	98
Secret of Monkey Island	100
Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls	102
Space Quest IV	104
Timequest	106
Trial by Fire (Quest for Glory II)	108
Wonderland	110

Rollenspiele 113

Bane of the Cosmic Forge	114
The Bard's Tale III: Thief of Fate	116

Buck Rogers: Countdown to Doomsday	118
Death Knights of Krynn	120
Elvira (Mistress of Dark)	122
Eye of the Beholder	124
Gateway to the Savage Frontier	126
HardNova	128
King's Bounty	130
Lord of the Rings I	132
Martian Dreams	134
Spirit of Adventure	136
Tunnels & Trolls	138

Simulation 141

ATP (Air Transport Pilot)	142
Chuck Yeager's Air Combat	144
F117A	146
F29 Retaliator	149
Gunship 2000	151
Jetfighter II	154
Mig-29 Fulerum	156
Red Baron	158
Secret Weapons of the Luftwaffe	160
Silent Service II	162
Sim Earth	164
Team Yankee	166
Wing Commander	168

Sportspiele 171

4D Sports Boxing	172
California Games II	174
Great Courts 2	176
Jack Nicklaus Unlimited Golf & Corse Design	178
Joe Montana Football	180
Kick Off 2	182
Links	184
Mario Andretti's Racing Challenge	186
M.U.D.S.	188
PGA Tour Golf	190
Sharkey's 3D Pool	192
Starbyte Super Soccer	194
Super Off Road	196

Test Drive III (The Passion)	198
TV Sports Basketball	200
Strategiespiele	203
Armor Alley	204
Bandit Kings of Ancient China	206
Battie Chess II: Chinese Chess	208
Castles	210
Centurion	212
Command H.Q.	214
Covert Action	216
Jones in the Fast Lane	218
Lemmings	220
Life & Death II: The Brain	222
Moonbase	224
Ports of Call	226
Ralf-Glau-Edition	228
Stratego	230
Transworld	232
UMS II (Nations at War)	234
Warlords	236
Winzer	238
Spielösungen	241
Buck Rogers rettet die Erde	
die Lösung zu Countdown to Doomsday	242
Die kleinen Geheimnisse von Elvira	246
Dem Beholder auf der Spur	249
Grüße von Monkey Island	254
Spellcasting 101: Sorcerer ans Ziel geführt	260
Roger räumt auf: die Lösung zu Space Quest IV	266
Cheats, Tips & Tricks	270
Die Disketten	273
Installations- und Ladeanweisung	273
PGA Tour Golf	273
LHX Attack Chopper	275
Gateway to the Savage Frontier-Spielstand	279
Sim City-Städte	280
Eye of the Beholder-Spielstand	281
Bane of the Cosmic Forge-Spielstand	281
Gunship 2000-Pilot	282
»SWOTL«-Missionen	283

Einleitung

Als IBM vor knapp einem Jahrzehnt seinen ersten PC der Öffentlichkeit vorstellte, hatte sich niemand träumen lassen, daß eine solche biedere Bürokiste mal zum perfekten Unterhaltungskünstler werden sollte. Durch Festplatten, mehr Speicher, neue Grafik- und Soundkarten sowie schnellere Prozessoren wurde aus dem tristen Textverarbeitungs-Knecht ein knalliger Entertainer. 256-Farben-Grafik, digitalisierter Sound und anspruchsvolle Spielideen zeichnen die moderne PC-Unterhaltungssoftware aus. Und weil immer mehr Anwender auf den Geschmack gekommen sind und ihr gutes Stück auch zum Spielen zweckentfremden, steigt der Ausstoß an vergnüglichen Programmen stetig an.

Um einen Überblick auf das riesige PC-Spieleangebot zu gewähren, veröffentlichten wir vor einem Jahr das Buch »100 aktuelle PC-Spiele«. Weil die Nachfrage erfreulich groß war (und die damals aktuellen Spiele nach einem Jahr nicht mehr allzu aktuell sind), halten Sie jetzt den Nachfolger in Ihren Händen. Wir haben die 100 interessantesten, spektakulärsten und spannendsten PC-Spieleneuheiten der letzten zwölf Monate gründlich für Sie getestet.

Unsere Beschreibungen und Bewertungen sollen Ihnen beim gezielten Kauf der nicht gerade billigen Programme helfen. Verzweifelten Spielern ist unser Lösungsteil gewidmet, in dem wir einige Tips und Tricks zu aktuellen Programmen verraten. Auf den beiliegenden Disketten finden Sie außerdem die Schnupperversionen von zwei Spiele-Bestsellern: Versuchen Sie, bei »PGA Tour Golf« ein Profiturnier zu gewinnen oder starten Sie bei den Missionen der Flugsimulation »LHX Attack Chopper«. Zur Abrundung finden Sie auf den Disketten einige Spielstände und Schummelprogramme zwecks gesteigerten Vergnügens mit Klassikern Ihrer Software-Sammlung.

Wir hoffen, mit dieser saftigen Mischung aus Lesestoff und Software-Beilage Ihren Geschmack getroffen zu haben. Wenn Sie Anregungen auf Lager haben, dann schreiben Sie bitte an den Verlag. Wir werden uns bemühen, Ihre Ideen bei zukünftigen PC-Spielebüchern zu verwirklichen.

Viel Spaß und allzeit dicke High Scores wünschen

Heinrich Lenhardt

Michael Hengst

Volker Weitz

Boris Schneider

Vorwort

Sind Sie sicher, daß Sie diese Seite wirklich lesen wollen? Sie ist nämlich der obligatorische Tummelplatz für Danksagungen, liebe Grüße und andere Insider-Späßchen der Autoren. Der Informationsgehalt läßt sich nicht mit dem der nachfolgenden Tests vergleichen, aber für einen gewissen Unterhaltungswert sollten die folgenden Zeilen durchaus gut sein. Los geht's mit der Abteilung »Herzlichen Dank an folgende Firmen«:

Blue Byte (Lothar und Thomas)

Bomico (Stefan)

Boyke Graphic-Systems (Rolf und Trantor)

Domark (Cläre)

Electronic Arts (Simon)

Mirrorsoft (Cathy)

Rainbow Arts (Kristin)

Rushware (Christiane und Susanne)

Selling Points (Wolfram und Martina)

Sensible Software (Chris und John)

Sir-Tech (Shari und Lori)

SSI (Ann)

Starbyte (Sascha)

U.S. Gold (Woody und Roger)

United Software (Bruno)

Jetzt wird's richtig spannend, denn es folgen die persönlichen »Halli-Hallos'« der einzelnen Autoren (vielleicht sind Sie ja auch dabei, wer weiß...).

Heinrich Lenhardt: Höchst ehrenwerte Anerkennung gebührt Babsi (Regie), Tobias (Spezialeffekte), Susanne (technischer Support) sowie La Conga und Gemahlin (Produktion). Vielen Dank auch an meine nimmermüden Autorenkollegen und Wolfgang Harmert (Lektorat).

Michael Hengst: Selbstredend gehen die ersten Grüße an meine Ma und Herbert. Ein fettes »Dankeschön« geht vor allem an meine Katze »Mäuschen Dösenöffner« für durchwachte Nächte, Maren und Petra für die Geduld, die sie mit mir haben, sowie Frau Schneemann und Frau Zander für das Sprungbrett.

Volker Weitz: Ich danke meinen Eltern für Vertrauen und Unterstützung in all den Jahren. Ein besonderer Gruß geht an »Mini«, »Quietsch« und Martina für ihre körperliche und geistige Aufmunterung in Krisenzeiten. Ein dreifaches »Miau«!

Boris Schneider: Danke an Daddy für den PET 2001, und an Albert Absmeier und Michael Scharfenberger für das Vertrauen. Speziellen Dank an Doug und das LFG-Team. Grüße an das 17. LAR III (es hat nicht sollen sein) und an das DRK Nordrhein. Private Grüße nach Hamburg (Winnie und Katrin), München (Gregor und Teut), Düsseldorf (Petra, Kristin, Tom, Jörg und »an Englishman in Düsseldorf« Michael).

Genres und Fachbegriffe

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

Actionspiele

Adventures (Abenteuerspiele)

Rollenspiele

Simulationen

Sportspiele

Strategiespiele

Denkspiele

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

Actionspiele

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

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 »Vaxine« 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 vielen Spielen wird die High-Score-Liste gespeichert.

Adventures (Abenteuerspiele)

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

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

Bei beiden Adventure-Typen kommt es darauf an, jeden Gegenstand und jede Person, die man im Spielverlauf trifft, genau zu untersuchen. Die Beschreibungen, die das Programm ausspuckt, enthalten oft wichtige Hinweise. Außerdem sollten Sie jeden Gegenstand, der mitgenommen werden kann, einsacken. Mit Sicherheit können Sie ihn an einer anderen Stelle im Spiel gut gebrauchen, um ein Puzzle zu lösen. *Puzzle* ist der Abenteurer-Ausdruck für ein Problem, ein Rätsel. Ein weiterer Adventure-Fachbegriff heißt *Parser*. Ein Parser ist der Programmteil, der die Eingaben des Spielers für den Computer »übersetzt«. Je besser ein Parser ist, desto mehr Texteingaben versteht das Spiel. Es gibt auch Abenteuerspiele ohne Parser, bei denen man *Icons* (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 hier nicht so dominierend ist wie bei den Adventures. Mittlerweile gibt es ganze Rollenspiel-Serien (z.B. »AD&D« von SSI), bei denen man seine Charaktere von einem Programm zum anderen übernehmen kann.

Simulationen

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

Wer sich nichts aus den militärisch angehauchten Jet-, Panzer- und Hubschrauber-Simulationen macht, muß nicht verzagen. In letzter Zeit sind immer mehr ungewöhnliche, gänzlich friedliche Simulationen erschienen. Bei »Sim Earth« übernehmen Sie z.B. die »Evolutions-Verwaltung« eines ganzen Planeten.

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

Sportspiele

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

Egal, ob Fußball, Eishockey, Autorennen, Leichtathletik oder Boxen - die Auswahl an Sportspielen ist riesig; Monat für Monat kommen neue Programme dazu. Sportspiele erfordern Timing und Geschick, aber auch die richtige Strategie. Momentan besonders hoch im Kurs: Golf (in diesem Buch gleich mit zwei hervorragenden Spielen vertreten), Rennspiele (mal schlicht und spaßig, mal in 3D mit Simulations-Appeal) und natürlich Fußball (»Kick Off II« gibt sich actionlastig, während »Starbyte Super Soccer eine Art Fußball-Strategiespiel ist).

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

Strategiespiele

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

Von der grafisch aufwendigen Schachvariante (»Battie Chess II«) bis zur Herrschaft über ein mittelalterliches Imperium (»Bandit Kings of Ancient China«) reicht das Spektrum an Programminhalten. Der Einfallsreichtum der Programmierer kennt keine Grenzen: Sie können Ihr Glück als Spion (»Covert Action«), Burgherr (»Castles«), Weinbauer (»Winzer«) oder Transportunternehmer (»Transworld«) versuchen. Der Überhit im Strategielager ist aber das ebenso originelle wie fesselnde »Lemmings«, bei dem Sie eine Horde putziger (aber selten dämlicher) Wuseltierchen vor allerlei Gefahren bewahren müssen.

Denkspiele

Im Vorgängerband »100 aktuelle PC-Spiele« hatten wir Strategie- und Denkspiele noch in einen Topf geworfen. Mittlerweile ist dies nicht mehr praktikabel, da es bei beiden Genres einen wahren Neuerscheinungs-Boom gab. Aber was unterscheidet die Denk- von den Strategiespielen?

Bei Denkspielen stehen kleine Knobeleien im Mittelpunkt. Ähnlich wie bei Puzzlespielen sind die Regeln einfach und schnell erlernt; deren Anwendung in immer verzwickteren Levels sorgt hingegen für wohlige Kopfzerbrechen. Ein Paradebeispiel für diese Definition ist der Denkspielklassiker »Tetris«, der jede bessere PC-Festplatte zielt. In diesem Buch stellen wir seine jüngste Reinkarnation als Bestandteil des »Windows Entertainment Pack« vor. Aber wir besprechen von »Atomino« bis »Puzznic« auch eine Reihe weiterer Denkspiel-Luder der neuen Generation, die programmiert wurden, um Ihnen Schlaf und Nerven zu rauben.

Das Test-Schema

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

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

Name: so heißt das Programm.

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

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

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

Anleitung: Wird auch eine deutsche Anleitung angeboten oder ist die Dokumentation nur in Englisch?

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

Empfohlener PC-Typ: Die meisten Programme setzen eine gewisse Rechenpower voraus, um optimal zu laufen. Wir sagen Ihnen, welchen PC-Typ Sie mindestens haben sollten (PC, AT oder 386'er). In Klammern geben wir außerdem an, welche Taktfrequenz der Prozessor Ihres Computers haben sollte (z.B. 10 MHz). Drängt sich ein Eingabemedium wie eine Joystick oder eine Maus zur optimalen Steuerung auf, wird dies ebenfalls an dieser Stelle erwähnt.

Da die meisten Spiele mindestens 640 Kbyte RAM Arbeitsspeicher benötigen und alle neueren PCs ausreichend mit RAM bestückt sind, haben wir auf Kbyte-Angaben bei den einzelnen Spielen verzichtet. Bietet ein Programm Vorteile wie z.B. mehr Grafiken bei zusätzlichem Speicher (z.B. 1 Mbyte), wird dies aufgeführt. Außerdem setzen wir voraus, daß Ihr PC-System mit einer Festplatte gesegnet ist. Jedes der in diesem Buch getesteten

Spiele läßt sich auf Festplatte installieren und immer mehr Programme lassen sich ohne Festplatte nicht vernünftig spielen. Eine Festplatte setzen wir deshalb ebenso voraus wie mindestens 640 Kbyte RAM.

Grafikkarten: Alle Grafikkarten, die von einem Programm unterstützt werden, sind hier aufgelistet. Viele neue Spiele sehen aber nur unter VGA optimal aus; die Qualität der CGA- und EGA-Grafiken wird in letzter Zeit vernachlässigt. Wir empfehlen deshalb pauschal eine VGA-Karte, die sich mittlerweile als Grafikstandard für PC-Spiele etabliert hat. Außerdem kann eine VGA-Karte auch EGA- und CGA-Grafiken darstellen.

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

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

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

Hardware-Einmaleins

Wer einmal durch dieses Buch blättert, kommt aus dem Staunen nicht mehr raus: Für den erfolgreichsten Bürocomputer aller Zeiten gibt es Spiele ohne Ende. Und dies sind nicht irgendwelche Spiele. MS-DOS-PCs sind auch die Maschinen, für die zur Zeit die innovativsten Programme entwickelt werden. Aber ganz so rosig ist die Lage doch nicht, denn »den« PC gibt es nicht. Hunderte von Herstellern bauen Hunderte von Computern, auf denen zwar ein und dieselben Programme laufen, aber eben unterschiedlich gut.

PC-Typen

Es gibt kleine PCs mit einem 8088-Prozessor und große MS-DOS-Boliden mit dem neuen 80486-Chip. Diese beiden Bausteine sind wie ein VW-Käfer und ein Porsche: Beide laufen mit demselben Sprit (derselben Software), aber eben unterschiedlich schnell. Im besten Fall kann der 80486 bis zu hundertmal schneller sein Handwerk verrichten. Prinzipiell gilt: je »größer« die Zahl, desto leistungsstärker der **Chip**. Ein 80386 ist also schneller als ein 80286. Aber der Chip alleine reicht nicht. Als zweite Zahl ist die **Taktfrequenz**

entscheidend. Mit ihr wird festgelegt, wie viele Befehle der Chip in einer Sekunde bearbeiten kann. Ein langsamer Chip läuft mit weniger als 10 MHz, ein schneller Chip läuft mit bis zu 33 MHz.

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

Wer sich als Computerpilot betätigen und rechenintensive 3-D-Simulationen spielen will, sollte sich für einen **80386** entscheiden. Wichtig ist dabei, daß es sich um einen 80386DX handelt. Die 386er der SX-Serie sind in vielen Fällen nicht schneller als die 286er und haben nur für einige Business-Programme Vorteile. Wird ein Computer hauptsächlich für Spiele gekauft, sollte man sich lieber einen hochgezüchteten 80286 (preiswerter als 80386SX) oder gleich einen 386DX zulegen. Wenn wir in diesem Buch von einem 386er reden, meinen wir einen Computer mit 80386DX-Chip.

386er gibt es meistens als 25 MHz- oder 33MHz-Rechner, diese jeweils dann noch mit oder ohne **Cache** (sprich: »Käsch«), Der Cache ist eine Art Nachbrenner für den Prozessor, der dafür sorgt, daß die einzelnen Bausteine im Computer schneller miteinander zusammenarbeiten können. Ein 33-MHz-PC mit Cache ist etwa doppelt so schnell wie ein 25-MHz-Rechner ohne. Dann gibt es noch die recht neuen **486er**. Die sind ziemlich teuer und nur etwas für Spiele-Snobs. Bei praktisch keinem Spiel werden Sie einen Unterschied zwischen einem schnellen 386er und einem 486er sehen können (bei manchen Business-Programmen kann der Unterschied aber gewaltig sein).

Unsere Empfehlung: Ein 16-MHz-80286 mit NEAT-Chipsatz ist relativ preiswert zu haben und hat genug Power für alle hier vorgestellten Programme. Wer mit einem 386er liebäugelt, sollte gleich ein paar Mark mehr ausgeben und zumindest einen Rechner mit Cache, wenn nicht gleich mit 33 MHz kaufen. Es gibt neuerdings auch Rechner, die man nachträglich aufrüsten kann, doch meistens ist ein auf einen 386er nachgerüsteter 286er teurer, als wenn man gleich einen 386er gekauft hätte.

Achten Sie beim Kauf drauf, daß man Ihnen die echte MHz-Zahl des Computers sagt. Manche Hersteller werben mit einem **Landmark-Wert**, der sagt, wie schnell der Computer »aussieht«. Ein 16-MHz-NEAT-Rechner hat einen Landmark-Wert von 20, ein 12-MHz-Rechner mit NEAT einen Landmark-Wert von 16. Manche Händler schreiben dann: »16-MHz-Rechner (nach Landmark)«, wenn es in Wirklichkeit nur ein 12-MHz-Gerät ist. Fragen Sie im Zweifelsfalle nach oder lassen Sie sich schriftlich die echten technischen Daten vor dem Kauf geben. Ein 386er mit 33 MHz und Cache erreicht einen Landmarkwert von über 50.

Grafik

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

In Anzeigen werden schon drei weitere Grafikkarten-Typen angeboten: TIGA-, XGA- und 8514-Karten. Doch meistens sind diese Karten nicht VGA-kompatibel; das bedeutet, daß die meisten Spiele nicht damit laufen. Spiele, die die superhohen Auflösungen dieser Karten nutzen, gibt es noch nicht. Außerdem kosten diese Karten vierstellige Beträge.

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

Wenn Sie zur Zeit noch mit EGA (oder gar CGA) vorlieb nehmen, dann sollte ihre nächste Anschaffung eine VGA-Karte mit passendem Monitor sein. Sonst kann es Ihnen schon bald passieren, daß Sie die neuesten Spiele gar nicht mehr spielen können. Vorsicht ist geboten bei Computern, die keine Extra-Grafikkarte haben, sondern bei denen die Grafik-Chips auf der Hauptplatine integriert sind. Das ist insbesondere bei **Laptops** der Fall, aber auch bei älteren Geräten der Firmen Commodore, Schneider und Atari und einiger anderer Hersteller. Hier kann es Ihnen passieren, daß nach dem Einbau überhaupt nichts mehr funktioniert, weil sich jetzt EGA und VGA um den Platz im Computer streiten. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr Computer eine neue Grafikkarte verträgt, fragen Sie zuerst einmal Ihren Fachhändler oder Hersteller.

Unsere Empfehlung: Fragen Sie Ihren Händler nach einer schnellen VGA-Karte mit TSENG-4000-Chip (gibt es von mehreren Herstellern); die kostet meist unter 400 Mark und wird Sie nicht enttäuschen.

Sound

Zum guten Bild gehört ein guter Ton. Hier befindet sich der PC allerdings auf geradezu prähistorischem Niveau. Ein einziger Ton- oder besser Krachkanal bringt Geräusche

hervor, die einen zum Lautstärkeregelner greifen lassen (den allerdings fast kein PC hat). Abhilfe von dieser Schall-Folter schaffen **Soundkarten**, die die Klangqualität Ihres PCs vervielfachen.

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

Für echte Musikfans gibt es Soundkarten von **Roland**, die zuallererst einmal durch ihren hohen Preis auffallen. Dafür befindet sich auf einer Karte wie der Roland LAPC-1 ein kompletter Synthesizer, der mit einem Studio-Gerät mithalten kann. Allerdings bremsen die Roland-Karten aufgrund ihrer Bauweise den PC etwas. Auch Soundeffekte bereiten auf einer Rolandkarte technische Probleme; die meisten Spiele bieten mit dieser Karte nur Musik. Zu guter Letzt wird die Roland-Karte nur von einem Teil der erhältlichen Software unterstützt, während die AdLib-Karte praktisch bei jedem neu erscheinenden Spiel eingesetzt wird.

Joystick und Maus

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

Als Maus ist fast jede preiswerte Maus zu empfehlen, die **Microsoft**-kompatibel ist. Dieser Maustyp wird von praktisch jeder Software unterstützt, die per Maus bedienbar ist. Wichtig: Fast alle Spiele unterstützen die Maus nur, wenn Sie vorher den Maustreiber geladen haben. Wie das geht, lesen Sie in der Anleitung zu Ihrer Maus nach. Beim Mauskauf sollten Sie darauf achten, ob die Maus gut in Ihrer Hand liegt, ob sie eine Diskette mit dem Maustreiber erhalten und ob sie Microsoft-kompatibel ist.

Für Simulationen aller Art lohnt sich die Anschaffung eines **Joysticks**. Auf PCs finden sogenannte analoge Joysticks Verwendung. Anders als bei Joysticks an Videospiele kann man bei einem analogen Joystick verschieden stark in eine Richtung lenken, ähnlich wie bei einem Lenkrad im Auto. Für einen solchen Joystick ist noch eine **Zusatzkarte** erforderlich; Joystick und Karte werden oft im Paket angeboten. Achtung, wenn Sie einen schnellen Rechner (ab 80286/16 MHz aufwärts) haben, sollten Sie vor dem Kauf fragen, ob die Karte auch in Ihrem PC läuft. Einige billige Karten funktionieren auf den schnellen

Rechnern nicht. Für den Joystick selbst gilt die Erfahrung »Im Laden angucken kann nicht schaden«. Es gibt keinen perfekten Joystick für PCs; auch die Autoren verwenden unterschiedliche Typen.

Diskettenformate und Festplatten

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

Für die **Festplatte** kann man eigentlich nur einen Tip geben: sie kann nie groß genug sein. 40 Mbyte sind eigentlich das absolute Minimum, 80 Mbyte können nicht schaden. Das ist nicht übertrieben, wenn man bedenkt, das ein einziges Spiel wie »Kings Quest V« seine 10 Mbyte auf der Platte belegen kann. Da Sie den PC sicher noch für etwas anderes einsetzen möchten, sollten Sie bei der Kapazität nicht sparen. Die Geschwindigkeit der Festplatte ist für Spiele relativ egal; es sei denn, es kommt Ihnen bei Adventures auf jede Sekunde Ladezeit zwischen zwei Bildern an.

RAM

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

Hat Ihr PC laut Verkäufer mehr Speicher, dann ist dieser in einer Ecke des Computers »versteckt«. Dieses Phänomen stammt noch aus den frühen 80er Jahren, wo man dachte, das 64 Kbyte unerhört viel Speicher und 256 Kbyte unbezahlbarer Luxus wären. Der zusätzliche, versteckte Speicher wird **Expanded Memory** oder **Extended Memory** (je nach »Versteck«) genannt. Um an ihn ranzukommen, brauchen Sie wiederum einen sogenannten Treiber, der Ihrem Computer beiliegen sollte. Fragen Sie im Notfall Ihren Fachhändler. Zusatzspeicher wird bisher nur von sehr wenigen Spielen genutzt: »Links« und »Wing Commander« sind zwei solche Titel. Beide Programme laufen aber auch problemlos ohne diesen Speicher. Wer einen 386er hat, sollte einen **Memory Manager** kaufen. Das ist' ein Programm, das den Speicher »intelligent« verwaltet. Der Tip der Autoren: »QEMM« der Firma Quarterdeck richtet Extended und Expanded Memory gleichzeitig ein.

Heutzutage werden PCs fast immer mit mindestens 1 Mbyte Speicher (640 Kbyte »normal«, 384 Kbyte »versteckt«) ausgeliefert. Sollte Ihr PC nur 512 Kbyte Speicher haben, dann sollten Sie ihn schnellstmöglich auf 1 Mbyte aufrüsten lassen. Das ist aufgrund der unterschiedlichen Bauweise aller PCs keine einfache Sache und sollte einem Fachhändler überlassen werden. Wenn Sie hingegen das technische Handbuch Ihres Computers besitzen und dort eine Anleitung zur RAM-Aufrüstung finden, die Sie komplett verstehen, dann dürfen Sie sich auch selber an dieses Wagnis begeben.

CDROM

In den letzten Monaten kündigte sich eine neue Spiele-Technologie in Form des **CD-ROMs** an. Ein CD-ROM ist nichts anderes als eine Compact Disc, auf der statt Musik Computer-Daten gespeichert sind. Dank der ungeheuren Datendichte kann man ohne weiteres 500 Mbyte (mit Tricks bis zu 680 Mbyte) auf eine CD quetschen. Das entspricht einem Stapel von 1500 5,25-Zoll-Disketten - eine geradezu unvorstellbare Menge.

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

Um CD-ROMs lesen zu können, brauchen Sie ein CD-ROM-Drive (Laufwerk). Ein Beschreiben der CDs wie bei einer Diskette ist damit nicht möglich. Leider ist der CD-ROM-Standard nicht genau festgelegt, deswegen gibt es leichte Unterschiede zwischen einzelnen Geräten. Die Firma Microsoft will hier Ordnung schaffen: Im Laufe des Jahres 1992 wird »Multimedia Windows« erscheinen, eine Erweiterung des Windows-Systems, das auch einen CD-ROM-Standard festlegt. Einige erhältliche Drives halten sich schon jetzt an diesen Standard, viele preiswerte sind aber etwas zu langsam, um Microsofts Spezifikationen zu genügen. Zudem gibt es zur Zeit noch wenig Spiele auf CD-ROM. Lucasfilm (»Monkey Island«) und Origin (»Wing Commander«) spielen in den Entwicklungslabors schon mit CD-Technologie. Das Mittelalter-Epos »Defender of the Crown« von Cinemaware ist schon erhältlich. Sierra hat mit »Mixed Up Mother Goose« ein Spiel für Kinder im Programm und »Kings Quest V« für CD-ROM angekündigt.

Auch wenn 1992 vermehrt Spiele für CD-ROM erscheinen werden, muß man für die neue Spiele-Generation gute Englisch-Kenntnisse mitbringen, denn gerade amerikanisch gesprochene Dialoge sind schwerer zu verstehen als geschriebener Text. Deutsche Spiele-CDs werden am Anfang noch sehr rar sein. Wer mit einem CD-ROM liebäugelt, sollte lieber noch ein paar Monate warten. Wenn Microsoft endlich Multimedia Windows veröffentlicht, sollte man sich ein CD-ROM kaufen, das voll kompatibel zu diesem Standard ist. Damit sollten dann alle jetzt und in Zukunft erhältlichen Spiele laufen.

Außerdem ist mittelfristig ein kräftiger Preisverfall bei den Drives und der Software zu erwarten. Experten gehen davon aus, daß die neue Windows-Version dem CD-ROM-Markt einen kräftigen Schub geben wird, so daß die Preise auf 500 Mark für ein CD-ROM und um die 100 Mark für Software fallen könnten.

Adressen

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

Professionelle Computerspiele

Bomico

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

Rushware

Bruch weg 128-132
4044 Kaarst 2
Telefon (0 21 01)60 70

United Software

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

Actiospiele





Arachnophobie!

Beschreibung:

Versierte Kinogänger wissen seit Anfang diesen Jahres, daß man unter »Arachnophobia« eine höllische Angst vor Spinnen versteht. Aus der Produktionswerkstatt von Hollywood-Wunderkind Steven Spielberg kam nämlich der gleichnamige Krabbeltierchen-Thriller, der mit messerscharf dosierter Spannung nicht nur Spinnenhassern eine Reihe von Adrenalinstößen bescherte.

Das Spiel zum Film hat mit dem Leinwandvorbild die Rahmenhandlung gemeinsam. Ein amerikanischer Spinnenforscher fängt in Südamerika das Prachtexemplar einer bislang unbekanntem und mächtig giftigen Spinnensorte ein. Zwecks genauere Studiums nimmt er das muntere Tierchen mit in seine kalifornische Heimatstadt, wo sich der kleine Gast anscheinend nicht wohl fühlt und bald ausbücht. Das Unheil nimmt seinen Lauf: Die südamerikanische Superspinne läßt sich mit einheimischen Exemplaren ein. Das Resultat dieser Kreuzung ist eine Horde bössartiger und lebensgefährlich giftiger Killerspinnen, welche die Einwohner der lauschigen Heimatortschaft unseres Forschers auf dem Frühstückszettel stehen haben.

Im Spiel übernehmen Sie die Rolle eines Kammerjägers, der in gut einem halben Dutzend Städte mehrere Gebäude von der Spinnenplage befreien soll. Es gibt drei unterschiedlich giftige und robuste Varianten des Giftgewürms. Die ordinäre Standardspinne können Sie auch durch gezieltes Draufspringen dezent zermatschen: bei den Prachtexemplaren empfiehlt sich der Einsatz der chemischen Keule. Der Vorrat an Spinnen-Ex aus der Sprühpistole ist ebenso begrenzt wie die Anzahl von »Bug Bombs«, die alle Spinnen auf einer Etage dahinraffen. Wenn Sie Streichhölzer und einen Benzinkanister einsammeln, steht Ihnen außerdem für begrenzte Zeit ein Flammenwerfer zur Verfügung. Diese durchschlagkräftige Waffe sorgt für weitreichende Feuersalven, die auch entfernt krabbelnde Spinnen zuverlässig röstet.

Sie müssen durch vorsichtige Erforschung der Gebäude den Angriffen der kleinen Biester entgehen. Bekommt man doch mal einen Biß ab, ist noch nicht aller Tage Abend. Ihre

Spielfigur verträgt maximal vier innige Kollisionen mit den Standard-Spinnen. Finden Sie unterwegs einen Erste-Hilfe-Kasten, erlangt sie wieder ihre volle Gesundheit zurück.

An Steuerungsmanövern stehen Ihnen neben Laufen und Springen das Zielen des Giftgas-Blasters in drei Richtungen (geradeaus, schräg nach oben und schräg nach unten) zur Verfügung. Ist trotz aller Bemühungen die Spinnenübermacht siegreich, bekommen Sie eine schaurig-schöne Schlußgrafik zu sehen. Die Effektivität Ihres Treibens wird mit dem Quotient »Dahingeraffte Spinnen pro Minute« dokumentiert. An dieser Stelle kann man den Spielstand speichern, um bei späteren Versuchen nicht wieder bei der ersten Stadt anfangen zu müssen.

Bewertung:

Das ist eines von den Programmen, bei denen man auf den ersten Blick schon abwinken möchte: Weder 256-Farben-Pracht noch Soundkarten-Unterstützung sorgen für spontane Begeisterungsausbrüche; das Spielprinzip scheint zudem ein wenig dumpf und die Thematik leicht geschmacklos zu sein. Einen Sinn für schwarzen Humor und Lust auf eine gut spielbare Spinnenzermatsch-Orgie vorausgesetzt, kann man dem unscheinbaren Arachnophobia aber einen erstaunlichen Unterhaltungswert abgewinnen. Es ist zudem eines der wenigen Actionspiele, die sich auch mit der Tastatur gut steuern lassen.

Das wunderbar wuselig animierte Ungeziefer motiviert zu selbstlosen Kammerjäger-Taten. Das Spielprinzip ist recht durchsichtig, hat aber einen gewissen Primitiv-Charme. Die niedlich animierten krabbelnden Killer lauern an Decken und hinter Gegenständen; das Einstampfen oder Abfackeln der kleinen Ekelpakete ist höchst befriedigend. Wenn man mal kurzfristig abschalten und seinen destruktiven Trieben freie Bahn lassen will, ist dieses Programm genau das richtige.

Auf einen Blick:

Name:	Arachnophobia
Hersteller:	Disney Software
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	85 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	-

Gesamtwertung: 6

Dragon's Lair II: Time Warp



Beschreibung:

Peinlich für Ritter Dirk: Seine ihm Angetraute, die schöne Daphne, wurde vom höchst unsympathischen Zauberer Mordroc entführt. Damit Dirk sein Herzblatt nicht so einfach retten kann, machte sich Mordroc samt Kidnapping-Opfer mit einer Zeitmaschine aus dem Staub. Der brave Rittersmann läßt sich durch solche kleinen technischen Besonderheiten nicht entmutigen, sondern verläßt gefaßt den Frühstückstisch, um mit der Rettungsaktion zu beginnen. Für eine zusätzliche Motivation sorgt zu Beginn des Spiels die energische Schwiegermama, die, ein Nudelholz energisch schwingend, den guten Dirk auf Trab bringt. Nachdem er die liebe Verwandtschaft abgeschüttelt hat, muß unser Held die Zeitmaschine finden, Mordroc aufspüren und besiegen, um dann zum großen Finale seine Daphne mit einem dicken Schmatzer aus einer todesähnlichen Starre zu erlösen: gnadenlos romantisch.

»Dragon's Lair II: Time Warp« basiert auf dem legendären Dragon's-Lair-Spielautomaten, der Anfang der 80er Jahre für Furore sorgte. Die Grafik wurde nicht von einem Computer erzeugt, sondern von einer Bildplatte gelesen. Dieser technische Kniff ermöglichte erstmals Animation und Farbenvielfalt in echter Zeichentrick-Qualität. Für die Qualität der Bilder sorgte das Zeichner-Team rund um Dan Bluth, der mittlerweile bei Kinofilmen dick im Geschäft ist (z.B. mit dem höchst putzigen »Feivel, der Mauswanderer«). Diese Technik hatte freilich auch einen kleinen Nachteil: Da nur fertig abgelegte Animationssequenzen von der Bildplatte gezeigt werden konnten, war der Aktionsraum des Spielers zwangsläufiger Weise sehr beschnitten. Und da man nur simpelste Aktionen ausführen konnte, mochte bald niemand mehr Markstücke in den Automaten werfen - schon war das Ende der Bildplatten-Spielautomaten gekommen.

Der PC-Remix dieses Spielhallen-Veteranen ist mit ähnlichen Vor- und Nachteilen geschlagen. Das Programm bietet stattliche 46 Szenen, in denen Sie Ritter Dirk durch allerlei Gefahren steuern müssen. In der Praxis kommt es aber nur darauf an, im richtigen Augenblick eins, zweimal eine bestimmte Taste zu drücken. Die Logik hält sich dabei mitunter etwas in Grenzen: welche Bewegung wann man ausführen muß, muß oft durch nerviges Ausprobieren herausgefunden werden. Immerhin können Sie einen Spielstand

speichern, um bei späteren Versuchen nicht wieder die allerersten Bilder durchkauen zu müssen.

Ohne Festplatten-Installation werden Sie bei diesem Programm Ihres Lebens nicht glücklich: Die Grafikflut ist auf zwölf 5¼-Zoll-Disketten gespeichert. Wer eine Soundblaster-Karte in seinem PC stecken hat, wird mit viel digitalisierter Sprache bedacht, was der Trickfilm-Atmosphäre zugute kommt.

Bewertung:

Ein schönes Grafikdemo, aber ein lausiges Spiel. Auf einem VGA-AT sind die Abenteuer von Ritter Dirk ein farbenprächtiges Schauspiel mit hervorragender Animation - genau das Richtige, um »Ungläubige« von der Grafik-Power Ihres PC-Systems zu überzeugen. Steuerung und Spielablauf sind allerdings extrem läppisch. Das Herausfinden der richtigen Bewegungsabläufe, um eine Szene zu meistern, ist weniger Reaktions- als Glückssache. Die Begeisterung, die bei den ersten Spielversuchen aufkommt, ist deshalb rasch dahin. Dragon's Lair II ist der beste Beweis für die These, nach der gutaussehende Spiele nicht zwangsläufigerweife Spaß machen müssen (und umgekehrt).

Der spielerische Gegenwert, den Sie für Ihre 100 Mark bekommen, ist enttäuschend. Für zusätzlichen Ärger sorgt die übertrieben fummelige Kopierschutzabfrage. Die fotokopiersichere Code-Tabelle, die der Packung beiliegt, mutiert zum unfreiwilligen Sehtest. Um die winzigen schwarzen Zahlen auf braunem Grund zuverlässig lesen zu können, muß man sich schon zur nächsten kräftigen Lichtquelle begeben. Mit der vielzitierten Anwenderfreundlichkeit haben solche Quälmanöver nicht viel zu tun.

Auf einen Blick:

Name:	Dragon's Lair II: Time Warp
Hersteller:	Ready Soft
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 2



Duck Tales

Beschreibung:

Walt Disneys Entensippe um den Choleriker Donald und den erzkapitalistischen Geizhals Dagobert Duck gehört seit Jahrzehnten zu den Superstars im Comic-Business. Mit der TV-Trickserie »Duck Tales« wurde der Entenhausen-Clan technisch eindrucksvoll in die Wohnstuben gehieft; ein Kinofilm mit neuen Abenteuern ließ auch nicht lange auf sich warten. Das gleichnamige Spiel will diesen Erfolg auf dem PC-Monitor wiederholen.

Das Programm dreht sich um Dagobert Duck, der ein prestigeträchtiges Duell gegen seinen industriellen Rivalen MacMoneysac beginnt. Die hochangesehene Entenhausener Zeitschrift »Dime Magazine« kann sich zwischen den beiden Herren nicht entscheiden, als es um die Wahl zur »Ente des Jahres« geht. Die Erzfeinde treffen eine Vereinbarung: Wer es binnen 30 Tagen schafft, mehr Geld zu erwirtschaften, darf den Rafferpreis für sich beanspruchen.

Sie dürfen bei einer Mischung aus leicht verdaulicher Wirtschaftssimulation und diversen Actioneinlagen Onkel Dagobert beistehen. Nach der Wahl eines von drei Schwierigkeitsgraden beginnen Sie in seinem Geldspeicher. Hier wählt man auf einer Weltkarte einen Ort, an dem man auf Schatzsuche gehen will. Nach einer kleinen Geschicklichkeitseinlage, bei der Sie ein Flugzeug heil ans Ziel steuern müssen, folgt eines der zahlreichen »Spiele im Spiel«.

Auf einer Fotosafari muß man schnell reagieren, um kurz auftauchende Tiere in den Sucher zu bekommen und den Auslöser zu drücken. Sobald der Film voll ist, wird abgerechnet: Für jedes geknipste Tier gibt es eine Geldprämie; das Ablichten bestimmter seltener Tierarten wird mit einem Bonus gedankt. Im Urwald hangelt man sich hingegen von Liane zu Liane und muß manchmal auch ein dahinpaddelndes Nilpferd als Transportmedium nutzen, um ans Ziel zu kommen. Ähnlich akrobatisch geht es beim Bergsteigen zu: Mühevoll müssen die Ducks von Felsvorsprung zu Felsvorsprung hüpfen und sich sofort ducken, wenn eine handfeste Portion Geröll von oben angepoltert kommt. In Schatzhöhlen müssen Sie sich anhand von Karten und bestimmten Zeichen orientieren. Keinerlei Action, sondern eine

Prise Strategie erfordert das geschäftige Treiben am Schreibtisch in Dagoberts Geldspeicher. Es beschränkt sich auf den Kauf und Verkauf von Aktien, möglichst nach der goldenen Regel »Billig ranschaffen, teuer verhöckern«.

Bewertung:

Duck Tales ist ein Geschicklichkeitseintopf, der es jedem Recht machen will. Die diversen Subspiele sind ganz drollig, reißen einen Fortgeschrittenen aber nicht gerade zu Beifallstürmen hin. Für Einsteiger und Kinder ist das Programm ein recht putziges Anhängsel zur TV-Serie, obwohl letztere mit den englischen Texten auf dem Bildschirm Probleme haben dürften. Die EGA-Grafik ist relativ gut. Dennoch Schimpf und Schande über den trägen Hersteller, der ausgerechnet bei einem Spiel, das auf einer Zeichentrickserie basiert, auf VGA-Grafiken verzichtete. Das Programm ist keine völlige Katastrophe, aber alles in allem recht mäßig. Aus dem Walt-Disney-Stoff hätte man einiges mehr machen können.

Auf einen Blick:

Name:	Duck Tales
Hersteller:	Titus
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	85 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 4



Elite Plus

Beschreibung:

Es war einmal vor sieben Jahren in England: Während ihrer Studienzeit in Cambridge schrieben David Braben und Ian Bell ein Spiel für den Heimcomputer Acorn BBC. Obwohl das Programm zunächst nur für diesen außerhalb Englands unpopulären Rechner erschien, überschlug sich die Fachpresse vor Begeisterung. Die Rede ist von der Weltraum-simulation »Elite«, die dem Spieler eine Karriere als interstellarer Raumschiffkapitän ermöglicht. Ein fester Weg ist nicht vorgegeben, um das umfangreiche Programm zu erkunden. Als friedlicher Händler kann man von Weltraumstation zu Weltraumstation schippern, um mit dem Handel von Waren ein paar ehrbare Credits zu verdienen. Etwas riskanter ist der Umgang mit Schmugglerware. Wagemutige Naturen leisten sich vom ersten großen Geld auch ein stärkeres Bordgeschütz, um von nun an als Piraten Jagd auf andere Schiffe zu machen. Doch dann tauchen Sie schnell auf allen Steckbriefen im bekannten Universum auf und werden öfters von Polizeiraumschiffen verfolgt.

Vor einigen Jahren erschien der zeitlose Klassiker Elite bereits für MS-DOS-PCs. So richtig glücklich war aber niemand mit dieser Version: Sie bot nur öde CGA-Grafik, keinerlei Soundkarten-Unterstützung und nicht das hundertprozentige Spielgefühl des Ur-Elite. Unter der Aufsicht von Braben und Bell, den beiden geistigen Vätern dieses Spiels, arbeitete Chris Sawyer deshalb seit 1990 an einer technisch auf den neuesten Stand gebrachten Elite-Version. An Grafik, Sound und Benutzerführung wurde lange herumgefeilt. Das Resultat ist jetzt fertig, nennt sich »Elite Plus« und ist die bislang beste Umsetzung dieses Kultspiels.

Das Szenario ist gigantisch: Acht Galaxien mit 2000 Planeten wollen erkundet werden, 20 verschiedene Schiffstypen können Ihnen unterwegs begegnen und der eigene Raumflitzer läßt sich kräftig tunen. Ihr Schiff vom Typ Cobra Mk III parkt zu Spielbeginn in der Raumstation des Planeten Lave und ist noch mickrig ausgerüstet. Drei Raketen und ein einziger schwacher Laser dienen zur Selbstverteidigung; in wagemutigen Schlachten gegen eine Flotte von Piraten sollte man sich damit aber nicht wagen. Durch das Geld, das Sie sich allmählich verdienen, werden immer bessere Einzelteile erschwinglich, mit denen sich die Durchschlagskraft der Weltraum-Cobra gewaltig steigern läßt. Je nach dem technischen

Entwicklungsstand des Sonnensystems, in dem Sie sich gerade befinden, steht in der Raumstation eine mehr oder weniger große Auswahl parat.

Nachdem Sie das Angebot inspiziert haben, kaufen Sie ein paar Güter, um zu handeln. Eine Vielzahl von Waren wie Grundnahrungsmittel, Mineralien oder Maschinen wird angeboten. Das Angebot-und-Nachfrage-Prinzip gilt auch im Elite-Universum: Befinden Sie sich auf einem Agrar-Planeten mit niedriger technischer Entwicklungsstufe, können Sie hier Nahrungsmittel günstig einkaufen. Damit fliegt man am besten zu einer Hi-Tech-Welt, auf der für Nahrung ein guter Preis gezahlt wird. Vom Erlös decken Sie sich mit den hier relativ günstigen Computern ein und fliegen zurück zur Agrarwelt, wo man horrenden Preise für solche technischen Produkte zahlt.

Ein wesentlicher Reiz des Spiels besteht darin, gute Handelsrouten zu erforschen und allmählich alle Ecken in der Galaxis kennen zu lernen. Der Spielstand kann bei der langfristigen Kosmosforschung natürlich gespeichert werden. Neben guten Profit-Möglichkeiten spielen auch Entfernung und Sicherheit eine wichtige Rolle. Je weniger Treibstoff Sie bei einem Planetentrip verbrauchen, desto weniger wird die Kasse beim Völltanken belastet. Und während man in Systemen mit einer ruhigen, friedlichen demokratischen Regierung recht zügig zur Raumstation fliegen kann, droht im Dunstkreis so mancher Feudalwelt viel Ärger.

Bewertung:

Das »Plus« im Titel des Spiels ist ein weniger irreführend. Zwar wurde das Programm technisch aufgepeppt, aber spielerisch blieb es gegenüber der sieben Jahre alten Ur-Version praktisch unverändert. Elite ist immer noch ein faszinierendes Spiel, doch nach ein paar Wochen voller Spannung läßt die Motivation etwas nach. Hat man sein Raumschiff optimal ausgerüstet, geht dem Programm etwas die Motivation aus. Die gelegentlichen Sonderaufträge spornen zwar gewaltig an, doch leider gibt es nicht sonderlich viele von diesen Missionen. Mittelfristig hat Elite Plus echte Suchtsoftware-Qualitäten und läßt einen Großteil der »neuen« Spielideen sehr alt aussehen. Seinen Platz in der Computerspiel-Ruhmeshalle hat sich dieses Programm verdient.

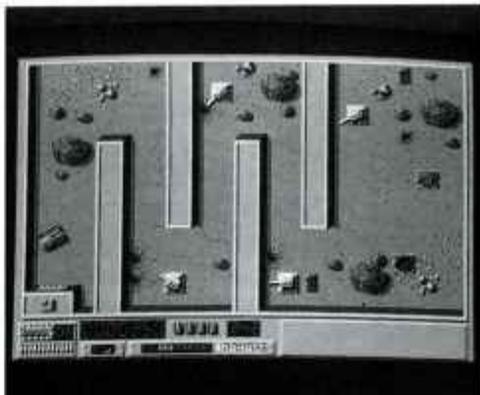
Auf einen Blick:

Name:	Elite Plus
Hersteller:	Rainbird
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 8



Future Classics Collection

Beschreibung:

Es ist schon fast eine Binsenwahrheit: Oft sind es die kleinen, unscheinbaren Spiele, die am meisten Spaß machen. Wenn sie dann noch in ansprechende VGA-Grafik und netten AdLib-Sound verpackt sind, freut sich der PC-Besitzer. Die Programmsammlung »Future Classics« vereint gleich fünf unterschiedliche Geschicklichkeitsspiele dieser »Simpel, aber nett«-Klasse.

»Blockalanche« greift auf das bewährte Spielprinzip von »Tetris« zurück: Unterschiedliche geometrische Figuren fallen von oben in einen Trichter und müssen von Ihnen so gedreht und verschoben werden, daß sie sich unten zu durchgehenden Linien verbinden. Ist die Reihe geschlossen, verschwindet sie vom Bildschirm. Die darüber liegenden Figuren rutschen nach und Sie können ein paar Punkte auf Ihrem Konto gutschreiben. Gelingt es, gleich mehrere Reihen abzuräumen, gibt's Extrapunkte. Doch Vorsicht, mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad fallen die Blöcke immer schneller in den Trichter. Hat der Stapel den oberen Rand erreicht, ist das Spiel leider verloren. Die Besonderheit von Blockalanche: Sie sehen die Blöcke quasi dreidimensional von schräg-oben und können so auch mehrere Linien hintereinander staffeln.

»Lost'n Maze« ist ein dreidimensionales Labyrinthspiel, das Sie allein oder zu zweit spielen dürfen. Ihre einfache Aufgabe: Sie stürzen sich in ein anfangs unbekanntes Labyrinth und sammeln so viele Schätze wie Sie können. Leider läuft dabei die Stoppuhr unerbittlich ab: Schaffen Sie es nicht rechtzeitig zurück zum Ausgang, haben Sie verloren. Ihre unmittelbare Umgebung im Spiel wird auf einem Bildschirm in 3-D-Grafik dargestellt. Zusätzlich werden auf einer Übersichtskarte die bereits erkundeten Gänge eingezeichnet. Sie können also jederzeit kontrollieren, wie weit Sie schon vorgedrungen sind. Alle Schätze werden automatisch eingesammelt. Erwischen Sie einen Bonusgegenstand, wird das Zeitlimit zurückgesetzt und Ihre Galgenfrist verlängert. Trotzdem müssen Sie ständig die Uhr im Auge behalten, damit noch genug Zeit für einen sicheren Rückweg bleibt.

Die beiden Labyrinthspiele »Diet Riot« und »Diskman« sind deutlich »Pac Man«-inspiriert. Sie steuern Ihren Pixelhelden durch unterschiedliche Labyrinth und sammeln Bonusgegenstände ein. Die Sammeltour wird natürlich von zahlreichen Gegnern aufs heftigste gestört. Zum Glück können Sie mit gleicher Münze zurückschlagen und die Gegner mit Coladosen, Disketten und Eistüten bewerfen, kurze Zeit einfrieren und beseitigen. Haben Sie alle Gegenstände eingesammelt und sicher das Ziel erreicht, geht es in einem neuen Labyrinth weiter.

»Tank Battie« ist das ungewöhnlichste Spiel in der Future-Classics-Sammlung. Wieder schauen Sie von oben auf das Geschehen. Die kleine Spielfläche besteht aus einem zunehmend komplizierter werdenden Hindernis-Parcours, den Sie mit einem kleinen Panzer bezwingen müssen. In jedem Level muß der Panzer einen Gegenstand einsammeln. Leider sind auf der Strecke Geschütze, Minen und gegnerische Panzer versteckt, die Sie abschießen müssen. Wird der Fahrweg nicht mit der nötigen taktischen Raffinesse geplant, ist es schnell um die eigenen drei Panzer geschehen. Entweder können Sie in drei Schwierigkeitsgraden gegen den Computer antreten oder sich heiße Gefechte mit einem menschlichen Gegner liefern. Wer alle Gegenstände aufgesammelt hat und als erster wieder im schützenden Bunker landet, hat gewonnen. High Scores und Spielstände lassen sich speichern.

Bewertung:

Die kleinen VGA-Geschicklichkeitsspiele auf der Future Classics Collection sind eine echte Bereicherung für die Sammlung. Die Mischung ist so motivierend, daß man immer mal wieder gerne ins Regal greift und eine Runde spielt. Besonders Tank Battie konnte überzeugen: Das kleine Sandkasten-Manövergebiet ist liebevoll gezeichnet und ausgeklügelt. Ob nun gegen den Computer oder einen lebendigen Gegenspieler - Langeweile kommt garantiert nicht auf. Die Tastatursteuerung ist bei allen Mitgliedern des Quintetts durchdacht und unkompliziert: Auch wenn zwei Steuerkünstler vor der Tastatur sitzen, kommt man sich nicht in die Quere. Keines der Einzelspiele ist ein echter Knaller, aber im Fünferpack vereint können sie sich sehen lassen.

Auf einen Blick:

Name:	Future Classics Collection
Hersteller:	Electronic Zoo
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 6



Golden Axe

Beschreibung:

Ein fieser Bösewicht mit dem freundlichen Namen Death Adder hat ein Märchenland unter seine schmutzigen Griffel gebracht und die Familien dreier Helden kurzerhand abgemurkst. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Kriegers, einer Amazone oder eines Zwerges, um Death Adder aus dem Land zu vertreiben. Jede Spielfigur hat besondere Kampftechniken und eine spezielle Waffe. Der Krieger schleppt beispielsweise ein Schwert mit sich herum und der Zwerg verkloppt seine Feinde mit einer dicken Axt. Haben Sie einen Freund am PC parat, können Sie auch zu zweit losziehen. Jeder Spieler übernimmt dann eine andere Figur.

Vor dem Start des Spieles dürfen Sie Ihre Lieblingsfigur wählen, den Schwierigkeitsgrad einstellen und in einem speziellen »Duel«-Modus gegen einzelne Monster antreten (tritt man zu zweit an, können sich die beiden Spieler hier gegenseitig verhaufen). Es gibt sogar einen Schnuppermodus, der besonders einfach ist und in dem Sie sich mit der Steuerung der Helden vertraut machen können. Hier ist allerdings nach den ersten drei der insgesamt sieben Level Schluß.

Sind alle Optionen eingestellt, starten Sie in der ersten der sieben horizontal scrollenden Stufen, die jeweils bestimmten Abschnitten des Landes nachempfunden sind. Death Adder sitzt am Ende des siebten Levels und ist natürlich überhaupt nicht erfreut, daß Sie ihm einen Besuch abstatten wollen. So schickt er ganze Monsterhorden los, die Sie aufhalten sollen. Finstere Orks, Amazonen, Ritter und Mini-Drachen gehören zum Gegner-Repertoire. Mittels Joystick oder Tastatur können die Angreifer vertrimmt werden. Je nach Tastenkombination oder Joystickrichtung haufen die Helden anders zu: Vom simplen Streich mit Schwert oder Axt über eine elegante Rolle, bis zum gekonnten Bodycheck reichen die Schläge. Besonders vorsichtig müssen Sie im Zwei-Spieler-Modus sein: Ein Schlag in die falsche Richtung und statt dem Monster trifft's den Mitsreiter, der dann prompt etwas Lebensenergie (wird durch einen farbigen Balken angezeigt) verliert. Rutscht die Lebensenergie auf Null, ist eines der anfänglich drei Bildschirmleben dahin. Sind alle Leben verbraucht, können Sie mit einer »Continue«-Funktion im zuletzt erreichten Level wieder einsteigen.

Glücklicherweise sind tumbe Schläge nicht das einzige Mittel, mit dem Sie den feindlichen Sprites den Garaus machen können. Als Extrawaffe kann jede Spielfigur eine bestimmte Magie auslösen. Um die Magie benutzen zu können, müssen vorher Zaubertränke eingesammelt werden. Je mehr Tränke man vorrätig hat, desto größer ist die Wirkung des Spruchs. Die Zauberformeln sind besonders nützlich am Ende einer Spielstufe, an der ein extragroßes Monster wartet. Eine weitere besondere Kampftaktik ist das Ergattern feindlicher Reittiere. Einige der Gegner greifen auf eigenartigen Echsen oder Drachen an. Gelingt es Ihnen, den Reiter aus dem Sattel zu heben, dürfen Sie das Tierchen besteigen, um damit den Feinden eine Prise Feueratem um die Ohren zu pusten.

Bewertung:

Golden Axe macht trotz des dümmlichen Prügelszenarios erstaunlich viel Spaß. Zwar ist das Vergnügen mit einem zweiten Spieler am größten, aber auch im Solo-Modus ist für Abwechslung gesorgt. Dank der verschiedenen Kampftaktiken der unterschiedlichen Helden wird es nicht so schnell langweilig und man probiert gerne mal eine andere Figur aus. Die einzelnen Level sind mit gut ausgeklügelten Gegnerformationen bestückt und sorgen ebenso wie der famose Duell-Modus für die nötige Spannung. Vor allem mit einer VGA-Karte kommen die feingezeichneten Grafiken und die großen Sprites wunderbar zur Geltung, die sich hinter der Bilderpracht des Spielhallen-Vorbilds keineswegs verstecken zu brauchen. Wer mal Lust auf eine solche urwüchsige Fantasy-Prügelei hat, wird mit diesem Programm gut bedient.

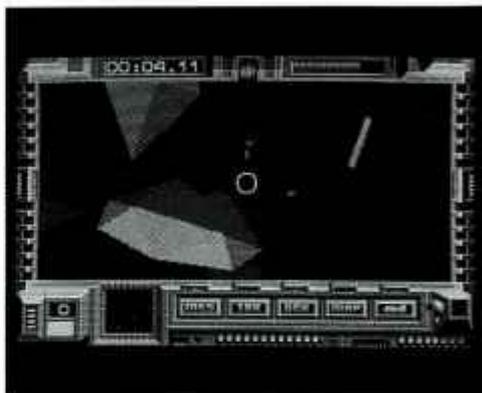
Auf einen Blick:

Name:	Golden Axe
Hersteller:	Virgin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 6



Interphase

Beschreibung:

Das Zauberwort »Virtual Reality« macht die Runde. So könnte die Zukunft der Unterhaltung aussehen: Menschen bewegen sich völlig frei in künstlichen digitalisierten Räumen, erleben dort Ihre Abenteuer und lösen sich von der harten Realität. In »Interphase« hat diese Zukunft schon begonnen. Professionelle Träumer denken sich immer neue Abenteuer und Geschichten aus, die von riesigen Medienkonzernen per Kabel in jeden Haushalt eingespeist werden. Die Menschen geben sich ganz diesem Vergnügen hin, werden so beeinflusst- und lenkbar. Sie schlüpfen in die Rolle eines dieser Profiträumer. Der Medienkonzern, für den Sie arbeiten, will mit Hilfe eines Ihrer Träume die Menschheit versklaven. Keine Frage, diese gefährliche Traumaufzeichnung muß vernichtet werden.

Zusammen mit Ihrer Freundin betreten Sie die zwölf Etagen der Konzernzentrale, um im obersten Stockwerk einen Safe auszuräumen und das Band zu beseitigen. Ihre Aufgabe ist es, die Freundin durch alle Gefahren der Stockwerke zu leiten. Als profunder Computerkennner koppeln Sie sich an das hauseigene System an und steuern die Gehilfin über eine Sprechleitung. Natürlich sind die einzelnen Stockwerke durch zahlreiche Wachdroiden, Videokameras und Sicherheitstüren geschützt.

Ihr Computerterminal liefert Ihnen eine dreidimensionale Sicht der Umgebung. Hier können Sie alle Wacheinrichtungen durch Raketenbeschuß oder Eingabe des Sicherheitscodes außer Funktion setzen. Da Ihr digitalisierter Gleiter nicht über unbegrenzte Energievorräte verfügt, heißt es von Zeit zu Zeit, die Energie an besonderen Zapfstellen aufzufrischen. Während Sie in dem digitalisierten Abbild des Konzerns unterwegs sind, bewegt sich die Freundin in der Realität durch die Stockwerke. Da Sie ihr zeitlich immer einen Schritt voraus sind, können Sie so alle Hindernisse aus dem Weg räumen und die sicherste Strecke erkunden. Wenn sie auf ein Hindernis trifft, das von Ihnen übersehen wurde oder in einer Sackgasse steckengeblieben ist, erhalten Sie umgehend einen Hilferuf. Dann muß man umgehend zurückfliegen und das Hindernis beseitigen. Einige Schutz-einrichtungen sind so kompliziert, daß sie von innen außer Kraft gesetzt werden müssen. Ihr Cyberspace-Gleiter aktiviert dann einen speziellen Andock-Modus und Sie finden sich

in den technischen Eingeweiden der Maschine wieder. Mit einem Traktorstrahl kann man Objekte aufnehmen und an anderer Stelle wieder deponieren. Auf einem Radarbildschirm können Sie alle Feinde in einem Stockwerk lokalisieren.

Als weitere Hilfe sind in Ihrem Terminal alle Grundrisse der einzelnen Stockwerke gespeichert. Befinden Sie sich in diesem Karten-Modus, dürfen Sie alle Objekte direkt ansteuern und sich so einen Überblick über das ganze Spielfeld verschaffen. Hier wird auch die aktuelle Position der Freundin markiert. Wollen Sie nähere Informationen über einen bestimmten Gegenstand einholen, lokalisieren Sie ihn mit dem Cursor und drücken eine Maustaste. Der Computer liefert dann eine genaue Beschreibung des angewählten Objekts. Von besonderer Bedeutung sind die Alarmeinrichtungen im Gebäude: Immer, wenn Sie von einer Videokamera entdeckt werden oder eine verborgene Bodenplatte betreten, werden Kampfdroiden von Generatoren freigesetzt. Dann hilft nur noch schnelle Flucht oder ein genauer Beschuß mit den Bordkanonen. Am besten zerstören Sie gleich den Generator, so vermeiden Sie die Produktion von neuen Robotern. Ist es einem gelungen, das wertvolle Band zu stehlen, muß man auf dem gleichen gefährvollen Weg das Gebäude wieder verlassen.

Bewertung:

Auf den ersten Blick macht »Interphase« den Eindruck eines schnellen 3-D-Actionspiels. Wie gehaltvoll das Spiel wirklich ist, zeigt sich erst nach einiger Zeit: Ohne genaue taktische Planung ist das eigene Leben keinen Pfifferling wert. Die schnelle (wenn auch sehr abstrakte) Grafik mit futuristischem Ambiente unterstreicht die Science-fiction-Atmosphäre. Man fühlt sich wirklich in den Cyberspace eines Datennetzes versetzt. Dafür, daß alle wichtigen Karten im Spiel integriert sind, kann man den Programmierern nur dankbar sein: Sie ersparen lästige Zeichenarbeit. Alles in allem eine recht manierliche Mischung aus Tüffelkram und 3-D-Action, an die sich aber nur Fortgeschrittene wagen sollten.

Auf einen Blick:

Name:	Interphase
Hersteller:	Imageworks
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	85 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 8



Night Shift

Beschreibung:

Spielzeug ist meistens aus Plastik, dessen Herstellung nicht gerade umweltfreundlich ist. Erfindergenie Glenn T. Bingham will das ändern und konstruiert das »Biest« (eine Abkürzung für »Binghams interaktive Entwicklungsumgebung für Spielzeug und Träume«). Das Biest macht aus Abfall Spielzeug. Aber das hat dem Erfinder noch nicht gereicht. Auch die Maschine selbst hat er aus alten Teilen zusammengesetzt (dies wohl eher aus Kostengründen). Der Nachteil an dieser mechanischen Wiederverwertung: Ab und zu fällt mal ein Teil aus. Normalerweise kümmert sich Glenn um die Maschine, aber jetzt soll seine Firma »Industrial Might & Logic« auch nachts produzieren. Für diese Nachtschicht wird ein Mitarbeiter gesucht, der die Maschine kontrolliert. In der Rolle von Fiona oder Fred Fixit übernehmen Sie diese witzige, aber auch schwere Aufgabe.

»Night Shift« verbindet zwei sehr unterschiedliche Genres: Zum einen ist es ein Action- und Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihre Spielfigur über Plattformen läuft und auf Punktejagd geht. Zum anderen ist es aber auch ein Puzzle- und Denkspiel, denn die Maschine ist komplex und nur unvollständig beschrieben. Gerade in den höheren Levels müssen Sie erst herausknobeln, wie die Wehwehchen des Biests zu reparieren sind.

Ihre Spielfigur Fred oder Fiona Fixit (der Einfachheit halber reden wir ab sofort nur noch von Fred) läuft und hüpfert über die Plattformen, die außen an der Maschine angebracht sind. Am unteren Bildschirmrand gibt eine langsam abbrennende Kerze an, wie lange die Nachtschicht noch dauert. Vor dem Schichtende muß die Maschine ein bestimmtes Pensum an Spielzeugpuppen produziert haben. Können Sie diesen Auftrag nicht erfüllen, ist das ein handfester Kündigungsgrund.

Leider hat das Biest ein gewisses Eigenleben, das all Ihre Pläne von einer ruhigen Arbeitsnacht zunichte macht. Mal ist die Batterie leer: dann heißt es, ab aufs Trimmrad, um Strom zu erzeugen. Mal ist eine Schraube locker, die man neu montieren muß. Weitere Probleme sind stillstehende oder gar falsch laufende Fließbänder, nicht eingeschaltete Produktionseinheiten sowie Fehler in der Qualitätskontrolle oder beim Verpacken. Die

Bedienungsanleitung für das Biest klärt zwar die grundlegendsten Probleme, aber schon bald ist Ihr Erfindergeist gefragt, um mit besonders hartnäckigen Fehlern fertig zu werden. Zu allem Überfluß machen im Laufe des Spiels auch noch Ungeziefer und Rechtsanwälte die Maschine unsicher. Glücklicherweise gibt es zahlreiche Extras, vom Staubsauger bis zur fleischfressenden Pflanze, die Fred bei der Arbeit helfen.

Wer sich erfolgreich durch einen der 32 Level geschlagen hat, erhält eine Menge Geld sowie ein Paßwort, um später an dieser Stelle wieder einsteigen zu können. Außerdem kann man alle paar Level den wirtschaftlichen Aufstieg von Fred mitverfolgen (von der Bruchbude zur Luxusvilla) und sich bei besonders guten Leistungen in eine High-Score-Liste eintragen.

Bewertung:

Night Shift ist durch die Mischung zweier Genres nicht jedermanns Geschmack: Liebhaber von Plattformspielen müssen sich erst mit den Puzzles anfreunden, Denker und Logiker wollen hingegen vielleicht nicht die meiste Spielzeit springend und hüpfend verbringen. Und wer damit keine Probleme hat, muß sich mit dem Schwierigkeitsgrad auseinandersetzen, der schon zu Beginn recht hoch ist. Die Anleitung, die wie ein zerlesenes, unvollständiges Handbuch zum Biest aufgemacht ist, schafft zwar Atmosphäre, läßt aber die eine oder andere Frage von Einsteigern offen.

Wenn man aber all diese Anfangshürden genommen hat, beginnt das Spiel richtig Spaß zu machen. Die zahlreichen Probleme der Maschine halten den Spieler ganz schön auf Trab. Das Paßwort-System ist nicht nur ein schöner Komfort, sondern dringend notwendig: Einmal geschaffte Level will man so schnell nicht wieder sehen, da doch zahlreiche Anläufe notwendig sind, um eine Stufe in den Griff zu kriegen. Die Grafik ist nicht übel; zahlreiche Animationen und fließendes Scrolling (auf schnellen ATs) geben dem Spiel einen unverwechselbaren Stil. Allerdings wird auf VGA die Farbenpracht nur unvollkommen genutzt.

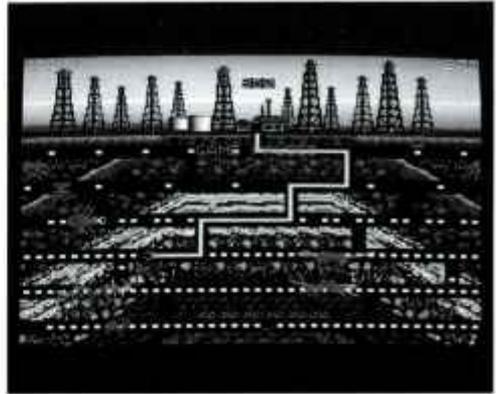
Auf einen Blick:

Name:	Night Shift
Hersteller:	Lucasfilm Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	80 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (12 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	Adlib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Oil's Well

Beschreibung:

Bei »Oil's Well« dreht sich alles ums liebe Öl. Aber hier sind keine geschäftlichen Eskapaden im Sinne von »Dallas« zu finden; vielmehr geht es in einem Geschicklichkeitsspiel direkt an die Ölquellen ran zwecks erfolgreicher Bohrung. Vom Bohrloch aus steuern Sie einen flexiblen Bohrer, der sich durch schon vorgedrilte Gänge im Boden schlängelt. Ihre Aufgabe: In weiße Tabletten gepreßtes Öl einsammeln. Dabei darf der Bohrer nicht von einem der zahlreichen Monster berührt werden, die durch die Gänge streifen.

Oil's Well gehört gewiß nicht in die Gruppe der realistischen Simulationen. Das auf witzig getrimmte Geschicklichkeitsspiel hat auch einen ziemlich langen Bart: Bereits 1983 erschien das Programm für Rechner wie den C 64 und konnte schon damals gewisse Parallelen zu »Pac-Man« nicht verbergen. Die Steuerung des Bohrers ist tückisch. Per Joystick oder Tastatur läßt er sich durch die Gänge steuern und ist durch einen flexiblen Schlauch immer mit der Bohrstelle an der Oberfläche verbunden. Dieser Schlauch darf sich selbst aber nicht kreuzen, so daß man manche Wege zweimal abgehen muß, um alle Ecken des Spielfelds zu erreichen. Nähert sich ein Monster, tut man gut daran, den Feuerknopf zu drücken; dies aktiviert eine Art Rückholfeder, die den Bohrer blitzschnell wieder ans Tageslicht befördert. Mit der Maus ist es sogar noch trickreicher, denn da bewegt man einen Cursor, auf den der Bohrer bei Knopfdruck zusteuert. An diese Kontrollmethode muß man sich erst mal gewöhnen.

Wer geschickt mit dem Bohrer umgehen kann, macht den Monstern den Garaus, indem er sie kurzerhand mit dem Bohrkopf frißt. Doch Vorsicht, auch Bombenpakete streifen durch die Gänge, die den Bohrkopf bei Berührung ins Nirwana jagen, den Rest des Bohrers aber schadlos berühren können. Genauso gibt es Bonus-Pillen, die beim Aufsammeln den Punktestand gehörig in die Höhe treiben. Insgesamt drei Bohrköpfe darf man zugrunde richten, bevor das Spiel beendet wird. Nicht nur Monstersorgen führen zum Bohrertod; wer das Zeitlimit zum Einsacken aller Ölvorräte überschreitet, muß ebenfalls den Bohrer abgeben. Wenn Sie es schaffen, ein Ölfeld komplett abzuräumen, dürfen Sie sich an einem

weiteren versuchen; insgesamt gibt es acht immer schwerer werdende Level. Ein neues Spiel kann in einer von drei Schwierigkeitsstufen gestartet werden, die witzigerweise mit »Bleifrei«, »Normal« und »Super« betitelt wurden. Der Schwierigkeitsgrad ändert hauptsächlich die Spielgeschwindigkeit.

Zur Erheiterung des Spielers gibt es noch grafische Zwischensequenzen, die die Mißgeschicke von Slater, dem Dinosaurier, erzählen. Immer wenn Slater es sich gerade in seiner Höhle gemütlich gemacht hat, stört ein Bohrer abrupt das Saurierglück. Nach diesem witzigen Intermezzo geht das Spiel ohne Slater weiter.

Bewertung:

Sierra hat sich mit Oil's Well keinen großen Gefallen getan. Fangen wir mit der Grafik an: Die 256 Farben der VGA-Karte werden zwar in den Zwischensequenzen mit Slater gut ausgenutzt, doch leider haben diese Bilder überhaupt nichts mit dem Spiel zu tun. Slater taucht außer auf der Packung und in den Filmchen gar nicht auf. Dem eigentlichen Spiel sieht man die 256 Farben nicht an. Monster, Gänge und der Bohrer sind erschreckend einfallslos dargestellt. Die altertümliche Grafik aus der guten alten Heimcomputer-Zeit erstickt den Spaß im Keim.

Auch spielerisch ist Oil's Well kein Glanzlicht. Die Steuerung ist zu vertrackt und der Zufall zu oft im Spiel, als daß das hektische Programm echten Spaß machen könnte. Selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade flucht man oft über verlorene Bohrer. Hätten die Programmierer doch nur die Liebe, die in den Zeichentrick-Sequenzen mit Slater steckt, in das eigentliche Spiel investiert. So hat man acht kleine Filmchen, von denen man aber wahrscheinlich nur zwei sieht, weil nur wenige das Spiel weiter spielen werden. Auch wenn das Spiel mit rund 80 Mark für Sierra-Verhältnisse vergleichsweise preiswert ist, sollte man auf den Kauf von Oil's Well lieber verzichten.

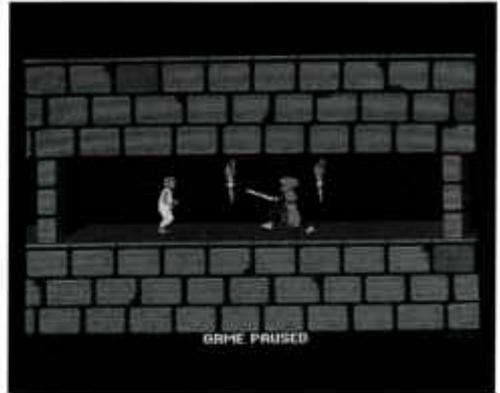
Auf einen Blick

Name:	Oil's Well
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	80 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 4



Printe of Persia

Beschreibung:

Großwesir Jaffa ist nicht gerade das, was man einen netten Staatssekretär nennt. Der Sultan von Persien ist im Ausland auf Eroberungszug und wird so schnell auch nicht zurück erwartet. Jaffa will dessen Posten übernehmen und hat auch einen passenden Trick entdeckt. Wenn er die Tochter des Sultans ehelicht, ist ihm der Herrscher-Titel sicher, wenn der jetzige Inhaber versterben sollte - und das läßt sich ja arrangieren. Der jungen Prinzessin wird ein klares Ultimatum gegeben: »Heirate Jaffa in einer Stunde oder stirb!«

Während die Prinzessin verzweifelt in ihren Gemächern hockt, tut sich etwas unterhalb des Schlosses. Vor wenigen Tagen kam ein unbekannter Fremder ins Land, in den sich die Prinzessin prompt verliebte. Jaffa lies diese unerwünschte Konkurrenz einfach im tiefsten Verließ einkerkern. Doch der Fremde hat sich aus seiner Zelle befreien können und versucht jetzt, sich durch Verließ und Schloß bis zum Großwesir zu kämpfen. Ihm bleiben weniger als 60 Minuten, um die Prinzessin vor dem Henker zu retten.

Die Story zu »Prince of Persia« könnte in den 30er Jahren mit Douglas Fairbanks verfilmt worden sein. Der Spieler muß sich durch das mit Fallen gespickte Schloß schlagen und dabei auch viele Schwertduelle mit den Wachen Jaffars bestehen. Gesteuert wird am besten mit einem Joystick, denn die vielen Bewegungen sind dort sinnvoller angeordnet als auf der Tastatur. Drückt man den Joystick nur leicht, schleicht und kriecht die Spielfigur über den Bildschirm. Verstärkt man den Druck, läuft, springt und hechtet sie.

Am unteren Bildschirmrand zeigt ein Energiebalken, wie es dem zukünftigen Prinzen geht: Verletzungen reduzieren den Balken; ist dieser völlig verschwunden, scheidet der Prinz dahin. Das Spiel ist damit nicht zu Ende, denn der Spieler kann ab dem zuletzt erreichten Level weiterspielen. Allerdings läuft die Uhr unerbittlich weiter. Die Zeit wird also knapper, je öfter sie »sterben«. Der Spielstand kann außerdem gespeichert werden. Wertvolle Lebensenergie wird abgezogen, wenn der Prinz in eine Falle tappt, zu tief fällt oder bei einem Schwertduell Treffer einstecken muß. Ab und zu findet der Spieler auch einen Zaubertrank, mit dem sich der Energiebalken wieder auffrischen läßt.

Die teilweise sofort tödlichen Fallen Jaffars werden meist durch spezielle Plattformen ausgelöst, die auf das Gewicht der Spielfigur reagieren. Deswegen ist es sinnvoll, sich in unbekanntem Gebieten vorsichtig zu verhalten. Eine Karte zu zeichnen, kann nicht schaden. Versteckte Spezial-Platten kann man durch Auf- und Abspringen finden, weil diese sich dann leicht bewegen.

Bewertung:

Programmierer Jordan Mechner hat in seinem Leben nur zwei Spiele veröffentlicht: Karateka war das erste und setzte 1984 völlig neue Maßstäbe der Animation für 8-Bit-Computer. Lohn der Arbeit war die stattliche Anzahl von 400.000 verkauften Programmen. 1990 hat er mit Prince of Persia eigentlich nur dasselbe Programm mit neuen Ideen und noch besserer Grafik geschrieben. Nach eigener Aussage hat er zwei Jahre lang Mantel- und Degenfilme geguckt und digitalisiert, bis ihm die atemberaubende Animation gelang. Die flüssigen Bewegungen, mit denen der Prinz läuft, springt, an Mauern klettert und kämpft, sind auf einem PC kaum besser zu realisieren.

Ansonsten ist die Grafik etwas schlicht. Man merkt, daß Jordan Mechner auch diesmal wieder auf einem 8-Bit-Rechner mit beschränktem Speicher gearbeitet hat (die Original-Version entstand auf einem Apple II). Die Wände sind kahl, der Fußboden sieht nicht sehr abwechslungsreich aus. Aber das verzeiht man gerne, denn das Spiel macht einfach Spaß. Da der Bildschirm-Prinz so realistisch aussieht, bangt man geradezu mit ihm, wenn man gegen böse Wachen kämpft und über mit tödlichen Stacheln gespickte Fallgruben springt. Die Anordnung der Fallen ist abwechslungsreich genug. Schade nur, daß man erst ab dem vierten Level den Spielstand speichern kann. Allzu schnell werden Anfänger nicht bis zu diesem Punkt vordringen.

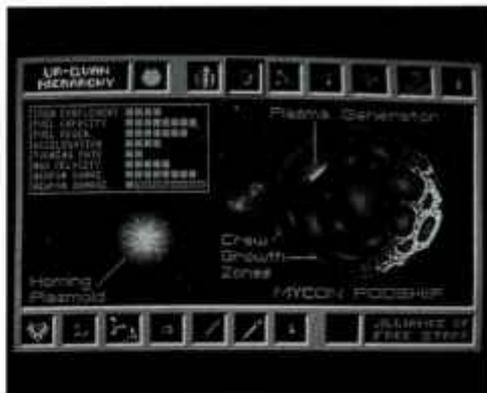
Auf einen Blick:

Name:	Prince of Persia
Hersteller:	Broderbund
Distributor:	Rushware
Ca-Preis:	80 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	Adlib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Star Control

Beschreibung:

Während die meisten Programme, die von intergalaktischen Feindseligkeiten erzählen, pure Actionspiele mit Obermotz und Extrawaffe sind, geht »Star Control« von Accolade neue Wege. Action und Strategie wurden hier in einem Spiel vereint.

Die »Hierarchie« und die »Allianz« liegen miteinander im Clinch. Jeder der beiden Gruppen gehören sieben verschiedenen Rassen an, von denen jede einen unterschiedlichen Raumschiffstyp mit individuellen Eigenschaften baut. Beispiele gefällig? Das Schiff der Syreens kann dem Gegner per Gesang-Fernhypnose die Besatzung klauen, daß der Ilwrath vermag sich unsichtbar zu machen, und das Modell der Androsynths verwandelt sich auf Befehl in einen zerstörerischen Kometen.

Im »Practice«-Modus läßt man lediglich jeweils ein Raumschiff aus den beiden verfeindeten Gruppen gegeneinander antreten. Damit kann man die Steuerung der Schiffe üben und Strategien für die richtigen Gefechte festlegen. Gekämpft wird auf einem abgegrenzten Stück Weltraum mit einem Planeten als Hindernis in der Mitte. Die Entfernung der beiden Gegner bestimmt die Darstellung auf dem Bildschirm. Sind sie weit auseinander, sieht man sie nur als kleine Pünktchen. Zwei Vergrößerungsstufen werden hinzugeschaltet, wenn sich die Kampfhähne nähern.

Bei »Melee« bekommt jede Partei einen kompletten Satz Raumschiffe gestellt. Ins Feld geschickt wird aber immer nur jeweils ein Schiff. Geht das kaputt, schickt man ein weiteres nach. Verlierer ist, wer zuerst keine Schiffe mehr hat. Hier kommt als strategische Note hinzu, daß Sie entscheiden müssen, welches Schiff Sie gegen welchen Gegner einsetzen.

So richtig los geht es aber erst beim »Füll Game«. Jetzt treten die Action-Gefechte ein wenig in den Hintergrund, dafür taucht eine 3-D-Sternenkarte auf dem Bildschirm auf. Mit etwas Grundkapital und einer Sternenbasis ausgestattet machen Sie sich auf, den ganzen Sektor zu erobern. Ab hier wird dann die Anleitung dringend notwendig, denn während die Actionteile aus dem Bauch raus gespielt werden können, ist der Strategie-Modus etwas komplexer angelegt. So kann man nicht nur seine Schiffe bewegen, sondern auch Minen

erschließen oder Kolonien gründen. Wenn sich zwei Gegner in einem Planetensystem begegnen, kommt die schon bekannte Actionsequenz.

Star Control ist ein Programm für zwei Spieler, bei dem der PC aber gerne die Rolle einer Partei übernimmt. Der Computergegner bietet drei unterschiedliche Intelligenzstufen, sprich Schwierigkeitsgrade. Außerdem kann man sich auf Arbeitsteilung einigen: Im »Cyborg«-Modus übernimmt der Mensch den strategischen Teil und die Action wird vom Computer erledigt, im »Psytron«-Modus ist das Gegenteil der Fall.

Bewertung:

Die Action zieht den Spieler in das Programm hinein, die Strategie hält ihn dann für Monate bei der Stange. Am besten klappt das natürlich im Zwei-Spieler-Modus, denn einen Gegner aus Fleisch und Blut im Weltall zu besiegen (mit gegenseitigen Flüchen, Jubelschreien und was sonst noch an Kommunikation möglich ist), macht tausendmal mehr Spaß, als gegen den zugegeben recht intelligenten Computer anzutreten.

Technisch ist Star Control nett anzusehen, wenn sich auf dem Bildschirm manchmal auch nur sehr kleine Pünktchen tummeln. Für flüssige Spiele sollte der PC möglichst schnell sein. Das ist eigentlich eine Binsenweisheit, aber hier ändert sich das Spielgefühl unheimlich, wenn man von einem kleinen AT zu einem 386'er wechselt. Besitzer von Soundkarten sollten nicht erschrecken: Star Control bietet einige der (absichtlich) schrägsten Musikstücke in dieser Galaxis.

Dieses Programm ist sicher nicht jedermanns Sache, aber wenn Sie Computerspiel-Veteran sind und beispielsweise »Archon« kennen, dann wird Ihnen »Starcon-trol« (die Namensverwandtschaft ist wohl Absicht) gefallen. Auf jeden Fall sollten Sie mal ein Probespiel wagen.

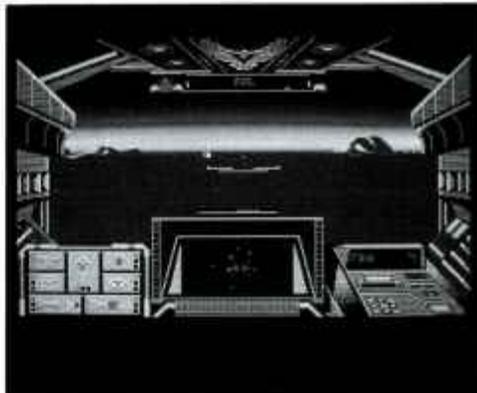
Auf einen Blick:

Name:	Star Control
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 7



Stellar 7

Beschreibung:

Gir Draxon, der böse Tyrann des Arcturischen Imperiums (etwa 15 Lichtjahre hinter dem dritten Stern von links) hat Magengeschwüre, zu hohen Blutdruck, schlecht angepaßte Kontaktlinsen und regt sich fürchterlich über alle möglichen Dinge auf - so zum Beispiel über die lästigen Erdlinge, die tatsächlich in Frieden und Freiheit leben wollen. Um ein bißchen Dampf abzulassen, will er persönlich eine Invasionsflotte zusammenstellen und die Erde versklaven. Glücklicherweise hat die Erde a) Wind von den arcturischen Plänen gekriegt, b) einen neuen Supergleiter entwickelt und c) einen Piloten gefunden, der verrückt genug ist, mit diesem Gleiter den Kampf gegen die ganze Flotte aufzunehmen. Bei c) reden wir selbstverständlich vom Spieler, der sich hinter die Kontrollen des »Raven« schwingt und die Laserkanonen sprechen läßt.

Auch für die Arcturaner gilt das Naturgesetz, daß nichts schneller als das Licht reisen kann. Da die Invasionsflotte nicht mehrere Jahrzehnte durchs Weltall pilgern will, bedient man sich sogenannter »Warp Links«, die Planetensysteme miteinander verbinden. Die Links wurden schon aufgebaut, so daß die Flotte sehr bald über sieben Stationen in unser Sonnensystem gelangen kann. Bevor es aber soweit kommt, können Sie mit dem Raven rückwärts durch die sieben Links düsen und den Arcturanern einen Riegel vorschieben. Natürlich haben diese an eine solche Möglichkeit gedacht und bewachen die Link-Tore. Dabei haben Sie es nicht nur mit anderen Gleitern und Panzern zu tun. Auch Jagdflieger, schwebende Minen, fest installierte Geschütze und unzerstörbare Hindernisse machen Ihnen das Leben schwer.

»Stellar 7« ist eine reinrassige Actionhatz durch sieben Level. Der Raven-Gleiter fährt sich wie ein Panzer, kann mit dem passenden Extra versehen aber auch mal einen Luftsprung machen. Die Extras sind auch sonst entscheidend für den Erfolg. So können Sie sich unsichtbar machen, einen Turbolader zünden oder Bomben legen. Leider sind diese Freudenspender begrenzt. An neue Extras kommt man nur heran, indem man mehrere baugleiche Gegner hintereinander abschießt. Trifft man zwischendurch einen anderen Gegnertyp, geht die Zählung wieder von vorne los. Haben Sie die Überzahl der Gegner auf

einem Planeten besiegt, erscheint noch ein »Guardian«, ein besonders gemeiner, großer Wächter. Erst wenn Sie auch diesem das Handwerk gelegt haben, ist der Weg zum Warp-Link und damit zum nächsten Planeten frei.

Beim Wechsel von Planet zu Planet sieht man ab und zu eine Grafik-Sequenz, die zeigt, wie sich Gir Draxon herumflucht. Sollten Sie aber zu sehr vom Gegner in die Mangel genommen werden, so daß Ihre Schilde bersten, ihr Gleiter platzt und Ihr Körper implodiert, kann oft ein Eintrag in die High-Score-Liste trösten. Auf den einfacheren der drei Schwierigkeitsgrade gibt es auch noch die Möglichkeit, bis zu dreimal auf dem Planeten weiter zu spielen, an dem man das letzte Mal scheiterte; ansonsten muß man wieder ganz von vorne beginnen.

Bewertung:

Stellar 7 ist ein Actionspiel wie es im Buche steht: Geradlinig, unkompliziert in der Handhabung, schnell und kurzweilig - vorausgesetzt, man nennt einen schnellen AT sein eigen, denn sonst macht die 3-D-Grafik eine traurige Figur. Der Schwierigkeitsgrad ist für Einsteiger vielleicht eine Spur zu hoch, mit etwas Übung sollte sich aber jedermann durch die ersten Level beißen können. Die grafische Präsentation ist bunt und übersichtlich, die Zwischenbilder wissen zu gefallen, obwohl das alles natürlich nicht so eindrucksvoll wie ein »Wing Commander« ist. Auch die Sound-Unterermalung ist gelungen, stolze Besitzer einer Soundblaster-Karte (und leider nur die) können sich auch an etwas Sprachausgabe laben.

Der einzige spielerische Haken ist die hirnrissige Verteilung der Extra-Waffen. Wenn man unter Beschuß steht, ist es fast unmöglich, drei gleiche Fahrzeuge hintereinander zu erwischen. Da der Fahrzeugtyp auch noch die Extrawaffe bestimmt, kommt man nach der Grundausstattung an einige Waffen überhaupt nicht mehr ran. Trotz kleinerer Macken ein Programm, bei dem Actionfreunde nicht falsch liegen. Eine Fortsetzung mit dem Namen »Nova 9« soll in Kürze erscheinen.

Auf einen Blick:

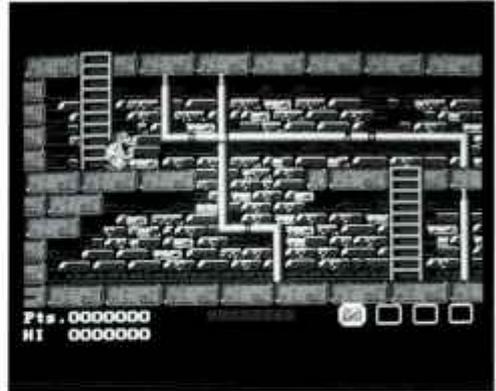
Name:	Stellar 7
Hersteller:	Dynamix
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 7

Teenage Mutant Hero Turtles



Beschreibung:

Daß man mit den nötigen Werbemillionen und einem guten Marketingkonzept sogar ein paar Gummischildkröten an den Konsumenten bringen kann, haben die Amerikaner eindrucksvoll bewiesen. Angefangen hat alles mit vier leidlich witzigen Comic-Kröten mit den gar nicht bescheidenen Namen Donatello, Michelangelo, Raphael und Leonardo. Die kleinen Krabbler sind in jungen Jahren in den Abwasserkanälen von New York mit radioaktivem Abfall in Berührung geraten. Im Laufe der Jahre entwickelten die vier Intelligenz und wuchsen auf Menschengröße. Von einer Zen-kundigen Ratte in den asiatischen Kampfsportarten ausgebildet nahmen sie den Kampf gegen alles Böse in der Welt auf und prügelten sich gleichzeitig in die Herzen der Leserschaft. Soviel Erfolg ließ Hollywood nicht ruhen: Eine Fernsehserie und zwei Kinofilme folgten. In Amerika brach eine regelrechte »Turtle«-Euphorie aus; es gab kaum einen Gegenstand des täglichen Bedarfs, der nicht mit einem Schildkröten-Konterfei geschmückt wurde. Kein Wunder, daß auch die Rechte für eine Computerspielversion schnell vergeben waren.

In »Teenage Mutant Hero Turtles« steuern sie die vier Schalentiere mittels Tastatur durch die Kanalisation von New York. Ihre Freundin April ist von den Schergen des Erzbösewichtes Shredder verschleppt worden und muß nun mühsam in einer wilden Verfolgungsjagd quer durch New York befreit werden. Um die Aktion etwas zu erschweren, darf sich immer nur ein Kröterich mit begrenztem Energievorrat ins Getümmel stürzen. Hat er sein Leben ausgehaucht, übernimmt einer der verbliebenen Kumpels die Aufgabe. Die Reise geht durch scrollende Plattformlevel, die mit den unterschiedlichsten Gegnern angefüllt sind. Damit den kaltblütigen Helden unterwegs nicht die Energie ausgeht, dürfen Sie Pizzastücke einsammeln, die verbrauchte Energie sofort zurückbringen. Ihre Kröten können mit den unterschiedlichsten Waffen zuschlagen, springen und laufen. Wenn Sie einen Abschnitt von allen Unholden gesäubert haben, geht es überirdisch weiter zum nächsten Einstieg in die Kanalisation.

Die Abschnitte in den Straßen von New York werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Hier sind Ihre Schildkröten wieder vereint und dürfen gemeinsam gegen die Gegner

vorgehen. In einem Extralevel dürfen Sie sich in den East River stürzen, unter Zeitdruck einen Hindernis-Parcours durchtauchen und dabei einige Hebel drücken. Jede Schildkröte ist mit einer anderen asiatischen Waffe ausgestattet (Bo, Nunchako, Shuriken und Katana) und arbeitet mit einer etwas anderen Kampftaktik. Mit sporadisch auffindbaren Extrawaffen kann man die Wirkung der einzelnen Mordinstrumente verbessern.

Haben Sie einige Abschnitte geschafft, taucht ein etwas stärkerer Gegner auf und wartet auf eine Extra-Abreibung. Die schon eingangs erwähnte Zen-Ratte Splinter steht mit Ihnen während des Einsatzes in telepathischem Kontakt. Bei Bedarf sendet Sie Ihnen auf geistigem Wege eine Übersichtskarte des Kampfgebietes zu, um die Orientierung zu erleichtern. Haben alle vier Helden ihr Echsenleben ausgehaucht, ist Schluß mit der Turtelei.

Bewertung:

Die Lizenzkosten müssen so hoch gewesen sein, daß man am Programmiererteam sparen mußte. Anders ist diese mittlere Katastrophe nicht zu erklären. Die Teenager-Schildkröten überzeugen weder spielerisch noch technisch: Das Spielprinzip ist ein uralter Hut, daß Leveldesign langweilig und uninspiriert und die Grafik ruckelt fröhlich vor sich hin. Leider werden keine Soundkarten unterstützt: Die schmerzhaften Töne, die sich aus dem PC-Piepser quälen, lassen um die Membrane fürchten. Vernünftige Actionspiele für den PC sind dünn gesät und Teenage Mutant Hero Turtles gehört sicher nicht dazu. Leider macht ein bekannter Name noch lange kein gutes Spiel.

Auf einen Blick:

Name:	Teenage Mutant Hero Turtles
Hersteller:	Imageworks
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 2



Vaxine

Beschreibung:

Frischer Wind im Actionlager: Statt Sternenkrieg gibt's Virenkampf, anstelle explodierender Aliens Killerkugeln in 3D und ein bißchen Strategie ist bei dieser skurrilen Ballerei auch gefragt: »Vaxine« ist ein schnittiges Antibiotika-Drama, bei dem Ihre Maus glühen und das Mauspad qualmen wird.

Das Szenario entführt uns an einen Schauplatz dramatischer Ereignisse: »Im menschlichen Körper tobt ein permanenter Kampf zwischen eindringenden Viren und dem Immunsystem. Meist gewinnt der Körper leicht Oberhand und besiegt die Eindringlinge, doch hin und wieder tritt ein stärkerer Virenstamm auf und die Abwehrmechanismen des Körpers laufen in Gefahr, überwältigt zu werden«. So stimmt die Anleitung zum ambulanten Actionspiel »Vaxine« auf die Handlung ein. Wer neulich von einem netten Mitmenschen in der U-Bahn angejast wurde und drei Tage später mit tiefender Nase und rasselndem Husten das Bett hüten mußte, kann die Richtigkeit dieser Ausführungen sicherlich bestätigen. Dieses Spiel des englischen Programmiererteams »The Assembly Line« macht Sie zum Mitwirkenden im Duell »Böse Viren gegen Immunkräfte«.

Ab jetzt wird der wissenschaftliche Nährwert des Spiels leicht erschüttert, aber was soll's: Der Kampf um des Körpers Wohlbefinden ist in Level unterteilt, in denen Sie neun Basiszellen hüten müssen. Der Spieler übernimmt quasi die Rolle eines Abwehrkörpers, der sich auf die eindringenden Viren stürzt, um sie zu vernichten. Bei Ihrer 3-D-Reise über das Spielfeld sollten Sie Ihr Augenmerk vor allem auf die Bewachung besagter Basiszellen richten. Sobald alle neun von Virenverbänden dahingerafft wurden, übernehmen die Angreifer die Macht im Körper und das Spiel ist für einen unzuverlässigen Abwehrkörper wie Sie natürlich beendet. Nach jeweils fünf Level werden Sie mit einem Set frischer Basiszellen beglückt, so daß sich der Verlust der einen oder anderen leichtsinnigen Zelle mittelfristig verschmerzen läßt.

Dieses reichlich verrückte Actionspiel bietet eine abstrakte, aber nicht unattraktive Darstellung des Geschehens. Mit der Maus bestimmen Sie die Fahrriichtung; die Tastatur-

Steuerung sollte man sich bei diesem schnellen Programm lieber nicht herumplagen. Die Viren tauchen in Form verschiedenfarbiger Kugeln auf. Nach einiger Zeit rotten sie sich zu Grüppchen zusammen, um dann die Basiszellen zu attackieren. Schießen Sie die Eindringlinge deshalb so schnell wie möglich ab. Ein Virus kann aber nur vernichtet werden, wenn man ihm mit einer Kugel trifft, die seine Farbe hat. Drücken Sie den rechten Mausknopf, um zwischen den verschiedenen Farben umzuschalten; mit dem linken Mausknopf lösen Sie einen Schuß aus. Effektives Ballern ist angesagt, denn die Munition ist nicht unbegrenzt. Kann man eine der drei Virensorten nicht mehr bekämpfen, ist zwangsläufigerweise das Spiel zu Ende.

Eine recht komfortable Angelegenheit ist das Aussenden von DNA-Strängen. Unter dieser Bezeichnung versteht man bei Vaxine eine Gruppe von Virenkillern, die durch eine Art Gummiband zusammengehalten werden. Während ein danebengegangener Einzelschuß wirkungslos verpufft, hüpfert dieses Grüppchen so lange über das Spielfeld, bis es auf eine Virenkolonie trifft und diese selbständig aufreißt. Nachteil der Methode: Jede DNA-Kugel kostet Sie fünfmal soviel Munitionseinheiten wie ein Einzelschuß.

Bewertung:

Mit Vaxine liegt eines der seltenen Actionspiele vor, das unkompliziert ist, aber relativ viel spielerische Freiheit erlaubt. Die schlichte, aber farbenfrohe und rasante 3-D-Grafik paßt gut zu der abenteuerlichen Handlung. Auf langsamen ATs sollte man allerdings freiwillig mit der EGA-Darstellung Vorlieb nehmen, um eine vernünftige Geschwindigkeit zu erzielen.

Das Behüten der Basiszellen und Bekämpfen der verschiedenen Virentypen erfordert flinke Reaktionen und gar nicht wenig Strategie (»DNA-Strang oder Einzelschuß? Soll ich diese Zelle bewachen oder schnell Zusatzmunition holen?« etc). Wer einen ungewöhnlichen Reaktionstest sucht, wird bei diesem Programm fündig. Lediglich vor dem hohen Schwierigkeitsgrad sei man gewarnt.

Auf einen Blick:

Name:	Vaxine
Hersteller:	U.S. Gold
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 7



Zeliard

Beschreibung:

Der Kampf der Guten gegen die Bösen wird andauern, solange es Computerspiele gibt. Im vorliegenden Fall hat es den guten Duke of Garland erwischt. Der brave Herzog erhält von seinem König den gefährlichen Auftrag, die Machenschaften des mysteriösen »Dark One« zu beenden. Dieser Fürst der Finsternis hält sich irgendwo in weiträumigen Höhlen und Kavernen versteckt. Nur wenn es Ihnen gelingt, neun magische Juwelen zu finden, unzählige Monster zu vernichten und eine versteinerte Prinzessin zu befreien, wird neuer Friede im Land einziehen. Nach einer längeren animierten Anfangssequenz beginnen Sie Ihre Reise im Städtchen Muralla. Hier steht die Burg des Königs, in der Sie sich Ihren Auftrag abholen.

Alle Landschaften, Häuser und Dungeons werden von der Seite gezeigt und scrollen in alle Richtungen. Immer wenn Sie einer Person begegnen, genügt ein Druck auf die Leertaste und Sie können sich mit ihr unterhalten. So erhalten Sie wichtige Informationen und Tips, die Ihre Suche etwas erleichtern. Bevor das Abenteuer startet, sollten Sie sich in einem der Läden mit den nötigen Ausrüstungsgegenständen versorgen. Mehrere unterschiedliche Schilde, Rüstungen und Waffen stehen zur Auswahl. Leider besitzen die Schilde die unangenehme Eigenschaft, bei jedem Treffer etwas von ihrer Haltbarkeit zu verlieren. Sinkt der Wert auf 0, ist es um die Rüstung geschehen. Schaffen Sie es rechtzeitig zum nächsten Waffenladen, wird das gute Stück repariert und Sie können frohen Mutes weiterprügeln. Leider sind so die 1000 Golddukatens, die der König großzügig gestiftet hat, schnell verbraucht. Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als erschlagene Monster zu plündern und das Beutegut in der Bank gegen Gold zu tauschen.

Sobald Sie die Stadt verlassen, stehen Sie vor dem Eingang einer Höhle. In diesen Höhlen beginnt das eigentliche Abenteuer. Duke Garland muß sich mit seinem Schwert durch ganze Monsterhorden prügeln, um den rettenden Ausgang und damit die nächste Stadt zu erreichen. Immer wenn ein Level siegreich überstanden ist, werden Sie von einem alten Magier empfangen, der als Dank einen Zauberspruch verschenkt. Diese Sprüche dürfen Sie alternativ zum Schwert gegen Unholde und Räuber einsetzen. Leider besitzt jeder

Zauberspruch nur einen begrenzten Energievorrat. Wenn Sie nicht sparsam damit umgehen, ist er bald unwiederbringlich verpufft.

Ab und zu findet man in den verwinkelten Gängen einen magischen Gegenstand, der die Kampfkraft erhöht. Eine willkommene Bereicherung, denn in den Waffeläden sind solche Artefakte immens teuer. In jedem Level gilt es, einen besonders hartnäckigen Oberfiesling zu besiegen und am Ende des achtstöckigen Parcours wartet dann »Dark One« auf eine saftige Abreibung. Obwohl freundlicherweise Zeichnungen der einzelnen Dungeons auf einem Poster mitgeliefert werden, ist es lebenswichtig, mit allen Personen im Spiel zu reden. Nur so sind einige der kleinen Puzzles im Spiel zu lösen. Oftmals müssen Sie nämlich eine bestimmte Hebelkombination drücken, um eine Geheimtür zu öffnen. Solche Kombinationen verraten nur die freundlichen Einwohner der Städte.

Bewertung:

»Zeliard« macht zwar auf den ersten Blick einen interessanten Eindruck, verliert aber schon nach kurzer Zeit an Attraktivität. Wenn Sie sich an den recht beeindruckenden Grafiken sattgesehen haben, macht das eintönige Spielprinzip auf Dauer keine Freude. Rollenspieler vermissen gehaltvolle Puzzles und differenzierte Charakterwerte des Helden; die Action-Fans langweiligen sich an den eintönigen und zu unübersichtlichen Geschicklichkeits-einlagen. Sierra hat zwar versucht, das Flair eines typisch japanischen Action-Adventures einzufangen, doch der ist ziemlich mißlungen. Zeliard ist ein uninspiriertes Gemisch aus Rollenspiel- und Action-Elementen. Fans beider Genres werden leider nicht glücklich damit.

Auf einen Blick:

Name:	Zeliard
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	80 Mark
Anleitung:	Englisch

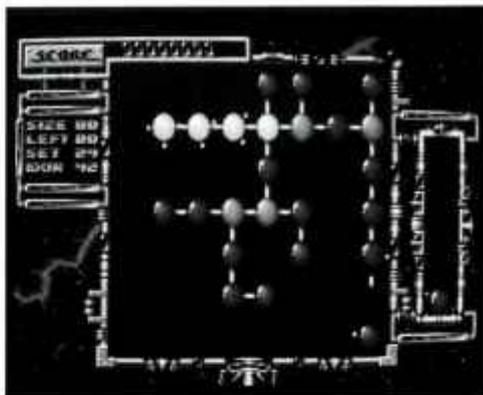
Hardware:

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

Gesamtwertung: 4

Denkspiele





Atomino

Beschreibung:

In der Schulzeit hat zumindest ein naturwissenschaftliches Unterrichtsfach einen gewissen Unterhaltungswert: Chemie. Da werden die wildesten Mixturen bis zum erlösenden »Bumm!« zusammengebraut, daß es eine helle Freude ist. Am faszinierendsten sind für viele allerdings nicht die kleinen Sprengmeister-Chemikalien, sondern die voluminösen Modelle komplexer Moleküle. Was im Schulunterricht Spaß macht, könnt auch am Computerbildschirm Vergnügen bereiten, sagten sich drei Informatikstudenten aus Berlin. Mit einem Chemiebuch bewaffnet, zogen sich die drei in ein stilles Kämmerlein zurück und programmierten das Denk- und Tüftelspiel »Atomino«.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Aus fünf verschiedenen Atomsorten müssen komplexe Moleküle zusammengebaut werden. Jedes der fünf Atome hat eine unterschiedliche Anzahl von freien Verbindungen. Das Spektrum reicht vom Mini-Atom mit nur einer Nahtstelle bis zur Maxi-Ausgabe mit vier Verbindungen. Der fünfte Baustein ist ein sporadisch auftretendes Joker-Atom, das überall plaziert werden darf. Oberste Regel beim Bau eines Moleküls: Am Schluß darf keine freie Verbindung mehr übrig bleiben, erst dann gilt das Molekül als vollendet.

Verschiedene Spielmodi sorgen für die nötige Abwechslung. So müssen Sie im Standardmodus nur beliebig große Moleküle bauen. Je mehr Sie schaffen, desto höher fällt die Punktzahl aus. Ist ein Molekül fertig, verschwindet es vom Bildschirm, um dem nächsten Platz zu machen. In der zweiten Spielvariante bekommen Sie vor dem Bau Aufgaben gestellt, die erfüllt werden müssen, um den Level zu beenden. Hier heißt es beispielsweise: »Baue drei Moleküle, die jeweils aus mindestens acht Atomen bestehen«. Die Atome, die zum Bau benötigt werden, fallen langsam in einen Becher. Es läßt sich immer nur das unterste Atom entfernen und auf seinen Platz legen. In den Becher passen sechs Bausteine. Sobald er überläuft, ist das Spiel verloren. Je höher der erreichte Level, desto schneller fallen neue Atome in diesen Behälter hinein. Zusätzlich wird der Molekül-Bastelbogen in höheren Spielstufen durch Hindernisse erschwert, um die Atome herum plaziert werden müssen.

Alle paar Runden erscheint ein Bonuslevel. Ein vorgegebenes Muster muß hier mit Atomen komplett ausgefüllt werden. Sobald Sie diese Runde überstanden haben, wird Ihnen ein Paßwort verraten, damit Sie später an dieser Stelle wieder einsteigen können.

Bewertung:

Ganz taufriech ist die Atom-Tüftelidee zwar nicht, aber Atomino schickt sich trotzdem an, den Denkspiele-Olymp zu erklimmen. Das einfache, aber heimtückische Spielprinzip sorgt für geballte Atom-Unterhaltung. Mit Lust und Laune wühlt man sich durch die immer schwieriger werdenden Levels. Durch die Verteilung von Paßwörtern wird den ausgefuchtesten Hobbychemikern die nötige Herausforderung gewährt.

Erfreulicherweise läuft Atomino praktisch auf so ziemlich jedem PC: Egal, ob ein alter XT mit Hercules-Karte oder ein 386er mit VGA - der Spielspaß bleibt praktisch gleich. Auch auf Monochrom-Monitoren ist die Erkennbarkeit gesichert. Deswegen können sich auch Laptop-Besitzer an Atomino trauen, das gerade auf langen Reisen spielerisch die Zeit vertreibt. Die Tastatur-Steuerung ist so praktisch, daß man auch ohne Maus und Joystick auskommen kann.

Schließlich wurde auch an Feinheiten gedacht: Eine witzige und sehr verständliche Anleitung, deutsche Bildschirmtexte, High-Scores, die gespeichert werden - kurzum, Atomino bietet keinen Grund zur Klage, außer der, daß man manchmal gar nicht mit dem Spielen aufhören kann.

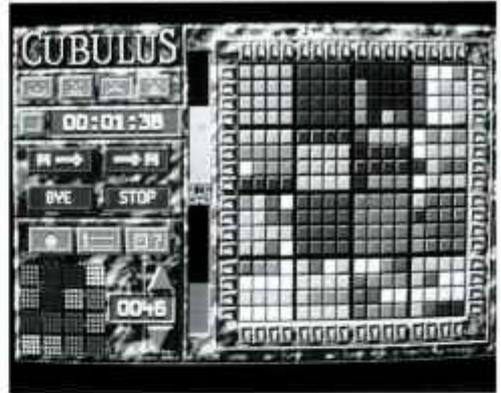
Auf einen Blick:

Name:	Atomino
Hersteller:	Play Byte
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (8 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 8



Cubulus

Beschreibung:

Er ist viereckig, bunt und ließ so manchen ganz schön alt aussehen: Der Zauberwürfel des ungarischen Mathematik-Genies Rubik. Tausende frustrierter Väter mußten fassungslos zuschauen, wie ihre fünfjährigen Sprößlinge die Würfelseiten in Nullkommanichts wieder ordentlich sortierten und den Kubus gelangweilt in eine Ecke stellten. Versuchte sich der Senior selbst am Farbenpuzzle, waren meistens graue Haare, verknotete Finger und unkontrollierte Wutausbrüche die Folge. Seit einigen Jahren ist es still geworden um den Zauberwürfel, der damals die halbe Nation in einen Tüftelrausch versetzte. Nur noch vereinzelt findet man den »Rubik's Cube« in der Spielzeugabteilung eines Kaufhauses - kein Wunder, ist doch das Computerspiel-Zeitalter über den Würfel hinweggefegt wie ein Tornado.

Was lag näher, als das Grundprinzip des Rubik's Cube in einem Computerspiel zu verarbeiten. In dem Programm »Cubulus« gibt es nicht nur einen Farbwürfel zu bewältigen, sondern gleich vier. Da es etwas schwierig wäre, den Würfel dreidimensional auf den Bildschirm zu zaubern, hat man sich bei Cubulus etwas anderes einfallen lassen. Die Seiten des Würfels werden quasi auseinander geklappt und aneinander gelegt. Die vier verschiedenen Würfel repräsentieren die einzelnen Schwierigkeitsgrade. Besteht der erste Würfel nur aus vier Seiten, die aus jeweils 16 kleineren Feldern bestehen, wartet der Monsterwürfel der letzten Stufe mit 25 Seiten auf. Das sind immerhin 400 Steine, die sortiert werden müssen. Entsprechend der höheren Felderanzahl gibt es natürlich in höheren Level auch erheblich mehr Farben (bei VGA-Grafik). Wenn Sie eine noch größere Herausforderung suchen, ist eine Uhr zuschaltbar. Hier müssen die Würfelseiten unter Zeitdruck sortiert werden. Wer nicht allein spielen will, kann gegen einen menschlichen Kumpan antreten. Für jeden Spieler wird die Zeit gemessen, die er benötigt, um den Würfel zu lösen. Der schnellste Rätsellöser gewinnt das Match.

Das Spielprinzip selbst ist simpel. Drehen und wenden Sie die einzelnen Steininformationen so, daß jede Seite aus nur einer Farbe besteht. Das Problem liegt auf der Hand: Drehen Sie eine Steinreihe der einen Seite, verschieben sich die Felder der anderen Seiten ebenfalls. Ohne logisches Denken ist der Würfel nicht zu meistern. Gedreht werden die Felder per

Mausklick auf den Würfelrand. Hier gibt es für jede waagerechte und senkrechte Reihe ein Pfeilsymbol. Klicken Sie auf das Symbol, werden die Felder jeweils einen Stein weiter in die gewünschte Richtung transportiert.

Bewertung:

Der Rubik's Cube ist unvergessen: Auf Schritt und Tritt begegneten einem Menschen in der U-Bahn, bei der Arbeit und in der Schule, die selbstvergessen den knirschenden Würfel drehten. Die relativ ruhige Beschäftigung wurde nur durch den einen oder anderen Fluch unterbrochen. Zwar wird Cubulus keine ähnlich gewaltige Würfelwelle auslösen, aber wer dieser Spielidee immer noch nachtrauert, bekommt hier eine grundsolide PC-Adaption geboten. Das so teuflisch einfache Prinzip der farbigen und drehbaren Würfelseiten ist auch heute noch als potentieller Suchtkandidat zu betrachten.

Für Tüftelwütige, die vor nichts zurückschrecken, sind die höheren Schwierigkeitsgrade eine echte Herausforderung, die grauen Zellen zum Dampfen bringt. Einsteiger können sich wunderbar mit dem Mini-Cubus an das Spiel gewöhnen. Einziger Haken bei der Sache: Konnte man den Spielzeugwürfel überall mit hin schleppen, verkommt das Gedrehe am Computer zu einer weniger mobilen Form von Gehirnzellen-Akrobatik.

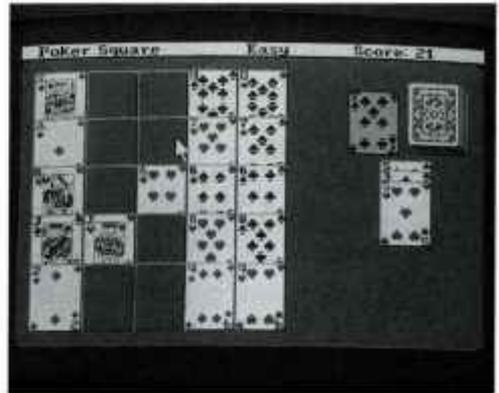
Auf einen Blick:

Name:	Cubulus
Hersteller:	Software 2000
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	Hercules und VGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 7



Hoyle's Book of Games II: Solitaire

Beschreibung:

Das »Hoyle's Book of Games« ist eine amerikanische Buch-Institution, ähnlich wie bei uns der Duden. Aber anstelle von richtiger Rechtschreibung gibt der Schmöker von Hoyle die richtigen Regeln für Hunderte von Spielen wieder. Das Wunderbuch gibt es schon über 100 Jahre und wird ständig redaktionell auf den neuesten Stand gebracht. Sierra hat den Namen Hoyle für Computerspiele lizenziert und vor einiger Zeit eine Sammlung von sechs Kartenspielen auf den Markt gebracht. Leider war das Spielen von Mau-Mau gegen die Computergegner nicht allzu spannend. Wohl, um die Lizenz noch ein wenig auszureizen, schoben die Sierra-Leute ein zweites Hoyle-Programm nach.

»Hoyle II: Solitaire« beschäftigt sich mit Patienzen, den Kartenspielen für eine Person. Wer Windows-Benutzer ist, weiß, daß so eine Patience am Bildschirm einen riesigen Spaß machen kann, denn ein solches Spiel liegt jedem Windows-Paket bei. Bei Hoyle II: Solitaire sind ganze 28 Patienzen integriert und diese sogar alle noch in zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Bei einer Patience geht es immer darum, ein gemischtes Paket Spielkarten nach Regeln zu sortieren. Meistens wird immer eine Karte vom gemischten, verdeckten Stapel genommen und nach bestimmten Regeln abgelegt. Wenn alle Karten sortiert werden konnten, sagt man, die Patience »ging auf«. Da die Karten vorher gemischt werden, spielt neben etwas Knobelei das Glück eine große Rolle. Natürlich ist es hier unmöglich, auf alle 28 Varianten einzeln einzugehen, doch insgesamt kann man von einer ausgewogenen Mischung reden. So gibt es sehr einfache Patience, einige, für die man Geschick und Gedächtnis braucht sowie einige, die nur mit einer großen Portion Glück in den Griff zu bekommen sind.

Gesteuert wird per Maus, Joystick oder Tastatur, wobei die Tastatur-Steuerung aber etwas umständlich ist. Der aktuelle Spielstand einer Partie kann jederzeit gespeichert werden. Wenn eine Patience nicht aufgehen will, können Sie einzelne Züge zurücknehmen oder aber ganz von vorne (aber mit den gleichen Karten) beginnen. Damit Sie nicht immer im Handbuch nachschlagen müssen, werden auf Wunsch die Regeln zu allen Patienzen am

Bildschirm erklärt - allerdings nur in Englisch. Auf einen Kopierschutz hat man erfreulicherweise ganz verzichtet.

Bewertung:

Computergegner mucken auf: Wer schon immer gerne Patienzen gelegt hat, wird eine Bildschirm-Version dieses Zeitvertreibs wohl eher ablehnen. Für den nicht so kartenkundigen Spieler ist die Computer-Version allerdings voller Vorteile: Echte Karten brauchen mehr Platz, werden eher fortgeweht und fallen im Büro auch unangenehm auf. Außerdem verhindert der Computer Mogeleyen und gibt Ihnen die Möglichkeit, eine verhaute Partie gleich noch mal mit demselben Blatt zu spielen - mit echten Karten geht das nicht. Die können Ihnen auch nicht die Regeln erklären.

Technisch gibt sich Solitaire bieder. Die EGA-Darstellung der Karten reißt niemanden vom Hocker; der Sound ist eher nervtötend. Die grausame Tastatursteuerung ist der große Stolperstein für die auf der Packung angekündigte »Laptop-Tauglichkeit«. Wer an seinem Laptop keine Maus hängen hat, wird ganz schön fluchen. Dafür ist die grafische Darstellung selbst für monochrome CGA-Bildschirme geeignet.

Die große Abwechslung mit 28 verschiedenen Varianten reißt bei Hoyle: Solitaire einiges wieder raus. Einige Patienzen, an denen man sich festbeißt, findet jeder. Bleibt die Frage, ob ein Computerprogramm für 80 Mark den Preisunterschied zu einem konventionellen Kartenspiel wert ist. Und das, lieber Leser, müssen Sie ganz für sich selbst entscheiden.

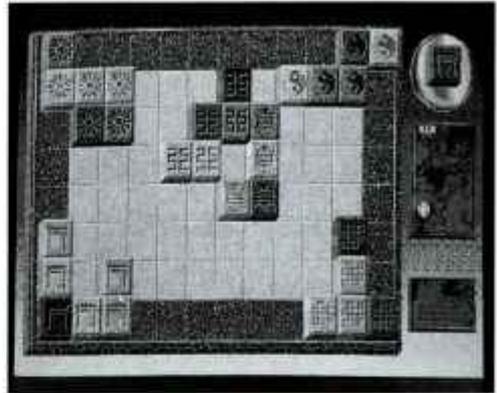
Auf einen Blick:

Name:	Hoyle's Book of Games, Volume II: Solitaire
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	80 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (8 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	Hercules, CGA und EGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Ishido

Beschreibung:

Denkspielanfälligen Naturen und alten »Shanghai/Mah-Jongg«-Tüftlern im Besonderen droht eine neue Gefahr. Unbarmherzig wird ein neues Programm Sie in seinen Bann ziehen und nicht mehr von der Maus lassen. Auch wenn die Textverarbeitung ruft und das Spreadsheet jammert - den Verlockungen einer »Ishido«-Partie kann man kaum widerstehen.

Wie bei den meisten guten Denkspielen sind die Regeln denkbar einfach. Sie müssen 72 Steine auf einem Spielbrett absetzen. Jeder Stein ist mit einer bestimmten Farbe und einem Symbol gekennzeichnet. Der Haken an der Sache: Sie dürfen einen Stein nur neben einen anderen absetzen, wenn er entweder die gleiche Farbe oder dasselbe Symbol wie sein Nachbar trägt. Am Anfang ist das noch recht leicht, doch je voller das Brett wird, desto mehr kommen Sie ins Schwitzen. Will man einen Stein zwischen zwei andere setzen, muß sein Muster sich mit beiden Nachbarn vertragen. Höhepunkt des Ishido-Daseins ist das Plazieren eines Steins in die Mitte von anderen Spielfiguren. Eine solche punkteträchtige »Viererkombination« ist nur mit Taktik, List und etwas Glück zu schaffen; schließlich ist die Auswahl der Farben und Symbole zufällig. Das ausgezeichnete Handbuch spart zum Glück nicht mit Tips und Strategien.

Ishido ist eines der ganz wenigen Spiele, das alle vier populären Grafikkarten sehr gut ausnutzt. Das Spiel macht z.B. unter Hercules genauso viel Spaß wie unter EGA. Eine Klasse für sich ist die VGA-Grafik mit der bei Spielen unüblichen Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten - die Augen werden's danken. Als zusätzlichen Ansporn gibt es eine High-Score-Liste, die auf Festplatte gespeichert wird. Außerdem verrät Ihnen das »Orakel« eine kleine (nicht ganz ernst zu nehmende) Lebensweisheit, sobald Sie das Brett komplett abgeräumt haben.

Das originelle Spielprinzip verlangt eine gewisse Eingewöhnungszeit, belohnt Sie aber mit einer tüchtigen Dosis Langzeit-Motivation. Zahlreiche Varianten (u.a. Zwei-Spieler-Modus und Hilfsfunktion), verschiedene Stein- und Brettmuster runden das Programm ab.

Bewertung:

Wer Hektik und Streß scheut, wenn er sich bei einem Spiel entspannen will, ist bei Ishido gut aufgehoben. Obwohl das Kombinieren von Farben und Formen nicht sonderlich unkompliziert ist, gehört es zu den geruhsam-besinnlichen PC-Tüfteleien (Gegenbeispiel: »Tetris«, wo die Klötzchen früher oder später mit einem Mordstempo angerauscht kommen - Panik!). Ohne Zeitdruck brütet der Ishido-Anhänger über seinem digitalen Spielbrett und läuft dabei Gefahr, die Zeit zu vergessen: Das Programm ist nicht gerade ein »Eben-mal-fünf-Minuten«-Spielchen; für eine ordentliche Partie sollten Sie sich auf jeden Fall eine halbe Stunde Zeit nehmen.

Ishido ist nicht gerade das ideale Erstspiel für absolute Einsteiger. Wer aber gerne ein paar Züge im voraus grübelt und komplexe Denksportaufgaben liebt, ist hier goldrichtig. Da bei jedem Neustart die Steine per Zufall in einer neuen Reihenfolge auftauchen, gleicht quasi kein Spiel dem anderen. Auf der Festplatte von Büro-PCs installiert, kann das Programm für einen erschreckenden Effektivitäts-Rückgang beim betroffenen Unternehmen sorgen: Der Anreiz, den High Score eines Kollegen zu überbieten, ist eben nicht zu unterschätzen.

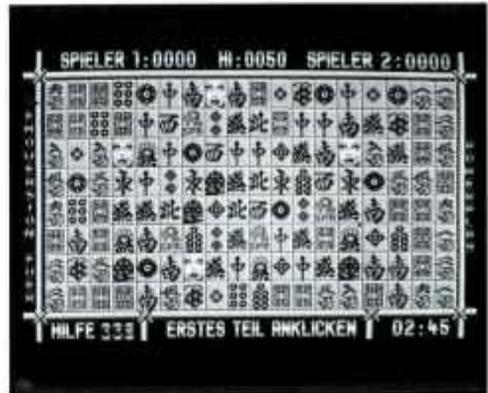
Auf einen Blick:

Name:	Ishido
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	-

Gesamtwertung: 8



Lin Wu's Challenge

Beschreibung:

Bei »Lin Wu's Challenge« geht es darum, ein Rechteck aus Mah-Jongg-Steinen vom Tisch wegzunehmen. Die Steine dürfen immer nur pärenchenweise gezogen werden. Außerdem muß das Pärenchen durch eine Linie verbunden sein, die maximal zwei Knicke hat und nicht durch einen anderen Stein hindurch läuft. Das hört sich jetzt kompliziert an, doch am Bildschirm erkennt man aber schnell das Funktionsprinzip und spielt dann »nach Gefühl«.

Die Steine sind so angeordnet, daß sie nicht beliebig weggenommen werden können. Zum einen muß eine bestimmte Reihenfolge eingehalten werden, zum anderen kann es passieren, daß ein Stein nicht zweimal, sondern viermal, sechsmal oder noch öfter vorhanden ist. Dann heißt es, vorsichtig sein, denn wenn man die taktisch unklugen Pärenchen bildet, kann man in eine Sackgasse gelangen.

Als zweite Widrigkeit auf dem Weg zum abgeräumten Feld ist das Zeitlimit zu nennen, das gnadenlos die Partie beendet, wenn der Spieler nicht schnell genug Freiflächen schafft. Ein wenig Schützenhilfe geben drei Extras: mit »Show« wird ein möglicher Zug angezeigt, mit »Move« darf man einen Stein verschieben und mit »Take« kann ein Paar weggenommen werden, das beliebig auf dem Brett liegt. Natürlich gibt es diese Extras nicht unbegrenzt. Balken im unteren Bildschirmdrittel geben an, wie viele Extras Sie noch haben. Durch das Sammeln von Punkten kann der Extra-Vorrat aufgestockt werden.

Als Rahmenhandlung hat man die insgesamt 60 Level auf 20 imaginäre »Großmeister« unterschiedlicher Nationen verteilt. Jeder dieser Meister legt Ihnen drei Bretter als Aufgabe vor, danach dürfen Sie in das nächste Land reisen. Für die Länder gibt es auch Paßwörter, so daß Sie nicht immer von vorne beginnen müssen. Am Ende steht der große Lin Wu persönlich. Hat man auch seine Level geknackt, kann mit vom Computer gelegten Brettern weiterspielt werden.

Bewertung:

Wenn man mal den Abkupfer-Aspekt beiseite läßt, ist Lin Wu's Challenge ein faszinierendes Spiel für Shanghai-Liebhaber. Der Zufall ist hier, im Gegensatz zu

Shanghai, weitgehend ausgeschaltet, da Sie immer alle Steine sehen und der Computer nur lösbare Bretter vorlegt. Zum Ausgleich gibt es das ziemlich harte Zeitlimit. Alleine deswegen ist es am besten, das Spiel mit der Maus zu steuern, weil sich so die Steine am flottesten markieren lassen.

Beim Bedienungskomfort haben die Programmierer nicht weit genug gedacht. Jedesmal, wenn man eine neue Partie beginnen will (also nach jedem »Game Over«), muß man aufs Neue »1« oder »2« tippen, um die Anzahl der Spieler festzulegen und muß auch jedes Mal die Namen neu eintippen, da sich das Programm diese nicht merken will. Es gibt zwar einen EGA- und einen VGA-Modus, aber wir konnten keinen Unterschied zwischen den beiden feststellen. Die Grafik wird jeweils im hochauflösenden 16-Farb-Modus angezeigt. Leider hat der Grafiker versucht, Marmor-Effekte auf die Spielsteine zu malen; dadurch geht bei manchem filigranen japanischen Zeichen die Übersicht total verloren. Einfachere Steine würden hier den Spielspaß gewaltig steigern.

Als schlampig muß man die Anleitung bezeichnen, die nicht hält, was die schöne Holzschachtel im Punkte Ausstattung verspricht. Bestes Beispiel ist die obskure Kopierschutz-Tabelle, die einen gewaltigen Druckfehler hat: Alle Buchstaben sind eine Position nach rechts verschoben. Dadurch kann man das Spiel gar nicht erst starten, wenn man nach der Anleitung vorgeht. Unser Tip: Die Code-Tabelle auf der Rückseite der Anleitung (englische Version) ist druckfehlerfrei.

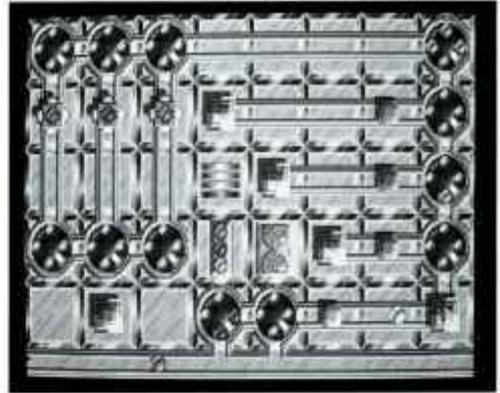
Auf einen Blick:

Name:	Lin Wu's Challenge
Hersteller:	Laser Soft
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	Hercules, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Logical

Beschreibung:

Seit »Tetris« hat sich die Welt der Computerspiele verändert. Die Nachfrage nach originellen Denk- und Tüftelspielchen ist bis jetzt ungebrochen und man muß sich wundern, daß den Programmierern überhaupt noch etwas einfällt. Meist wird nur eine einfache, aber fesselnde Grundidee, gewürzt mit bescheidenen Grafiken, geboten. Auch das Spielprinzip von »Logical« ist denkbar einfach und ähnelt etwas den Farbkombinationsspielen von Erno Rubik, an dessen Zauberwürfel Sie sich vielleicht noch erinnern können. Auf dem Bildschirm sehen Sie eine Anordnung von rotierenden Scheiben, die durch Laufbahnen miteinander verbunden sind. Jede Scheibe besitzt vier kleine Aussparungen, in denen jeweils eine Kugel Platz findet. Besagte Kugeln werden in unterschiedlich kurzen Zeitabständen vom oberen Bildschirmrand auf die Reise geschickt. Die Kugel bewegt sich solange in einer Richtung, bis sie auf ein Hindernis trifft. Dann ändert sie ihre Richtung und läuft den gleichen Weg wieder zurück. Trifft die Kugel unterwegs auf eine der freien Aussparungen eines Drehfeldes, fällt sie hinein und beendet ihre Reise. Spätestens jetzt rollt die nächste Kugel los.

Ihre Aufgabe besteht darin, jeweils alle vier Kerben einer Scheibe mit gleichfarbigen Kugeln zu füllen. Immer wenn das gelingt, gibt es eine kleine Explosion und das Drehfeld gilt als geschafft. Haben Sie alle Drehfelder zur Explosion gebracht, ist der Level gelöst und Sie dürfen sich an einer schwereren Stufe versuchen. Leider ist die Aufgabe nicht so einfach, wie sie klingt. Gemeinerweise erscheinen die vier unterschiedlichen Kugelsorten bunt vermischt. Es gehört schon ein gehöriges Maß an taktischer Planung und Übersicht dazu, ein Feld mit gleichfarbigen Kugeln zu füllen. Zum Glück drehen sich die Scheiben, wenn sie mit der Maus angeklickt werden. Bereits eingesammelte Kugeln können so erneut auf die Reise geschickt werden und machen anderen Kullern Platz.

Damit Sie nach anfänglichen Erfolgen nicht über Arbeitsmangel klagen, hat man in höheren Level einige unschöne Gemeinheiten eingebaut. Farbstopper in den Röhren lassen nur Kugeln einer bestimmten Farbe passieren. Andere Extras färben die Kugeln auf dem Weg durch die Röhre um. Ihr schönes taktisches Kartenhaus kann so in Sekundenbruchteilen

zusammenbrechen. Manche Röhren können nur in einer Richtung passiert werden. Als zusätzliches Ärgernis wurde in einigen Spielstufen ein happiges Zeitlimit eingebaut. Auf einer kleinen Sanduhr können Sie die unerbittlich verrinnende Zeit beobachten. Manchmal reicht es nicht, die Drehfelder mit einer Farbsorte zu füllen. Das Programm gibt Ihnen vor, welche Farbkombinationen Sie zuerst erreichen müssen. Als letzte Gemeinheit sind Teleporter auf den Spielfeldern versteckt, die kostbare Kugeln plötzlich an ganz anderen Stellen auftauchen lassen.

Vor Spielbeginn dürfen Sie eine von vier unterschiedlichen Hintergrundgrafiken aussuchen. Je nach eigenem Geschmack entscheiden Sie sich z.B. für edle Holzpaneele oder kühle Marmorkacheln. Gegen Ihnen im Eifer des Gefechts die Musik- und Soundeffekte auf die Nerven, dann schalten Sie sie einfach aus. Sind tatsächlich alle 99 Level geschafft, dürfen Sie mit einem eingebauten Editor selber verzwickte Denksportaufgaben basteln und speichern.

Bewertung:

Logical ist eine erfrischende Neuheit im Denkspiel-Einerlei. Dank einer spannenden und unverbrauchten Spielidee kommen auch Tüftelkönner voll auf ihre Kosten. Besonders in höheren Abschnitten sorgt die Einführung von neuen Spielelementen für eine langfristige Herausforderung. Die edel-coole Grafik unterstreicht aufs Schönste den soliden Gesamteindruck. Nervösen Naturen sei »Logical« trotzdem nur bedingt empfohlen: Wer sich schnell irritieren läßt, wird in höheren Level auf eine harte Probe gestellt. Nur streßfeste Spieler behalten den Überblick.

Auf einen Blick:

Name:	Logical
Hersteller:	Rainbow Arts
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Loopz

Beschreibung:

Die Quadratur des Kreises ist ein alter Menschheitstraum. Ganze Generationen von eifrigen Rechnern haben sich an diesem mit legalen mathematischen Mitteln nicht zu lösenden Problem versucht. Auch in »Loopz« ist diese Quadratur natürlich nicht gelungen, vielversprechende Ansätze sind aber auszumachen. Wie der Name schon vermuten läßt, bauen Sie in dieser Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel eine Menge Loopings. Diese Schleifen setzen sich aber nicht aus Kreisen zusammen, sondern werden aus unterschiedlich großen Winkel- und Quadratelementen konstruiert. Das Spielfeld besteht aus 126 kleinen Quadraten. Die Fläche ist leicht marmoriert und erinnert unwillkürlich an einen römischen Fries oder ein altertümliches Tempelbild.

Auf dem Anfangs leeren Spielbereich erscheint ein willkürlich generiertes Winkelement. Dieser Baustein wird nun von Ihnen mit Maus, Joystick oder Tastatur in die gewünschte Position gebracht. Sie dürfen die Steine über das ganze Spielfeld verschieben und, per Tastendruck, jeweils um 90 Grad verdrehen. Am unteren Bildschirmrand zeigt eine Balkenanzeige die unerbittlich verrinnende Bedenkzeit an. Immer, wenn Sie einen Baustein plaziert haben, wird die Uhr wieder auf den ursprünglichen Wert gesetzt. Sobald es Ihnen gelungen ist, eine geschlossene Schleife zu konstruieren, löst sie sich auf und Sie bekommen ein paar Punkte gutgeschrieben. Ihre primäre Aufgabe besteht nun darin, möglichst umfangreiche »Loopze« zu bauen. Natürlich bringt eine kleine Figur, die nur acht Felder einschließt, weniger Punkte als ein Riesenloopz, der das halbe Spielfeld mit Beschlag belegt. Leider steigt bei solchen Ungetümen auch das Risiko. Je mehr Felder Ihre unfertige Figur schon besetzt, desto größer ist die Chance, daß ein neues Element keinen Platz mehr auf der Fläche findet. Ist die Bedenkzeit abgelaufen, verlieren Sie unweigerlich ein Leben. Da Sie anfangs nur drei Leben besitzen, müssen Sie mit Bedacht vorgehen. Je länger Sie an einer Schleife basteln, desto größer werden die neuen Elemente: Mit Sicherheit erscheint genau dann, wenn Sie unbedingt einen kleinen Stein brauchen, ein riesiger Winkel, der nirgendwo hinpaßt. Ab und zu erscheint ein sogenannter »Goopher«

auf dem Bildschirm. Mit dieser segensreichen Einrichtung dürfen Sie aussichtslose Konstruktionen vom Bildschirm fegen und Platz für neue Schleifen schaffen.

Das Basisspiel wird in 10 Schwierigkeitsstufen angeboten. In jedem höheren Level verringert sich die Bedenkzeit. Als Belohnung für Ihren Mut erhalten Sie dann mehr Punkte für jede fertige Figur. Immer wenn Sie 25 Loopze konstruiert haben, gibt's ein Extraleben. Natürlich dürfen Sie sich auch zu zweit an die Arbeit machen, dann legen Sie abwechselnd je ein Spielelement an. Punkte gibt's aber nur für denjenigen, der eine Figur vollendet. In einer zweiten Spielvariante werden 50 Bilder mit unterschiedlichen Figuren geboten, in der bestimmte Teile fehlen. Sie müssen mit den angebotenen Elementen die ursprüngliche Figur ergänzen. In dieser Variante erhalten Sie nach jeweils fünf Bildern ein Paßwort, mit dem Sie später wieder in die Puzzle-Arbeit einsteigen können. Sollte es tatsächlich gelingen, eine Schleife zu bauen, die alle 126 Platten des Spielfeldes bedeckt, dann winkt ein Superbonus von 100.000 Punkten.

Auch in einem Bonusspiel dürfen Sie munter Punkte einheimsen. Wieder sehen Sie die bekannte Spielfläche. Fertiggestellte Loopze verschwinden in dieser Variante nicht vom Bildschirm. Sind alle Flächen besetzt und neue Bauelemente finden keinen Platz mehr, ist das Bonusspiel beendet und Sie landen automatisch wieder im Hauptspiel.

Bewertung:

Loopz ist ein Gehirnzwirbler, der es in sich hat. Was im ersten Level noch leicht zu meistern ist, entwickelt sich in höheren Stufen zu einer echten Herausforderung. Wer kein geometrisches Feeling mitbringt, wird das spätestens im dritten Level bereuen. Die einfache und durchdachte Spielidee löst echte Suchterscheinungen aus: Hat man die unkomplizierte Steuerung im Griff, ist man nicht so schnell von diesem originellen Spiel wegzulocken. Besonders gelungen ist der Zwei-Spieler-Modus. Es macht ein Heidenspaß, die mühsam konstruierte Figur des Gegners zu vollenden und unter Wutgeschrei alle Punkte einzusacken.

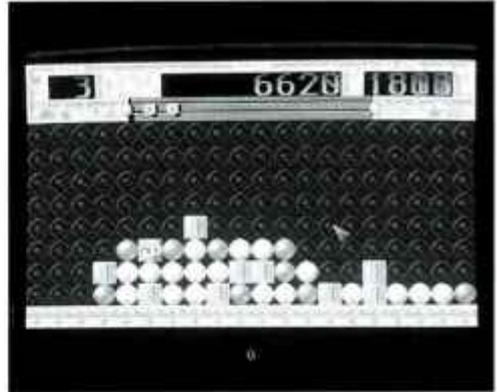
Auf einen Blick:

Name:	Loopz
Hersteller:	Audiogenic
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (8 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Pick'n Pile

Beschreibung:

Denkspiele bestehen meist nur aus wenigen Elementen: Ein paar unterschiedliche Figuren, schlichte Grafiken, unaufdringliche Musikbegleitung und eine nette Idee. Mehr braucht es nicht, um zu fesseln und den Spieler erstaunlich lange bei der Stange zu halten. Auch bei »Pick'n Pile« stoßen wir auf diese Zutaten. Das Spiel erklärt sich fast von selbst und empfiehlt sich dadurch besonders auch für Einsteiger.

Auf einen anfangs leeren Bildschirm regnen von der Decke Kugeln in vier unterschiedlichen Farben und sammeln sich auf dem Boden in einem großen Haufen. Ihre Aufgabe besteht darin, diesen Kugelhaufen möglichst schnell abzuräumen. Mit einem Cursor klicken Sie einzelne Kugeln an und stapeln sie auf anderen Bällen gleicher Farbe. Immer wenn zwei Kugeln gleicher Farbe aufeinanderliegen, gibt es eine kleine Explosion und die Kugeln verschwinden. Wenn der gesamte Bildschirm innerhalb des Zeitlimits leergefegt ist, haben Sie den Abschnitt geschafft. In der nächsten Runde tauchen dann ein paar Kugeln mehr auf; gleichzeitig steht Ihnen weniger Zeit zur Verfügung. Eigentlich alles ganz einfach, wären da nicht ein paar Widrigkeiten von den Programmierern eingeplant worden, um Ihnen das Leben schwer zu machen.

Kugeln haben die unangenehme Eigenschaft, bei Anstoß zu rollen. Wenn Sie also nicht für die nötige Stabilität sorgen, wird jeder noch so schöne Kugeltraum wie ein Kartenhaus zusammenstürzen. Sie haben mehrere Möglichkeiten, für Festigkeit zu sorgen. Bauen Sie z.B. Kugelpyramiden. So ein Berg aus Bällen ist erstaunlich standfest und Sie können nun in aller Ruhe von oben mit der Abbauarbeit beginnen. Die andere Möglichkeit wird freundlicherweise gleich mitgeliefert: Von der Decke regnen nicht nur eine Menge Bälle, sondern auch kleine Mauern, die sich ebenfalls am Boden sammeln. Diese Stützmauern sind beweglich und können von Ihnen zur Stabilisierung eingesetzt werden. Ein anderes ernsthaftes Hindernis ist die Blockierung der Kugeln durch eine andere Farbe. Selbst wenn mehrere Kugeln einer Farbe übereinanderliegen, rührt sich nichts, solange sie von einer »gegenerischen« Kugel blockiert werden.

Wenn es Ihnen gelingt, gleichzeitig mit den Kugeln einen Multiplikatorstein abzuräumen, verzeichnet das Punktekonto einen satten Zugewinn. Ab und zu landen Bomben mit brennender Zündschnur auf der Spielfläche. Wenn Sie schnell genug reagieren und die Explosivkörper geschickt plazieren, räumen Sie damit acht Kugeln gleichzeitig ab. Doch Vorsicht, die Rechnung geht nicht immer auf. Achten Sie darauf, daß mindestens zwei Kugeln einer Farbe übrig bleiben. Ansonsten kann es leicht passieren, daß Sie das gesamte Bild nicht mehr abräumen können.

Anfangs verfügen Sie über drei Versuche. Immer wenn es nicht gelingt, ein Bild in einer bestimmten Zeit abzuräumen, geht ein Leben flöten. Wenn Sie besonders schnell ein paar Kugelhaufen aufräumen, winkt ein Zusatzleben als Belohnung.

Bewertung:

Pick'n Pile ist sicher kein Geniestreich, dafür fehlt einfach die Langzeitmotivation. Hat man einmal den Dreh raus, dann verkommt das Spielprinzip zur reinen Fleißarbeit. Trotzdem bereitet die bunte Kugelei einige vergnügliche Stunden. Das Geschicklichkeitsspiel schult nicht nur die kombinatorischen Fähigkeiten, sondern bietet nebenbei physikalischen Anschauungsunterricht. Wenn Sie im Eifer des Gefechts nicht höllisch aufpassen, dann stürzen die schönsten Kugelträume zusammen. Die Maussteuerung ist denkbar einfach und verwirrt auch in höchster Zeitnot nicht. Pick'n Pile ist eine nette und bunte Klobelei für jüngere Spieler. Ernsthafte Denker sollten sich nach größeren Herausforderungen umsehen.

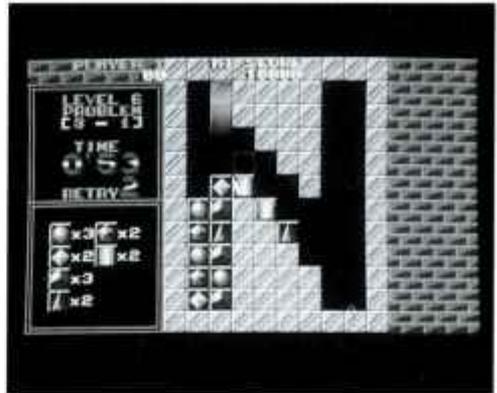
Auf einen Blick:

Name:	Pick'n Pile
Hersteller:	Ubi-Soft
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (8 MHz) aufwärts. Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 5



Puzznic

Beschreibung:

»Tetris«, »Shanghai«, »Logical« - wer kann all diese abstrakten Denkspiele noch unterscheiden? Bei Taito dachte man sich, daß das eigene Denk- und Puzzlespiel einen unverwechselbaren Namen kriegen sollte - so entstand »Puzznic«, das schon vom Titel her eindeutig nach Puzzlen klingt. Puzznic stammt aber nicht aus der Schmiede der russischen Tetris-Macher, sondern wurde in Japan bei Taito erdacht, in USA von Banana Development für PCs programmiert und in Europa von Ocean lizenziert und verkauft.

Bei Puzznic geht es um quadratische Blöcke mit Symbolen, die in einem Raum liegen. Alle Blöcke sollen aus dem Raum entfernt werden. Da sich ein Block in Luft auflöst, wenn er neben einem Kollegen mit gleichem Symbol liegt, ist dies lediglich durch Verschieben möglich. Leider können Sie einen Block nur nach links oder rechts rücken. In eine dritte Richtung (nach unten) geschieht dies nur unfreiwillig, immer dem Gesetz der Schwerkraft folgend. Unter diesen Einschränkungen die Blöcke so zusammen zu schieben, daß sie alle rückstandslos verschwinden, artet in eine knifflige Denksport-Aufgabe aus.

Völlig ungewöhnlich ist die Level-Anordnung. Die einzelnen Räume folgen nicht stur hintereinander, sondern sind in Vierergruppen angeordnet, die wiederum zu einer Pyramide gestapelt sind. Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad gibt es nur eine Vierergruppe, auf dem nächsten zwei, dann drei und so weiter bis zum achten Grad mit acht Vierergruppen. Wenn sie eine Gruppe gelöst haben, dürfen Sie sich eine aus dem nächsten Level aussuchen. Dadurch können Sie bestimmen, daß Sie bei jedem Spiel neue Räume sehen. Wer schon Puzznic-geübt ist, kann das Spiel auch auf jedem der sechs ersten Level starten und sich schon zu Anfang in schwereren Räumen versuchen.

Da Puzznic ursprünglich aus der Spielhalle kommt, ist das Tüfteln nicht allzu ruhig und gemütlich. Knackige Zeitlimits und Strafen für Fehlversuche machen das Spiel spannend. Wer sich als Schnelldenker bewährt, findet Einzug in einer High-Score-Liste. Die Programmierer haben sogar noch an eine Zugabe gedacht: Ein zweites Set mit komplett

neuen Räumen findet sich ebenso auf der Diskette wie ein Level-Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Bildschirmpuzzles gestalten können.

Bewertung:

Puzznic gehört zu den Denkspiel-Favoriten. Die Level sind angenehm überschaubar und doch knifflig; Glück und Zufall sind vollkommen ausgeschaltet, nur die Leistung der Spieler zählt. Daß man an fast beliebiger Stelle ins Spiel einsteigen kann, ohne umständlich Paßwörter zu wälzen oder Spielstände zu laden, macht Puzznic auch für ein kleines Spielchen zwischendurch interessant. Dabei ist das Programm technisch nicht sehr imposant. Die Grafik beschränkt sich auf den EGA-Standard und ist recht zweckmäßig, aber sonst nicht gerade aufsehenerregend. Wieso es einen speziellen VGA-Modus gibt, der sich in nichts von der EGA-Version unterscheidet, wissen nur die Programmierer. Die Musik, die einer AdLib-kompatiblen Soundkarte einen schönen Jazz-Baßlauf entlockt, gibt da schon mehr her.

Loben sollte man die Programmierer für das kostenlose Extra-Set Level und für den Editor: Beides keine Selbstverständlichkeiten, auch wenn den Editor nur wenige Leute wirklich nutzen werden, da er etwas umständlich zu bedienen ist. Allerdings wurden bei der Version mit 3,5-Zoll-Disketten die Bonus-Level vergessen. Puzznic läßt sich auch mit Tastatur prima steuern, kann mal nur für fünf Minuten gespielt werden und ist auch auf Laptops einsetzbar: Ein tolles Programm für »zwischen-durch«.

Auf einen Blick:

Name:	Puzznic
Hersteller:	Taito/Ocean
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (8 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	Adlib und Soundblaster

Gesamtwertung: 7



Shanghai II (Dragon's Eye)

Beschreibung:

Vor rund 4000 Jahren wurde in China eines der beliebtesten Brettspiele der Welt erfunden: »Mah Jongg«. Vornehmlich in asiatischen Ländern ist dieses faszinierende Spiel verbreitet. Vor gut fünf Jahren wurde eine spezielle Spielvariante mit den Mah Jongg-Steinen für Heimcomputer geschrieben: »Shanghai«. Die PC-Version geriet allerdings zu einer grafisch tristen Angelegenheit. Hersteller Activision hatte endlich ein Einsehen und brachte vor kurzem mit dem Nachfolger »Shanghai II: Dragon's Eye« einen technisch verbesserten Nachfolger heraus. Hier finden Sie nicht nur das Ur-Shanghai in neuem Grafikgewand, sondern auch das Zusatzspiel Dragon's Eye.

Das Spielprinzip von Shanghai ist einfach: 144 Spielsteine werden zu einem Turm aufgeschichtet, der auch »Drache« genannt wird. Bei Shanghai II gibt es übrigens nicht nur einen Drachen, wie im ersten Teil, sondern 13 verschiedene Türme. Wem das nicht reicht, kann mit dem eingebauten Editor selber eigene Drachen entwerfen. Der Turm muß nun Stein für Stein abgetragen werden, bis kein Klötzchen mehr übrig bleibt. Es gibt gewisse Grundregeln, nach denen die Steine entfernt werden müssen. Die Steine müssen immer in Pärchen weggenommen werden, bei denen beide das gleiche Symbol tragen und zu mindestens einer Seite hin frei sind, um weggezogen zu werden. Jedes Symbol ist insgesamt viermal vertreten (das ergibt je zwei Pärchen). Wer nicht voraus plant und gründlich über die Reihenfolge der Pärchenbildung nachdenkt, verbaut sich leicht das Abräumen des gesamten Stapels.

Sie sind nicht auf die Mah-Jongg-Symbole beschränkt, sondern dürfen sich aus einer umfangreichen Bilderbibliothek Ihre Wunschsteine herauspicken. Wahlweise wird alleine gespielt (»Solitaire«) oder zu zweit (»Challenge«). Bei letzterem Modus darf abwechselnd jeweils ein Spieler ein Steinpaar entfernen. Außerdem gibt es unter dem Menüpunkt »Tournament« ein Turnier.

Das neue Zusatzspiel »Dragon's Eye« unterscheidet sich grundlegend von den normalen Shanghai-Regeln. Dragon's Eye wird immer zu zweit gespielt. Haben Sie mal keinen

menschlichen Partner an der Hand, übernimmt der Computer die Rolle des Gegners. Einer der Spieler wird dabei »Master« genannt, der andere erhält den Titel »Slayer«. Der Stapel, mit dem gespielt wird, ist etwas kleiner als bei Shanghai. Der Master gewinnt die Partie, wenn er die komplette unterste Etage und die Felder im Zentrum der zweiten Ebene mit Steinen aufgefüllt hat. Der Slayer siegt, wenn er alle Steine aus dem Zentrum der untersten Schicht entfernen kann. Während eines neuen Zuges kann der Master einen von drei Steinen positionieren und erhält dann einen weiteren dazu; der Slayer muß mindestens einen von sechs Steinen, die er besitzt, ablegen. Dies geschieht entweder durch Entfernen eines passenden zweiten Steins (nach den Shanghai-Regeln) oder durch das Ablegen eines Symbols auf das Spielfeld.

Bewertung:

Vor fünf Jahren schlug das zeitlose Konzept von Shanghai wie eine Bombe ein. Nur zu lebhaft erinnern wir uns an liegengebliebene Arbeit, zu wenig Schlaf und zuviel Kaffee. Beim Nachfolger wurde das edle und absolut süchtig machende Spielprinzip von Shanghai endlich mit einer vernünftigen Grafik gekoppelt. Sowohl im EGA- als auch im VGA-Modus haben Sie die Wahl zwischen Hi-Res (hochauflösend) und Lo-Res (niedrigere Auflösung, aber mehr Farben). Dazu kommen ganz hübsche Soundeffekte, neue Spielstrategien durch die zusätzlichen Stapelformen und das interessante Dragon's Eye als willkommenes Zugabespiel.

Shanghai II ist die gelungene Reinkarnation eines echten Denkspiel-Meilensteins und geradezu ideal, wenn Sie ein ebenso entspannendes wie herausforderndes Programm suchen. Dieser Klassiker gehört auf jede gutsortierte Festplatte, denn er hat ähnliche Dauerbrenner-Qualitäten wie »Tetris«.

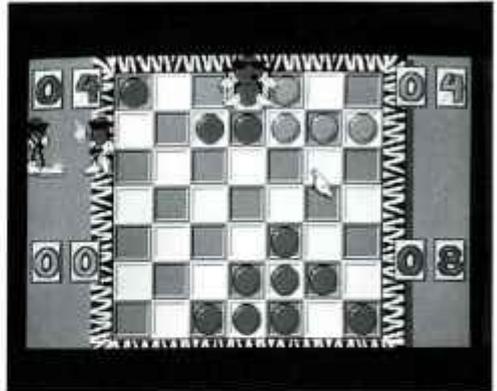
Auf einen Blick:

Name:	Shanghai II (Dragon's Eye)
Hersteller:	Activision
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	110 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 9



Spot

Beschreibung:

»Spot« ist der kleine rote Punkt auf den Dosen und Flaschen des Erfrischungsgetränks »Seven-Up«. In den USA ist der kleine Kreis durch eine Reihe von Werbespots bekannt geworden, bei dem ihm Arme, Beine und eine coole Sonnenbrille wachsen. Ein Spiel um einen solchen Werbecharakter zu machen, ist nicht einfach. Virgin hat die Aufgabe gelöst, indem man ein Brettspiel, das mit Spot eigentlich nichts zu tun hat, mit »lebenden« Spielsteinen (eben den Spots) versah und so zumindest grafisch den Bezug zum Softdrink herstellt.

Spot wird auf einem Feld mit acht mal acht Kästchen gespielt. Jeder der zwei bis vier Spieler erhält einen Stein in einer bestimmten Farbe, der in eine der Ecken gelegt wird. Danach dürfen die Spieler nacheinander immer einen Stein bewegen. Jeder Spot darf ein oder zwei Kästchen weit in beliebige Richtungen versetzt werden. Ist das Ziel in unmittelbarer Nähe (also das nächste Kästchen in diese Richtung), dann kommt es zur Verdopplung. Sowohl auf dem Start- als auch dem Spielfeld liegt dann ein Stein. Ziehen Sie hingegen zwei Felder weit, bleibt das Start-Kästchen leer, eine Verdopplung erfolgt nicht. Am Zielfeld tut sich aber noch etwas: Alle Spots in direkter Nähe (also in den acht Kästchen um das Zielfeld herum) ändern ihre Farbe und gehen in Besitz des ziehenden Spielers über.

Gespielt wird so lange, bis nur noch eine Partei auf dem Feld bleibt oder alle Felder belegt sind und kein Zug mehr möglich ist. Dann entscheidet die Anzahl der belegten Felder über den Sieg. Wie schon erwähnt, können zwei bis vier Spieler teilnehmen; dies müssen aber nicht unbedingt Menschen, denn der Computer übernimmt beliebige viele verwaiste Plätze. Diese Computergegner gibt es in neun verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

Im Menü, in dem Sie die Spielerzahl anwählen, dürfen sie auch ein Spielbrett aussuchen oder selber erschaffen. Zu diesem Zweck malen Sie einfach eine Reihe von Löchern in das Standard-Brett. Durch diese an sich völlig einfache Änderung ergeben sich neue Strategien und Spielzüge. Einen geheimnisvollen Punkt namens »Extras« gibt es auch. Wer ihn

ausschaltet, bemerkt vorerst keinen Unterschied. Läßt man ihn aber aktiviert, kommt man manchmal in ein kleines Zwischenspiel.

Bewertung:

Spot verdient Anerkennung, denn es ist auf zweierlei Weise ein gelungenes Produkt: Da ist zum einen das Spiel an sich, das es ohne weiteres mit Brettspielgrößen wie »Reversi« aufnehmen kann. Die Regeln sind in einer Minute kapiert, aber noch nach Monaten kann man immer neue Spielzüge und Raffinessen entdecken. Die Computergegner sind für das Training bestens geeignet, denn sie sind von total leicht bis super-stark einstellbar. Am meisten Kurzweil macht das Spiel natürlich mit vier menschlichen Gegnern, die sich gegenseitig Steine abjagen. Da es nur 64 belegbare Felder gibt, sind die Runden auch immer schnell beendet (meist unter 30 Minuten). Langeweile durch Endlos-Partien kommt nicht auf.

Zum zweiten ist die tolle Präsentation zu loben. Wenn sich ein Spielstein von Feld zu Feld bewegt, zieht er eine regelrechte Show ab: Er verwandelt sich in den Seven-Up-Spot und tanzt in Richtung Spielfeld. Über ein Dutzend verschiedene witzige Animationen wurden eingebaut. Wenn die Tanzeinlagen beim Spielen stören, lassen sie sich auch im Auswahlmenü abschalten. Dazu tönt aus Soundkarten pfiffige Musik, die den Cartoon-Charakter unterstreicht.

Das Programm käme auch ohne die Präsentation mit den Spots aus, aber in der Kombination ist den Entwicklern ein kleines Meisterstück gelungen. Die ersten Runden spielt man, weil die Grafik so toll ist; langfristig bleibt man vor dem Monitor kleben, weil einem das Spielprinzip so viel Spaß macht.

Auf einen Blick:

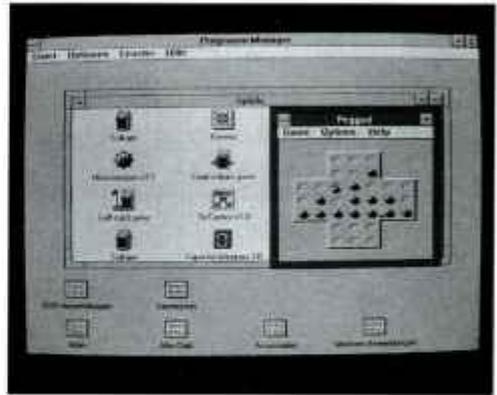
Name:	Spot
Hersteller:	Virgin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung:

Windows Entertainment Pack



Beschreibung:

Microsofts grafische Benutzeroberfläche »Windows« kam, sah und siegte. Neben allerlei seriösem Krimskrams wie Dateimanagern, Textverarbeitungen und Malprogrammen befindet sich nach der Installation der Windows-Disketten auch ein kleines Spielchen mit auf der Festplatte. Das berühmte Kartenspiel »Solitär« versüßt so manchem müden Bürohengst die Mittagspause. Aufgrund des großen Erfolges machten sich Microsofts Entwickler kurzerhand daran, spielehungrigen Windows-Benutzern eine spezielle Sammlung zu programmieren. Das Ergebnis dieser Mühen ist der »Windows Entertainment Pack«.

Gleich sieben neckischer Spiele nebst einem praktischen Bildschirmschoner sollen die Arbeitszeit verkürzen und Abwechslung zur öden Tabellenkalkulation bieten. Für Freunde des Original-Solitars befinden sich zwei weitere Kartenspiele in der Programmsammlung: »Golf« und »Cruel«. Bei Golf müssen Sie Karten auf einem Stapel am unteren Bildschirmrand ablegen. Am oberen Bildrand befinden sich acht Kartenstapel mit jeweils fünf Karten und ein versteckter Stapel mit 16 Karten. Hierbei darf immer eine Karte (von den oberen Stapeln) mit einem höheren oder niedrigeren Wert an die erste Karte angelegt werden. Die Farbe einer Karte spielt dabei keine Rolle. Sind alle 16 Karten dieses Stapels verbraucht, ist das Spiel vorbei.

In Cruel müssen Karten in der jeweils richtigen Reihenfolge auf die vier Asse verteilt werden, die am oberen Bildschirmrand zu sehen sind. Es paßt immer nur die nächsthöhere Karte mit gleicher Farbe übereinander - also auf das Herz As die Herz Zwei, die Herz Drei usw. Können von den Stapeln keine Karten mehr angelegt werden, dürfen sie per Mausklick auf den »Deal«-Knopf neu gemischt werden. Sind alle Karten abgelegt, ist das Spiel gewonnen; können Sie keine der Spielkarten mehr ablegen, haben Sie verloren.

Neben den beiden neuen Kartenspielen gibt es noch fünf weitere Programme: »Pegged«, »Minesweeper«, »Tai Pei«, »Tic Tactics« und »Tetris«. Tetris ist die Windows-Variante des berühmten Tüftelklassikers aus der Sowjetunion. Hierbei müssen verschiedene Klötzchen paßgenau in einen Becher gestopft werden, ohne daß zu viele Lücken entstehen.

Windows-Tetris läßt sich auch zu zweit spielen. Pegged ist die digitale Variante eines Brettspiels, das hierzulande auch unter dem Namen Solitär (nicht zu verwechseln mit dem Kartenspiel) bekannt ist. Auf einem Spielfeld müssen alle Steine bis auf einen entfernt werden. Die Regel ist denkbar einfach: Um einen Stein wegzunehmen, muß dieser mit einem anderen überhüpft werden. Das Hüpfen funktioniert dabei nur senkrecht und waagerecht, diagonale Züge sind verboten. Neben der Original-Anordnung der Steine in Kreuzform gibt es ein halbes Dutzend weiterer Formationen, die gelöst werden können.

Tic Tactics ist nichts anderes als eine aufgebohrte Variante des Kinderspiels »Tic Tac Toe« (»Drei in einer Reihe«). Bei der Windows-Version gibt es nicht nur das Standardbrett mit neun Feldern, sondern sogar verschieden große 3-D-Spielfelder mit zwei, drei oder gar vier Ebenen. Gewonnen hat, wer zuerst drei (oder vier beim größten Brett) Steine seiner Farbe in einer Reihe hat. Dabei ist es egal, ob die Steine vertikal, horizontal oder diagonal angeordnet sind.

Bei dem Mini-Strategiespiel Minesweeper müssen Sie ein Minenfeld heil durchqueren. Ziel ist es, alle Minen zu entdecken, ohne eine zum Explodieren zu bringen. Beim Start klicken Sie mit der Maus auf ein Feld des Spielbretts. Mit etwas Glück haben Sie keine Mine erwischt, sondern es taucht eine Ziffer auf. Diese Ziffer (1,2 oder 3) zeigt Ihnen an, wie viele Minen in den umliegenden Feldern verborgen sind. Mit einer gehörigen Portion Logik lassen sich mittels der Zahlenfelder die Standorte der Minen lokalisieren. Und hinter dem Namen Tai Pei verbirgt sich schließlich eine Version des Klassikers »Shanghai« (einen ausführlichen Test von »Shanghai II« finden Sie ebenfalls in diesem Buch).

Als zusätzliches Bonbon bietet der Entertainment Pack einen Bildschirmschoner, der verhindern soll, daß sich das Bild bei längerer Nichtbenutzung in die Lochmaske des Monitors einbrennt.

Bewertung:

Angesichts schnittiger Weltall-Ballereien à la »Wing Commander«, fetzigen Simulationen und farbenprächtiger Adventures muten die Spiele des Entertainment Pack wie Relikte aus der Steinzeit an. Nichtsdestotrotz sorgt die gelungene Mischung aus grafisch schlichten Denkspielen für einen Heidenspaß und dürfte so manchen auf Produktivität bedachten Chef zum Wahnsinn treiben. Alleine das geniale Tetris und das tückische Tic Tactics sind Ihr Geld wert. Wer Windows auf seinem PC benutzt hat, kommt um diese Spielesammlung nicht herum.

Auf einen Blick:

Name:	Windows Entertainment Pack
Hersteller:	Microsoft
Distributor:	Microsoft
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ: 386er (16 MHz) aufwärts, Windows muß bereits installiert sein, Maus empfohlen

Grafikkarten: EGA und VGA

Soundkarten: -

Gesamtwertung: 7

Adventures





B.A.T.

Beschreibung:

Im 22. Jahrhundert sind Agenten und Geheimdienste auch nicht mehr das, was sie mal waren. Statt dem Secret Service und den Doppelnull-Heroen sorgt nun das »Bureau of Astral Troubleshooters«, im Volksmund auch »B.A.T.« genannt, für Ordnung diesseits der Galaxis. Die Agenten des B.A.T. kommen ohne Martini und Cocktailanzug aus - wenn das der gute James Bond wüßte. Das größte Hilfsmittel der futuristischen Spione ist ein Computerimplantat.

Die Schurken scheinen in der Zukunft genauso erfinderisch zu sein wie in der guten alten Zeit. Der etwas übergeschnappte Wissenschaftler Vrangor will kurzerhand das ganze Universum unterjochen. In der Rolle eines B.A.T.-Agenten müssen Sie Vrangor aufspüren und dingfest machen. Vor dem Einsatz darf der spätere Held Ihren Bedürfnissen angepaßt werden. Aus einem Fundus an Punkten werden dem zukünftigen Retter des Universums mehr Kraft, mehr Intelligenz, Gewandtheit und andere Charaktereigenschaften verpaßt. Leider vertragen sich einige der Eigenschaften nicht untereinander: Ist die Spielfigur zu schlau, hapert's mit den Muckis und umgekehrt. Ist der Retortenheld fertig, bekommt er aus dem Waffenlager des Büros seine Grundausrüstung verpaßt. Allerdings lassen sich nicht alle angebotenen Waffen auf einmal mitschleppen.

Betritt der frisch ausgestattete Held die Bühne des Geschehens (eine Stadt der Zukunft), ist er zuerst einmal hilflos. Wichtige Hinweise von anderen Spielfiguren sind aufgrund von Sprachschwierigkeiten (Wer versteht schon Robotisch?) nutzlos und der Hunger nagt an des Agenten Eingeweiden. Hier kommt der Computer ins Spiel, der bei jedem B.A.T.-Agenten fest im Unterarm eingebaut ist. Per simpelsten Befehlen übersetzt der Mini-Computer fremde Sprachen, gibt Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand der Spielfigur und warnt bei zu geringen Nahrungsreserven. Mit rund 15 Grundbefehlen kann der Computer selbst von Laien programmiert werden. Ein Beispiel: Um die Sprache der Roboter zu beherrschen, muß dem Computer folgendes Programm eingegeben werden. »If Robot, Translate Robot, End if, End«. Jeder Befehl wird im Baukastenprinzip am besten mit der Maus aneinandergelängt.

Der Agent wird ebenfalls mit der Maus durch die comichafte Spielumgebung geschleust. Zu sehen ist meistens ein großes Grafikfenster. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über eine interessante Stelle im Bild, verändert sich die Form des Zeigers. Ein Klick genügt und die entsprechende Aktion wird ausgeführt. So werden Gegenstände eingesammelt, Geräte bedient, Unterhaltungen geführt und Feinde erledigt. Ab und zu warten verschiedene Action-Einlagen auf Sie, die erst gemeistert werden müssen, um weiterzukommen. Per heftigem Hämmern auf die Mausknöpfe schwingen Sie beispielsweise in einer Science-fiction-Disco das Tanzbein, flitzen mit einem Flugzeug durch ein 3-D-Gelände oder erforschen ein Tunnelsystem. Taucht ein unfreundlicher Geselle auf, der Ihnen an den Kragen will, wird der Kampf wieder in einer Actionsequenz ausgetragen.

Bewertung:

Kaum flimmern die ersten VGA-Bilder über den Bildschirm, fühlt man sich in eine andere Welt versetzt. Die Grafiken erinnern an einen stilvollen Moebius-Comic und das Szenario des futuristischen Agentendramas B.A.T. erinnert an den Kultfilm »Blade Runner«.

Die vorzügliche Benutzerführung und die stimmungsvollen Bilder können aber nicht über einige spielerische Mängel hinweg täuschen. Weniger wäre sicherlich mehr gewesen: Kann der Adventure-Rollenspielart noch für Spannung und Unterhaltung sorgen, verderben die etwas verkrampft aufgesetzten Actioneinlagen den Spielfluß erheblich. Nicht jeder ist ein Geschicklichkeitsprofi und das heftige Traktieren der Mausknöpfe hat schon so manchen Muskelkater verursacht. Diese Sequenzen können leider nicht übersprungen werden.

Auf einen Blick:

Name:	B.A.T.
Hersteller:	Ubi-Soft
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Countdown

Beschreibung:

Mit dem PC zu James-Bond-Ehren: Das Adventure »Countdown« ist quasi ein Agentenfilm zum Mitspielen. In einem grafisch ansprechenden VGA-Szenario klicken Sie sich durch etwa 50 Räume einem spannenden Spionage-Plot entgegen.

Zu Spielbeginn erwacht Ihr Alter Ego auf dem Bildschirm, der amerikanische Agent Mason Powers, mit heftig brummendem Schädel aus tiefer Bewußtlosigkeit. Die Umgebung, in der er sich befindet, ist nicht gerade förderlich, um seine Kopfschmerzen zu vertreiben: Es ist eine verkommene Zelle, hermetisch abgeriegelt und von einem wenig vertrauenserweckenden Gesellen bewacht. Vor allem scheint Powers unter den Nachwirkungen einer Droge zu leiden. Sein Gedächtnis streikt; nur bruchstückhaft kann er sich an die Vergangenheit erinnern. Bei seinem letzten Fall war er einer Terroristengruppe auf den Fersen. Gerade als er den CIA-Chef über seine Fortschritte informieren will, geschehen ein paar unerfreuliche Dinge: Besagter Boß wird umgebracht, Agent Powers aus dem Verkehr gezogen und in ein merkwürdiges Hospital in Europa verschleppt. Die Freude über das Erwachen währt nicht lange, denn der schräge Wächter hat ein paar interessante Neuigkeiten auf Lager: Im Morgengrauen stehe eine »einschneidende« Operation beim örtlichen Folterchirurgen an; danach werde sich der sehr geschätzte Patient um nichts mehr sorgen brauchen.

»Countdown« birgt so ziemlich alle Zutaten eines geschliffenen Agententhillers: Wahnsinnige Schurken, geheime Terrorpläne, schöne Frauen und tausend Tode. Dank teilweise digitalisierter VGA-Grafik, saftiger Soundkarten-Unterstützung und einfacher Bedienung schlüpfen Sie mühelos in die Hauptrolle. Das Eingabesystem des Adventures erinnert etwas an die Spiele von Lucasfilm Games. Zuerst klicken Sie ein Verb in einer Menüleiste an und daraufhin die Grafik, auf die sich die Aktion beziehen soll. Alle Texte auf dem Bildschirm sind aber ebenso wie die Anleitung in Englisch und setzen zumindest mittelprächtige Kenntnisse dieser Sprache voraus.

Die Einzelheiten des Plots fügen sich langsam wie Puzzleteile zusammen. Zunächst muß Powers aus seiner Zelle entkommen und in dem düsteren Hospital herumstreifen. Jedesmal,

wenn Sie einen symbolträchtigen Gegenstand untersuchen, weicht die Amnesie um ein weiteres Stück und unser Held erinnert sich an ein Detail. Diese Sequenzen werden ähnlich wie die Rückblende in einem Spielfilm präsentiert.

Sie können nicht nur mit Gegenständen experimentieren, sondern auch ausführlich mit anderen Spielfiguren reden. Das digitalisierte Gegenüber sieht recht lebensecht aus und reagiert, je nach Art des Gesprächsverlaufs, anders. So können Sie versuchen, mit freundlichen Bitten oder durch forsche Bluffs an Informationen zu kommen. Sobald ein Gesprächspartner einen Schlüsselbegriff verrät, kann man gezielte Fragen zu diesem Gegenstand oder dieser Person stellen. Im Lauf des Spiels haben Sie außerdem Zugriff auf eine Art Wunder-Laptop, mit dem Sie Informationen bei Ihrer Zentrale abrufen können. Bei Reisen zwischen verschiedenen Schauplätzen gibt es die Wahl zwischen der guten alten Eisenbahn (kostet viel Zeit - nach 96 Stunden ist im Spiel der Ofen aus) oder dem Flugzeug (sofern Sie es sich finanziell noch leisten können).

Bewertung:

Gegen die Adventure-Bestseller der etablierten Spezialisten von Sierra und Lucasfilm Games haben es andere Hersteller schwer. Die US-Softwarefirma Access, bislang vornehmlich durch Golf-Simulationen wie »Links« bekannt, läßt mit Countdown aufhorchen. Zwar gelang kein Meisterwerk des Genres, aber die gelungene Grafik in Verbindung mit der unkomplizierten Benutzerführung sorgt für eine gehörige Motivation.

Einsteiger und Fortgeschrittene mit Englischkenntnissen werden sich einige Zeit an den Spielfilm-ähnlichen VGA-Bildern weiden und mit Spannung die Details des Spionagefalls enträtseln. Der Sound ist auch auf PCs ohne Soundkarte relativ gut: Eine Reihe digitalisierter Effekte und Musikstücke knarzt recht imposant aus dem eingebauten Lautsprecher. Ein solides »Guter-Durchschnitt«-Adventure für Liebhaber des Genres.

Auf einen Blick:

Name:	Countdown
Hersteller:	Access
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Geisha

Beschreibung:

Viel gezeugnet und doch heiß begehrt: Allen anspruchsvollen PC-Spielen zum Trotz tauchen immer wieder regelrechte Schmutzel-Software-Exemplare in den Verkaufshitparaden auf. Wo erotisches Knistern versprochen wird, greift die meist männliche Klientel gerne ins Händlerregal. Ein bißchen Sex peppt nicht nur Werbespots und Videoclips nachhaltig auf, sondern beschert auch einem an sich biederen Programm einen ungeahnten Aufmerksamkeitsgrad.

Vor knapp zwei Jahren landete das französische Softwarehaus Tomahawk mit dem Spiel zum Leinwand-Triebstück »Emanuelle« einen achtbaren kommerziellen Erfolg. Einige harschen Kritiken bescheinigten dem Programm extreme spielerische Dürftigkeit und die erotische Ausstrahlung einer Tasse Kamillentee, doch eine stattliche Anzahl von Käufern ließ sich davon nicht abschrecken. Ermuntert vom Verlangen nach Software mit sexuellen Anzüglichkeiten, schlug das Emanuelle-Programmierteam nun zurück. Mit »Geisha« steht eine weitere Ausgeburt an dümmsten Spielideen und allenfalls leidlich erregenden Grafiken an. Und wenn auch dieses Möchtegern-Adventure, das man gemütlich an einem Abend durchspielen kann, ein großer Verkaufserfolg werden sollte, können wir nur sagen: Wir haben Sie gewarnt.

Die Handlung dreht sich um die bezaubernde Eva, Augenstern des männlichen Helden (der von Ihnen verkörpert wird). Die gute Frau ist ein solches erotisches Bollwerk, daß sie von einem verrückten Wissenschaftler entführt wird, der ihr die Lustbarkeit mit einer selbstgebastelten Maschine entziehen will. Benommen von einer solch idiotischen Hintergrundgeschichte finden wir uns in einem Hotel in Tokio wieder, von dem aus man andere Schauplätze besuchen muß.

Die Adventure-Komponente beschränkt sich auf das Sammeln von Informationen (das Spiel ist komplett in Deutsch) sowie das sporadische Mitnehmen und Einsetzen von Gegenständen. Ansonsten verzweigt Programm in Subspiele, die einen unverschämten langen Bart haben. Dekoriert von leicht geschürzten Maiden darf man sein Glück bei alten Hüten

wie einem Superhirn-Verschnitt, einem Verschiebepuzzle oder einem Kartenspiel versuchen. Negativ-Höhepunkt des munteren Treibens für Unerschütterliche: ein Phallus-Ballerspiel.

Bewertung:

Triebstau, soweit das Auge reicht: Schon in der Anleitung ist von »wollüstig schnurrenden Motoren« die Rede und diese unfreiwillige Komik bleibt bis zum bitteren Ende erhalten. Der erotische Aufbauwert der Grafiken ist über weite Strecken recht kümmerlich, der armselige Spielprinzip-Eintopf eine ähnliche schlimme Pleite wie das Katastrophenpaket Emanuelle. Die wirren Spielsequenzen (von Action bis Logelei) sind durch die Bank mies geraten und lassen deprimierende Rückschlüsse auf die Kreativität der Programmierer zu. Erschütternd, daß diese abregende Nullnummer in solch absurd hohen Preisregionen angesiedelt ist.

Der dürftige Reiz barbusiger Digital-Damen wird auch bei männlichsten Spielern nicht den Ärger über den anspruchslosen Spielablauf mindern. Wer nicht gerade ein Faible für solche Software-Skandalnudeln hat, sollte diesen wenig be-lust-igenden Schlamassel tunlichst meiden.

Auf einen Blick:

Name:	Geisha
Hersteller:	Tomahawk
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 1



Heart of China

Beschreibung:

Hongkong im Jahr 1930. Es ist die Zeit der Glücksritter, der leichten Mädchen und schweren Jungs. Hier sammeln sich die Ausgestoßenen, das Treibgut der Zivilisation. Im Land gärt es, die ersten Anzeichen der beginnenden Revolution zeichnen sich ab. Dies ist genau der richtige Platz für Jake Masters. Im Ersten Weltkrieg ein Flieger-As, dann Besitzer einer Frachtfluglinie in Asien, hat sich jetzt das Glück gegen ihn gewandt. Die Geschäfte gehen schlecht und das Geld wird langsam knapp. Da kommt ihm das Angebot des Finanzmoguls E.A. Lomax gerade recht: Lomax' liebezendes Töchterlein Kate, im Landesinneren als Missionsschwester tätig, ist von General Li Deng entführt und in dessen Harem verschleppt worden. Wir können uns leicht vorstellen, daß Kate einer mehr als zweifelhaften Zukunft entgegenseht. Jake soll die Dame schleunigst befreien. Zusammen mit seinem treuen Kumpel, dem japanischen Ninja Chi, startet er in ein Abenteuer, das ihn durch halb Asien und Europa führen wird. Bevor alle Aufgaben bewältigt und alle Rätsel gelöst sind, hat er eine Menge zu tun: Er setzt die Burg eines Räuberhauptmanns in Brand, leitet in Nepal eine Palastrevolution und entkommt in Istanbul nur knapp den Häschern des Großwesirs. Ob er zusätzlich noch das Herz von Kate gewinnt und in Paris dem Happy End entgegensegelt, hängt ganz allein von Ihrem Geschick und Fingerspitzengefühl ab.

Was sich wie ein Filmdrehbuch für einen Abenteuerfilm liest, ist die Hintergrundgeschichte für ein Computerspiel. Die Ähnlichkeiten enden aber nicht mit der Story. Die meisten Szenen im Spiel wurden zuerst mit Schauspielern gestellt, dann abfotografiert und digitalisiert. Die Hintergründe wurden von Malern entworfen und ebenfalls digitalisiert. Kein Wunder, daß das Resultat eine Grafik ist, die sich sehen lassen kann. Allerdings kommt man nur mit einer 256-Farben-VGA-Karte in den vollen visuellen Genuß. Die 16-Farben-EGA-Version macht nur halb so viel Spaß.

»Heart of China« wird komplett mit der Maus gesteuert. Sie fahren mit dem Cursor einfach über das Bild. Immer wenn sich ein Gegenstand manipulieren läßt, verändert der Cursor sein Aussehen. Ein Druck auf die rechte Maustaste genügt und Jake nimmt den Gegenstand auf oder verstaut ihn gleich in seinem Rucksack. Wollen Sie Sich den Inhalt der Reise-

tasche etwas genauer ansehen, klicken Sie einfach auf ein kleines Icon am unteren Bildrand. In einem großen Inventory-Fenster dürfen Sie dann die gesammelten Schätze in Ruhe betrachten und manipulieren. Ein Druck auf die linke Maustaste und Sie erhalten eine allgemeine Beschreibung der Umgebung. Verändert sich der Cursor in ein »Exit«-Zeichen, können Sie das Bild in die entsprechende Richtung verlassen. Wenn sich Ihre Abenteurer im Spiel mit anderen Personen unterhalten, werden mehrere Sätze zur Auswahl angeboten. Mit der Maus wählen Sie den gewünschten Antwortsatz aus.

Jake ist nicht allein unterwegs. Sollen in bestimmten Situationen seine Freunde Chi oder Kate handeln, genügt ebenfalls ein Mausklick. Ist unser Held mit dem Flugzeug unterwegs, wird die Flugroute auf einer Landkarte angezeigt. Auf dieser Karte befindet sich auch das sogenannte »Love-Meter«: Je stärker Kate in Liebe zu Jake entbrennt, desto stärker die Ausschläge des Meßgerätes. Damit bei all der Liebe die Spannung nicht zu kurz kommt, sind im Spiel zwei Actionsszenen versteckt: In einer 3-D-Sequenz steuern Sie einen Panzer durch die chinesische Landschaft. Eine kleine Prügelei entwickelt sich auf dem Dach des fahrenden Orient-Expreß. Steht Ihnen der Sinn nicht nach Aktion, dürfen Sie dieses Geschicklichkeitsspielchen auch ungestraft übergehen.

Bewertung:

Heart of China setzt grafisch neue Maßstäbe und erlaubt einen Blick in die Zukunft der Computerunterhaltung. Für diese Pracht zahlt man einen hohen Preis: Die Komplexität des Spiels tendiert gegen Null. Ein echter Adventure-Fan wird sich ob der tumben Rätsel mit Grausen abwenden. Besitzen Sie nur ein bißchen Gespür für logische Zusammenhänge, haben Sie das Spiel in ein paar Stunden gelöst. Wenn Sie Ihren Freunden dagegen stolz vorführen wollen, was ein VGA-PC an Grafikkraft drauf hat, eignet sich Heart of China vorzüglich als Demonstrationsmittel.

Auf einen Blick:

Name:	Heart of China
Hersteller:	Dynamix
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

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

Gesamtwertung:



Die Drachen von Laas

Beschreibung:

Textadventures sind einfach nicht tot zu kriegen, sondern bewahren sich hartnäckig eine kleine Nische im immer größer werdenden Spieleangebot. Liebhaber des Genres stören sich nicht an der technischen Schlichtheit der Programme; Ihnen genügt eine möglichst gehaltvolle Geschichte, um an den Computer gefesselt zu werden. Das deutsche Textadventure »Die Drachen von Laas« entführt Sie in eine mittelalterliche Fantasy-Welt. Die Menschen gehen friedlich ihrem Tagewerk nach, verdingen sich als Bauern und Handwerker ihr tägliches Brot und leben in relativer Sicherheit. Ein weiser König regiert das Land und alles würde vor lauter Harmonie einschlafen, würde sich nicht an den Grenzen gewaltiges Unheil zusammenbrauen. Urzeitliche Drachen wurden gesichtet, schuppige Burschen mit riesigen Krallen und einem vernichtenden Feueratem. Die Idylle ist bedroht und der König ruft die jungen Helden des Reiches zur Hilfe.

Das lassen Sie sich natürlich nicht zweimal sagen und stürzen sich sogleich beherzt ins Abenteuer. Zum Glück muß man nicht alleine sein Glück versuchen, sondern geht zu zweit auf die gefährvolle Reise. Sie steuern gleichzeitig einen kräftigen Schwertkämpfer und einen jungen Magier durch die Lande. Je nach anfallender Aufgabe vertrauen Sie mehr einem beherzten Schwertstreich oder einem vernichtenden Zauberspruch. Bevor Ihnen der König den Auftrag zur Drachenjagd erteilt, müssen Ihre Helden sich erst bei kleineren Aufgaben bewähren. So jagen sie z.B. einer Sumpfhexe eine gestohlene Spruchrolle ab, helfen Bauern bei der Arbeit oder befreien ein Fischerdorf von einem gefährlichen Ungeheuer. Im Laufe der Zeit steigen Erfahrung und Ansehen, bis Sie schließlich der Ruf des Herrschers erreicht. Die beiden Junghelden besitzen rollenspielübliche Charakterwerte und Hit Points. Diese Werte steigen mit wachsender Erfahrung. Aus grünen Jungs werden so zwei mächtige Krieger, die es auch mit Drachen aufnehmen können. Natürlich sind Sie nicht alleine auf weiter Flur: Die Welt von Laas ist bevölkert mit Monstern und fahrenden Händlern. Mit allen Figuren dürfen Sie ein kleines Schwätzchen halten und so wichtige

Informationen sammeln. Bei Händlern können Sie sich mit wichtigen Ausrüstungsgegenständen und besseren Waffen eindecken - vorausgesetzt, Sie verfügen über das nötige Kleingeld.

Kämpfe mit Monstern und Wegelagerern werden in Runden ausgetragen. Sie bestimmen, wie sich Ihre beiden Helden dabei verhalten, welche Waffen sie benutzen und welche Zaubersprüche sie anwenden. Nach jeder Runde wird angezeigt, welchen Schaden die beiden erlitten haben und wie stark sie zugehauen haben. Für gewonnene Kämpfe gibt's Erfahrungspunkte, den einen oder anderen Gegenstand und vielleicht finden sich auch ein paar Münzen zur Aufbesserung der Reisekasse. An vielen wichtigen Stellen im Spiel wird eine Grafik eingeladen, um die jeweilige Situation zu verdeutlichen. Alle Befehle werden mit der Tastatur eingegeben. Das Programm versteht über 2000 unterschiedliche Worte, aus denen Sie Ihre Befehle zusammensetzen können. Die Funktionstasten sind frei belegbar. Befehle, die besonders oft gegeben werden, lassen sich so mit einem Tastendruck abrufen.

Bewertung:

Die Drachen von Laas versetzen einen unvermittelt in die Anfangszeit der Computerunterhaltung zurück: Auf dem Bildschirm erscheint ein Haufen Text und nur ab und zu eine schöne Grafik. Die Ansprüche haben sich in den Zeiten von VGA-Bilderorgien zwar geändert und das mühsame Eintippen ist nicht jedermanns Sache, aber trotzdem ist dieses komplett deutsche Text-Adventure ein nettes Spiel. Die Fantasy-Geschichte nimmt sich selbst nicht ganz ernst, geizt nicht mit Humor und ist doch atmosphärisch äußerst gehaltvoll. Wer eine Art Roman zum Mitspielen sucht und Spaß beim Lesen der fast schon geschwätzig zu nennenden Textmengen hat, sollte sich die Drachen von Laas genauer ansehen.

Auf einen Blick:

Name:	Die Drachen von Laas
Hersteller:	Attic
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung:



King's Quest V

Beschreibung:

Was hat der Mann nicht alles schon mitgemacht: Vom einfachen Rittersmann zum König aufgestiegen, einer holden Maid erfolgreich den Hof gemacht, einen gekidnappten Sohn heimgeholt und zuletzt knapp dem Tode entronnen. Doch da das wohlgeratene Töchterchen Rosella im vierten Spiel der »King's Quest«-Reihe eine lebensspendende Frucht für den dahinsiechenden Papa organisierte, regiert unser Held König Graham auch heute noch froh und munter sein Königreich Daventry. Die Fangemeinde dieser höchst erfolgreichen Abenteuerserie lechzte nach neuen Erlebnissen und so mußte Spieldesignerin Roberta Williams sich ein neues Malheur einfallen lassen, das dem guten Graham zustößt.

Eines schönen Sommertages lustwandelt Graham im nahen Forst, pflückt hier ein Blümchen, plauscht da mit einem Vögelchen und macht sich gutgelaunt auf den Nachhauseweg. Doch kaum verläßt er den Wald, bietet sich seinen Augen ein schauriger Anblick: Sein Schloß ist verschwunden - mitsamt allen Bewohnern. Doch Graham hat Glück im Unglück, denn die freundliche Eule Cedric kann ihm erzählen, was passiert ist. Ein böser Magier kam des Weges, der einen Wirbelwind herbeizauberte, welcher das Schloß an einen unbekanntem Ort fegte. Die Suche nach Burg und Bösewicht kann beginnen.

Die augenfälligste Neuerung bei diesem Programm ist die Steuerung. Bislang mußte man bei den Adventures von Sierra mühsam englische Befehle eintippen, was auf Dauer etwas lästig und frustig sein konnte. Bei King's Quest V wird nicht mehr getippt, sondern nur noch geklickt. Durch Drücken des linken Mausknopfs wandert Graham wie gehabt an die Stelle auf dem Bildschirm, auf die der Mauszeiger deutet. Sie können jetzt durch Drücken des rechten Mausknopfs auch das Aussehen des Mauszeigers und damit auch seine Funktion ändern. Alternativ darf man auch die Menüleiste am oberen Bildrand aufrufen und dort direkt auf das Icon klicken, dessen Gestalt der Mauszeiger annehmen soll. Um nun z.B. einen Gegenstand zu untersuchen, wählen Sie einfach das Auge als Mauszeiger und klicken dann auf den entsprechenden Gegenstand. Ähnlich geht man vor, wenn man mit

einer Person reden oder ein Objekt benutzen will. Das Kombinieren von Gegenständen, durch das man die meisten Adventure-Puzzles knackt, ist damit auch realisierbar.

An vielen Orten tauchen neue Details auf, wenn man sie mit einem Gegenstand bestritt, den man beim ersten Betreten nicht bei sich hatte. Die Puzzles bieten wenig grundlegend Neues - beim fünften Abstecher in die Märchenwelt von King's Quest ist das auch nicht weiter verwunderlich. Man plaudert viel mit anderen Spielfiguren, um an Informationen zu kommen, ist edel, nett, hilfreich und geduldig, denn ein paar Labyrinth sorgen für anhaltendes Kopferbrechen. Es gibt viele Dialoge zwischen Graham und seiner Umwelt, was der Spielatmosphäre zugute kommt. Rekordverdächtig ist das Ausmaß an Festplatten-Volumen, das King's Quest V beansprucht: Wenn man die zehn High-Density-Disketten installiert hat, sind, je nach Grafikversion, zwischen acht und zehn Megabyte Platz weggeputzt. Beim Kauf des Programms sollten Sie darauf achten, daß EGA- und VGA-Grafiken in getrennten Packungen angeboten haben. Nichts ärgerlicher, als durch einen Fehlgriff beim Händler auf dem heimischen VGA-System mit den 16 EGA-Farben vorlieb nehmen zu müssen.

Bewertung:

Mit dem fünften King's Quest-Teil hat Sierra einen Schritt nach vorne gemacht. Grafik und Spielkomfort wurden gegenüber den Vorgänger-Programmen erheblich verbessert; der Spielwitz stagniert hingegen. Die Abenteuer von König Graham sind zwar nicht frei von Selbstironie, aber im Vergleich zu den abgedrehten »Space Quest«- und »Larry«-Adventures etwas hausbacken. Einige Lösungen zu bestimmten Rätseln sind mäßig logisch, dafür recht nervig: Fruststellen wie z.B. die mühsame Wanderung durch eine Wüste können nicht nur Einsteigern auf die Nerven gehen.

Unterm Strich ein solides Märchen-Adventure, das dank seiner Anklick-Benutzerführung und der vor allem unter VGA sehr sehenswerten Grafik bereits eine große Fangemeinde hat. Daß Handlung und Puzzledichte im Vergleich zum audio-visuellen Aufwand etwas zu kurz gekommen sind, müssen Sie verschmerzen.

Auf einen Blick:

Name:	King's Quest V
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	160 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung:



Operation Stealth

Beschreibung:

Santa Paragua ist ein netter kleiner Staat in Südamerika, dessen Regierung weniger nette Dinge treibt. Als eines Tages ein mächtig geheimes Testflugzeug der amerikanischen Luftwaffe entführt wird, deuten alle Spuren darauf hin, daß der kostbare »Stealth«-Flieger nach Santa Paragua entführt wurde. Das Verhältnis zwischen dem Zwergstaat und den USA bewegt sich im Bereich gereizter Frostigkeit.

Der CIA-Agent John Glames sieht aus wie der Schwager von Filmspion James Bond und wird mit ähnlich heiklen Jobs beauftragt: Hinter der Maskerade eines harmlosen Touristen soll Glames nach Santa Paragua fliegen und dort herausfinden, was aus dem Stealth-Jet geworden ist. Die Probleme fangen für unseren wagemutigen Agenten aber schon am Flughafen an: Kaum zeigt er seinen amerikanischen Paß dem schnauzbärtigen Offizier am Flugsteig, wird er in den nächsten Kerker geschleppt. In Santa Paragua liebt man alle »Americanos«... wohl dem, der sich schnell einen Paß fälschen kann.

»Operation Stealth« ist das neue Adventure von Delphine Software, die mit »Future Wars« ihren Abenteuer-Einstand gaben. Die Bedienung ist im Prinzip gleich geblieben. Ähnlich wie bei den Lucasfilm-Adventures müssen Sie kein einziges Wort eintippen; alle Kommandos werden über das Anklicken von Verben und Objekten eingegeben. Einige Details wurden gegenüber Future Wars verbessert, um den Spielkomfort zu erhöhen. So muß man jetzt nicht mehr direkt neben einem Gegenstand stehen, um ihn zu nehmen oder zu untersuchen. Das Agenten-Sprite stapft gegebenenfalls selbständig an die entsprechende Stelle.

Die Story ist ein munter brodelndes, sich nicht allzu ernst nehmendes Süppchen mit vielen Agentenfilm-Zutaten, die man aus einschlägigen Kinostreifen gewohnt ist: Schöne Frauen sind in der Regel hinter Ihrem Leben her, Wissenschaftler meistens verrückt und breit-schultrige Jungs mit Maschinenpistolen eine schlechte Gesellschaft. John Glames ist mit diversem Technik-Schnickschnack ausgerüstet, der das Agentenleben lebenswert macht. Sein Aktenköfferchen besitzt einen praktischen doppelten Boden, seine Armbanduhr

vermag ein 30 Meter langes Kabel auszuspucken, der unscheinbare Fülle kleckst nicht mit Tinte, sondern mit Benzolsäure und der Elektrorasierer eignet sich auch vortrefflich als Tonbandgerät. Spezialzigaretten mit eingebauten Miniraketen dürfen auch nicht fehlen - da kann man mal wieder sehen, welche ungesunden Auswirkungen das Rauchen haben kann. Bei all den internationalen Verstrickungen gibt es keine Verständigungsprobleme, denn bei diesem Adventure wurden neben der Anleitung auch die Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt.

Bewertung:

Durchaus amüsant, was Delphines James-Bond-Verschnitt John Glames zu bieten hat. Operation Stealth ist kein ernstes Spionage-Adventure, sondern eher eine augenzwinkernde Parodie auf dieses Genre. Die Puzzles, die Sie dabei lösen müssen, sind entsprechend spionagemäßig. Vor allem die Verwendung der kleinen technischen Helfer sollte nicht vergessen werden, deren genauer Nutzen im Handbuch erläutert wird.

Die Grafik ist ganz solide, bietet für VGA-Verhältnisse aber nichts Besonderes: Gegen die neueren Adventures von Sierra und Lucasfilm Games sieht Operation Stealth etwas unterentwickelt aus. Ähnliches gilt für den Sound, der leicht lieblos aus den Lautsprechern scheppert. Das große Plus des Programms ist das komfortable Eingabesystem, das in Verbindung mit der guten deutschen Übersetzung für einen hohen Komfort sorgt. Ein »Monkey Island« ist hier zwar nicht vom Himmel gefallen, aber ein gut spielbares Adventure der gehobenen Mittelklassen. Einige Puzzles sind weder sonderlich leicht zu lösen noch übertrieben logisch konstruiert, wodurch das Programm für Einsteiger zur überharten Nuß wird.

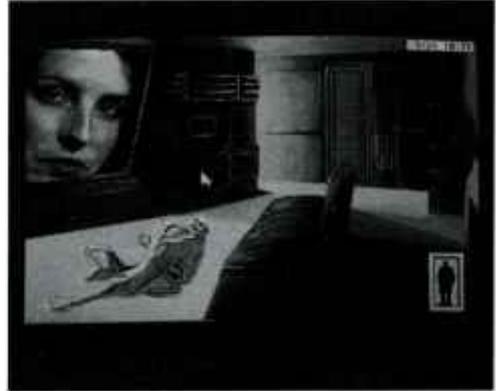
Auf einen Blick:

Name:	Operation Stealth
Hersteller:	Delphine
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts. Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung:



Rise of the Dragon

Beschreibung:

Los Angeles im Jahre 2053. Die »Stadt der Engel« ist zu einem verkommenen Schmelztiegel aller Nationen geworden. Geld ist knapp, das Leben ist hart. Die Polizei greift gnadenlos durch und kann die Verbrechensflut doch nicht im Zaum halten. Da taucht eine neue Droge auf, die bei der ersten Einnahme absolut tödlich ist: Schon nach wenigen Sekunden verwandelt sich das Opfer der Droge in ein tierähnliches Monster und stirbt. Die Polizei kehrt das Geschehen unter den Teppich, doch der Bürgermeister hat ein persönliches Interesse an der Aufklärung der Verbrechen: seine Tochter war das jüngste Opfer. So engagiert er William »Blade« Hunter, Ex-Bulle und erfolgloser Privatdetektiv. Bei den Ermittlungen stößt Blade nicht nur auf einen Drogenring, sondern auf eine gigantische Verschwörung, die die ganze Stadt ins Unheil ziehen will.

»Rise of the Dragon« ist ein Abenteuerspiel zum Anklicken. Nicht eine einzige Texteingabe wird vom Benutzer gefordert. Die Bedienung gehört zum Einfachsten, was es in der Spielewelt gibt: Klickt man einen Gegenstand mit dem rechten Mausknopf an, erhält man eine genaue Beschreibung. Der linke Knopf ist der Aktionsknopf: Gegenstände, die von sich aus etwas tun (beispielsweise ein Schalter am Lift) legen los, wenn man sie mit dem linken Knopf anklickt. Bleiben Sie mit dem Finger auf dem linken Mausknopf, können Sie viele Gegenstände nehmen und bewegen. Lassen Sie den Knopf wieder los, legen Sie den Gegenstand dort ab, wo sich der Mauszeiger befindet. Bewegen Sie beispielsweise einen Schlüssel auf ein Schloß, wird aufgeschlossen. Legen Sie einen Gegenstand in Blades Tasche, wird dieser eingesteckt. Diese Art der Benutzerführung wird nur dann abgelöst, wenn Blade mit anderen Personen spricht. Dann erscheinen mehrere Dialog-Möglichkeiten auf dem Bildschirm, meistens von freundlich bis frech sortiert. Zwei Actionsequenzen mit viel Geballer lockern das Adventure auf. Wer diese nicht spielen möchte, kann sie automatisch gewinnen.

Bewertung:

Selten hat man soviel Atmosphäre auf einem Computer-Bildschirm gesehen. Rise of the Dragon gehört zu den Spielen, für die sich manche Leute extra einen PC kaufen würden.

Die Grafik ist extrem gut (allerdings nur in der VGA-Version. Die EGA-Version, die separat verkauft wird, konnte uns nicht überzeugen), die Musik mit einer Soundkarte schlichtweg eine Wucht. Schon der Vorspann, der in bester Kino-Manier abläuft, läßt den Spieler im Sessel erschauern. Ab dann bietet fast jeder Raum Animationen und grafische Gags. Sei es die Tänzerin im »Pleasure Dome«, die einfahrende U-Bahn oder eines der Drogenopfer, das sich im Todeskampf am Boden windet. Rise of the Dragon ist kein Spiel für Kinder. Zwar geht es hier nicht so schlimm zu wie bei manchem Spätfilm im Fernsehen, aber Gewalt, ein Hauch Sex und Schimpfworte begegnen Ihnen hier unweigerlich.

Leider, leider gibt es einen kleinen Haken an diesem Adventure und das ist der Spielgehalt an sich. Zum einen ist durch das reine Klick-System Ihr Aktionsradius beschränkt; zum anderen ist das Programm auch nicht besonders komplex. Leute, die schon mal ein Adventure gespielt haben, brauchen nur einen schönen Sonntagnachmittag, um bis zum Happy End vorzustoßen. In der Zeit werden sie aber bestens unterhalten. Und genauso, wie man einen guten Film mehrmals sehen kann, verstaubt Rise of the Dragon nicht im Keller, sondern kann der Story und der Grafik wegen immer wieder mal gespielt werden. Da stört es auch kaum, daß die Story beim Film »Blade Runner« fleißig Anleihen macht.

Auf einen Blick:

Name:	Rise of the Dragon
Hersteller:	Dynamix
Distributor:	Bomico
Ca-Preis:	140 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 7



Secret of Monkey Island

Beschreibung:

Guybrush Threepwood will ein gefürchteter Pirat werden, doch seine Aussichten sind denkbar schlecht. »Mit diesem ulkigen Namen kannst du das gleich vergessen« ist noch eine der freundlicheren Antworten, die er bei seinen Vorstellungsgesprächen auf Melee Island zu hören bekommt. Hier ist Guybrush von kompetenten Fachleuten umgeben, denn Melee Island ist in der ganzen Karibik als lauschige Pirateninsel bekannt. Aber auch die Seeräuber haben so ihre Sorgen: Seit ein Geisterschiff mit dem (toten) Kapitän Le Chuck und dessen (toter) Besatzung auftauchte, traut sich kein Pirat mehr auf die hohe See. Ehrfürchtig betuscheln die rauhen Gesellen schaurige Details über Le Chucks gruseliges Treiben, sitzen dabei in der Kneipe und lassen sich humpenweise Grog die aufgerauhten Kehlen hinunterlaufen.

Die Piratenkapitäne fangen schon zu Seufzen an: Bald ist der geliebte Rachenputzer leergepichelt und dann wird das Landleben langweilig. Deshalb (und weil es heutzutage ohnehin sehr schwer ist, willige Nachwuchskräfte zu finden) geben sie dem Möchtegern-Piraten Guybrush eine Chance. Schafft er es, drei Prüfungen zu bestehen, soll er in die Piratenzunft aufgenommen werden. Er muß einen Schatz finden, einen Gegenstand stehlen sowie den Schwertmeister besiegen. Und wer glaubt, daß das Spiel dann beendet ist, hat sich gründlich in den Enterhaken geschnitten. Die drei Prüfungen sind eigentlich nur ein Vorgeplänkel, denn bald greift Gruselpirat Le Chuck nachhaltig in die Handlung ein.

Die Steuerung erfolgt in Lucasfilm-Tradition durch das Anklicken von Verben und Hauptwörtern oder Grafikelementen. Indem man diese Satzteile kombiniert, stellt man Kommandos zusammen, und da das Spiel in einer tadellos übersetzten Version vorliegt, kommt jeder schnell mit diese Art der Eingabe zurecht. Gegenüber den früheren Adventures wurde dieses System leicht verbessert. Bewegen Sie den Cursor z.B. über eine Tür, so versucht das Programm zu errahnen, was Sie mit diesem Gegenstand als nächstes vorhaben könnten. In diesem Beispiel wird automatisch das Verb »Öffne« hervorgehoben. Drücken Sie statt den linken den rechten Mausknopf, wird dieser »Verbvorschlag« sogleich in die Tat umgesetzt und Guybrush geht nicht nur zur Tür, sondern öffnet sie auch.

Wortgewaltig geht es bei den Schwertgefechten zu. Die Lucasfilm-Piraten haben sich für eine weniger blutrünstige Variante des Säbelrasselns entschieden. Bei einem Duell fängt einer der Streithähne an, dem Gegner eine üble Beschimpfung an den Kopf zu werfen. Fällt dem Geschmähten keine clevere Antwort ein, weicht er eingeschüchtert etwas zurück und droht, den Kampf zu verlieren. Kontert er aber mit einer passenden, schlagkräftigen Gegenbeleidigung, kann er sein Gegenüber zurückdrängen. Wer die meisten verbalen Treffer landen konnte, gewinnt das Duell. Es ist wichtig, daß Sie in Kämpfen »Wortschatzerfahrung« sammeln, denn durch das Aufschnappen von rhetorischen Herzlichkeiten anderer Piraten wächst das Repertoire an schneidigen Phrasen. Ihre Entgegnungen müssen aber zur jeweiligen »Einstiegsbeleidigung« passen, sonst können Sie dem Gegner nicht den Schneid abkaufen.

Allen Wortgefechten zum Trotz dominieren klassische Puzzles, die durch den Einsatz von Gegenständen gelöst werden. Es zahlt sich auch aus, bestimmte Orte mehrmals zu besuchen. Die Handlung schreitet forsch voran und neue Aspekte würzen den Spielverlauf. Es gibt eine Reihe von kleinen filmähnlichen Szenen, in denen Dialoge ohne Ihr Zutun ablaufen. Sie können diese Sequenzen abbrechen, sollten sie aber alle zumindest einmal studiert haben (sie enthalten einige Tips, jede Menge schräger Gags und verhelfen dem Spiel zu einem Hauch von Film-Atmosphäre).

Bewertung:

Die Abenteuerspiele von Lucasfilm Games gehören zur Creme de la creme des Genres: delikate Computerspiel-Leckerbissen, die sich vortrefflich von der Hausmannskost der gemeinen Wald- und Wiesenabenteurer mit dummen Parsern und lauen Puzzles abheben. Mit The Secret of Monkey Island haben sich die Amerikaner selbst übertroffen: Das neue Spiel ist witziger als »Maniac Mansion«, umfangreicher als »Zak McKracken« und hat schönere Grafik als »Indiana Jones«.

Vom sich stetig steigernden Schwierigkeitsgrad bis zu den logischen Puzzles gibt sich das Programm keine Blöße. Am meisten Spaß macht die gagstrotzende Handlung: In der Kategorie »Die meisten Lacher pro Minute bei einem Computerspiel« stellt Monkey Island neue Rekorde auf. Selbst wählerischen Naturen, die sich nur ein Abenteuerspiel im Jahr zulegen, ist dringend zum Kauf zu raten. Soviel ungezügelter Spielwitz wird einem PC nur höchst selten gönnt.

Auf einen Blick:

Name:	The Secret of Monkey Island
Hersteller:	Lucasfilm Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 10

Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls



Beschreibung:

Ernie Eaglebeak lebt nicht gerade in optimalen Familien-Verhältnissen. Sein Vater verprügelt ihn jeden Tag und will ihn jetzt auch noch zu seinem Schwager in die Sklaverei verkaufen: Sieben Jahre fleißiges Schippen von Drachen-Dung soll seinen Charakter stärken. Doch zum Glück hat Ernie rechtzeitig seine Bewerbung zur Universität abgeschickt und kann dorthin flüchten, um Zauberei, Magie und die anderen wichtigen Dinge des Lebens zu lernen.

»Sorcerers get all the Girls« ist gleich eine doppelte Parodie: Zum einen nimmt das Spiel ganz gehörig das Fantasy-Genre auf die Schippe, zum anderen wird auch das Studentenleben nicht verschont. Denn wie viele andere Jung-Akademiker hat Ernie anstelle des Unterrichts eher Mädchen, Alkohol und wieder Mädchen im Sinn, was im Laufe des Adventures zu vielen amourösen Abenteuern führt. Das Spiel ist deswegen in zwei »Frivolitäts-Graden« spielbar. Auf dem einen ist alles brav und jugendfrei, auf dem anderen hingegen wird es sehr explizit, wenn Ernie einer leicht bekleideten Dame begegnet.

Sorcerers get all the Girls ist ein Textadventure, das allerdings für alle Situationen auch eine passende Grafik auf dem Bildschirm zeigt. Menüs am Bildschirmrand zeigen eine Wortliste mit allen Eingaben, die der Parser versteht (etwa 500 Stück); diese sind natürlich nach »Fachgebieten« sortiert, so daß man nicht umständlich suchen muß. Auf Wunsch kann anstelle der Grafik auch eine Karte eingeblendet werden. Adventure-Puristen schalten alle diese Features ab und spielen im reinen Text-Modus, in dem das Spiel einem guten alten Infocom-Abenteuer zum Verwechselln ähnlich sieht.

Natürlich bleibt Ernie nicht auf der Universität hängen. Da ein böser Schurke auftaucht und das ganze Land bedroht, muß unser Held schon bald einige sehr seltsame Inseln besuchen, um die tödliche Gefahr abzuwehren. Sie treffen hier z.B. auf liebeshungrige Amazonen, die Heimstatt der Götter und eine Insel, auf der die Zeit rückwärts läuft. Mehr soll nicht verraten werden, um nicht den Spielspaß zu verderben (wer doch mehr wissen will, kann ja die Lösung in diesem Buch anlesen).

Bewertung:

Bravo! Legend Entertainment zeigt, wie man ein Text-Adventure mit Bedienungskomfort aufwerten kann, ohne daß man einen 386er braucht oder stundenlang an Windows fummeln muß. Egal, ob man im reinen Textmodus spielt oder alle Extras eingeschaltet läßt, Sorcerers get all the Girls ist auch mit gemäßigter Prozessor-Power gut spielbar. Die Grafiken sind zwar klein, für EGA aber unverschämt gut. Durch technische und zeichnerische Tricks kommen die Programmierer an VGA-Qualität heran. Auch an schmissige Musik (bei Adventures keine Selbstverständlichkeit), hat man gedacht; vorausgesetzt, Sie haben eine Soundkarte. In jedem Fall hören Sie eine Handvoll schön digitalisierter Effekte über den PC-Piepser.

Die Puzzles sind prima, die Witze fantastisch. Natürlich werden die meisten von Ihnen das Spiel im »scharfen« Modus genießen, aber die jugendfreien Texte haben auch was für sich. Hier kann man nachlesen, wie sich der Programmierer geschickt aus den vorher so anzüglichen Situationen herauswindet. Insgesamt ist das Spiel nicht allzu schwer, vorausgesetzt, man ist des Englischen einigermaßen mächtig und versteht die Texte. Lediglich die 80 vertrackten Wortspiele auf der »Island of Lost Soles« wird der deutsche Spieler nur durch Spicken lösen können. Insgesamt gesehen ein toller Adventure-Spaß, der spielerisch den Larry-Titeln von Sierra schnell das Wasser abgräbt, aber auch bessere Englisch-Kenntnisse voraussetzt.

Zum Schluß ein kleiner Lesetip für Anleitungs-Muffel: Die Garantie-Bedingungen am Ende der Dokumentation enthält mehr Gags als die kompletten Handbücher anderer Spiele.

Auf einen Blick:

Name:	Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls
Hersteller:	Legend Entertainment
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 8



Space Quest IV

Beschreibung:

Der Held dieses Spiels fristet sein Raumpfleger-Dasein nicht in muffigen Büroetagen, sondern geht diesem Job im ganzen Universum nach. Er entstaubt Asteroiden, poliert Raketen und bringt angegammelte Droiden wieder auf Vordermann. Sie werden sicher schon erraten haben, daß es sich nur um Roger Wilco handeln kann. Roger ist neben Larry Laffer das zweite Zugpferd im Adventure-Stall der amerikanischen Firma Sierra. Der kosmische Antiheld treibt jetzt schon zum vierten Mal sein Unwesen. Hat er sich in den ersten Teilen mit dem Mega-Unhold Vorhaul angelegt und seine eigenen Programmierer aus den Klauen von Softwarepiraten gerettet, geht er jetzt auf einen ausgedehnten Trip durch die Zeit. Irgendwann in ferner Zukunft muß Roger etwas Schlimmes angestellt haben (bzw. noch anstellen werden), denn jetzt hängt ihm die Fortsetzungspolizei im Nacken. Roger schwingt sich also in die nächste Zeitmaschine und setzt zur großen Rundreise an. Klar, daß dabei Leute, die sich schon durch die ersten drei Teile gerätselt haben, auf einige alte Bekannte stoßen werden. Das Programm ist aber inhaltlich eigenständig und setzt keine Erfahrungen mit den ersten Spielen dieser Reihe voraus.

Wie üblich, steuern Sie Roger von Bildschirm zu Bildschirm. Anders als bei früheren Sierra-Abenteuern müssen Sie kein einziges Wort mit der Tastatur eingeben, denn unser Held gehorcht ganz alleine der Maus. Wenn Sie mit dem Cursor an den oberen Bildschinnrand fahren, erscheint eine Leiste mit neun Icons. Das erste läßt Roger wie gewohnt unter Ihrer Anleitung über den Bildschirm marschieren. Mit dem Cursor geben Sie dabei die Richtung an. Aktiviert man das Augen-Symbol, folgt eine genaue Beschreibung des angeklickten Gegenstandes oder der Umgebung. Verwandeln Sie den Cursor durch erneutes Klicken in eine Hand, sammelt Roger alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Aufgesammelte Gegenstände werden gleich im Inventar angezeigt. Wenn unser Held sich verbal mit seinen Mitmenschen und Aliens austauschen soll, genügt wiederum ein Maus-klick. Jetzt entwickelt Roger allerdings ein Eigenleben: Sie können nicht mehr, wie in Vorgängerspielen, in die Unterhaltung eingreifen, sondern sich nur an den automatisch

ablaufenden Dialogen erfreuen. Als zusätzlicher Gag sind zwei Icons für Riechen und Schmecken reserviert.

Wie schon in den ersten drei Teilen der Space-Quest-Saga muß Roger wieder einige Action-Sequenzen heil überstehen. Außerdem dürfen Sie als intergalaktischer Hamburger-Koch tätig werden und dabei in einem kleinen Geschicklichkeitsspiel Ihre Geldbörse auffüllen. Alle Grafiken im Spiel wurden von Ex-Disney-Zeichner Marc Crowe mit der Hand gemalt und anschließend in den Computer gescannt. »Space Quest IV« wird in zwei unterschiedlichen Versionen angeboten: Die VGA-Version bietet 256 Farben, während die abgespeckte EGA-Version mit 16 Farben auskommen muß.

Bewertung:

Space Quest IV ist ein schönes Adventure für Freunde selbstironischer Science-fiction-Stories. Selten zuvor wurden so viele Insider-Gags und witzige Einlagen in einem Spiel vereint. Die audio-visuellen Leckereien sind so überwältigend, daß auch Adventure-unerfahrene Einsteiger bei diesem Programm regelrecht vorm PC kleben bleiben werden. Vor allem die VGA-Grafik gehört zum Besten, was momentan auf PC-Bildschirmen zu sehen ist.

Bei so vielen Superlativen ist der Umfang des Programms vielleicht eine kleine Enttäuschung: Für die luxuriöse Aufmachung ging so viel Platz drauf, daß die Puzzles etwas zu kurz gekommen ist. Sonderlich viele originelle, logische Rätsel sollten Sie nicht erwarten. Wenn Sie nicht gerade an einer Stelle übertrieben lange festhängen, dürften Sie Space Quest IV binnen einer Woche gelöst haben.

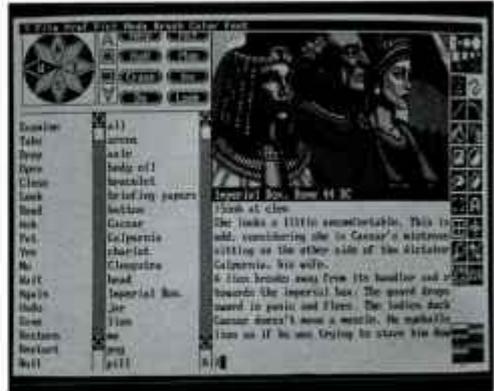
Auf einen Blick:

Name:	Space Quest IV
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 8



Timequest

Beschreibung:

Vor zwei Tagen tauchte ein leeres »Interkron« im Hauptquartier des »Temporal Corps« auf. Der letzte Benutzer war Lieutenant Zeke Vettenmyer. In der Zeitmaschine befand sich lediglich ein Zettel: »Hütet euch vor den Iden des März«. Die Maschine wurde überprüft und die Computerdaten analysiert. Demnach hat Vettenmyer das Interkron re-programmiert und ist entgegen aller Verbote in die Vergangenheit gereist. Er hat zehn wichtige historische Ereignisse verändert und sich in der Vergangenheit ein Versteck geschaffen.

Vettenmyer versucht offensichtlich, unsere Zivilisation auszulöschen. Ihr Auftrag besteht darin, die Geschichte wieder herzustellen und Vettenmyer an weiteren Manipulationen zu hindern. Sie erhalten die ausdrückliche Erlaubnis, die Vergangenheit zu ändern, wenn Sie dadurch unsere Zivilisation retten können, bevor die Änderungen durch den Zeitstrom zu uns vorgedrungen sind.

»Time Quest«, das zweite Adventure der amerikanischen Firma Legend, ist ein klassisches Science-fiction-Abenteuer mit vielen Puzzles. Anders als bei seinem Vorgänger »Sorcerers get all the Girls« gibt es wenig Humor, obwohl natürlich die eine oder andere Anspielung nicht fehlen darf. Gleich geblieben ist hingegen die Benutzerführung mit Text-Eingabe und Menü, über die Sie genügend im Test von eben erwähnten »Sorcerers...« nachlesen können.

Im Spiel schlagen Sie sich mit jeder Menge Geschichte herum, denn Vettenmyer hat wirklich viele Ereignisse auf den Kopf gestellt. So läßt er Napoleon seine Feldzüge ganz anders planen, ermordet Julius Caesar einen Monat zu früh, läßt die Azteken über die spanischen Invasoren siegen und Dschingis Khan ganz Europa verwüsten. Das Element der Zeitreise wird dabei ganz gehörig ausgenutzt. So müssen Sie beispielsweise in einem Puzzle einen Gegenstand klauen, in die Vergangenheit bringen, dort verschenken, ein paar Zeitzonen später wiederfinden und nochmals an eine Person geben, noch ein paar Zeitzonen später wieder klauen und dann, leicht verändert, wieder zurück in die Zeitzone bringen, wo Sie ihn ursprünglich her hatten, damit keiner etwas merkt.

Neben den zehn recht großen Puzzles um die veränderten Ereignisse gibt es noch die Aufgabe, Vettenmyer zu finden. Dank seines Dachschadens spielt er mit Ihnen Katz und Maus und hat über ein Dutzend Nachrichten versteckt, die das Geheimnis seines Aufenthaltsorts verraten. Zu guter Letzt gibt es noch ein furioses Finale, bei dem auch eine Zeitmaschine eine große Rolle spielt.

Bewertung:

Auch mit dem zweiten Adventure ist den Legend-Leuten ein großer Wurf gelungen. Timequest ist wie ein Adventure aus der guten alten Infocom-Zeit: viele, viele Puzzles und Atmosphäre satt. Technisch hat sich seit »Sorcerers...« nicht viel getan. Bemerkenswerteste Änderung ist die Verwendung von Bildern mehrerer Grafiker mit unterschiedlichen Stilen, die sich jeweils um eine Epoche gekümmert haben.

Für Adventure-Einsteiger bietet das Spiel in den ersten Puzzles erfreuliche Klarheit. Profis putzen die natürlich in einer Stunde weg, ohne sich dabei aber zu langweilen. Dann steigt der Schwierigkeitsgrad immer weiter an, weil in ein einzelnes Puzzle immer mehr Zeitzonen einbezogen werden. Da kommen dann auch Experten ins Schwitzen. Beklagenswert ist an Time Quest nur, daß es komplett in Englisch gehalten ist und eine deutsche Übersetzung nicht in Aussicht ist. Man kann sich zwar auch mit mittelprächtigen Englischkenntnissen durch das Spiel beißen (und dabei sein Vokabular erweitern), aber viele PC-Spieler bevorzugen doch deutsche Versionen. In jedem Fall trösten die Adventures von Legend die Infocom-Fans über die Schließung dieser Firma hinweg. Mögen die Legend-Spiele grafisch nicht so bombastisch sein wie die jüngsten Sierra-Programme, so bieten sie in jedem Fall mehr Rätselspaß fürs Geld.

Auf einen Blick:

Name:	Timequest
Hersteller:	Legend Entertainment
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung:



Trial by Fire (Quest for Glory II)

Beschreibung:

Bei den vielen »Quest«-Adventures ist es nicht ganz leicht, die Übersicht zu behalten. Um die Verwirrung komplett zu machen, beschloß Sierra jetzt, eine kleine Namensänderung vorzunehmen. So heißt die Fortsetzung zu »Hero's Quest I« auf einmal »Quest for Glory II« - Untertitel: »Trial by Fire«. Der Vorgänger vermischte vor gut einem Jahr das Sierratypische Abenteuerspielsystem mit Rollenspiel-Elementen. Zum üblichen Herumlafen, mit anderen Spielfiguren reden und mit Gegenständen experimentieren kommt die Wahl einer Berufsklasse: Je nachdem, ob man das Spiel als Kämpfer, Dieb oder Magier bestreitet, ändern sich die Lösungswege zu einigen Puzzles. Außerdem können Sie bestimmte Talente Ihrer Spielfigur (auch Charakter genant) durch die Vergabe von Punkten beeinflussen. Viele Eigenschaften lassen sich auch im Spielverlauf verbessern: Wer z.B. fleißig Angreifer verprügelt, wird mit verbesserten Kraft- und Waffenwerten belohnt; das Lösen von Puzzles oder Anwenden von Zaubersprüchen steigert wiederum die Intelligenz.

Dieses rollenspielverwandte System tritt auch bei Trial by Fire in Aktion. Sie können Ihre Spielfigur aus Hero's Quest I übernehmen. Dies setzt aber voraus, daß Sie den Vorgänger durchgespielt und am Ende Ihren Charakter gespeichert haben. Wer Trial by Fire ganz von vorne beginnt, ist allerdings nicht sonderlich benachteiligt. Auch der Spielablauf birgt so manche Parallele. In der Abenteurergilde erfahren Sie von einigen Missionen, deren Erfüllung reich belohnt wird. Durch das Befragen von anderen Spielfiguren kommt man an weitere wichtige Informationen. Solide Englischkenntnisse sind auch bei diesem Sierra-Adventure unbedingt notwendig, denn die Kommandos tippen Sie per Tastatur ein. Klickt man mit dem rechten Mausknopf auf Personen oder Gegenstände, bekommt man außerdem eine Beschreibung zu sehen.

Am Anfang sind Sie erst damit beschäftigt, die Stadt Shapeir zu erkunden. Sie sollten schleunigst Geld wechseln und sich eine Karte kaufen, um Zeit zu sparen. Sobald man im Besitz der Stadtkarte ist, kann man bereits besuchte Stellen durch einfaches Anklicken

betreten. Vorher müssen Sie in auf Dauer etwas ermüdenden Sequenzen viele Straßen abklappern, um sich von einem Teil der Stadt zum anderen zu bewegen. Die Straßenkarte, die der Packung beiliegt, bewahrt den Spieler vor größeren Verzweilungsanfällen.

Wenn Sie auf einen finsternen Angreifer treffen, wird der Kampfbildschirm eingeblendet. Über den Zehnerblock der Tastatur steuern Sie jetzt Ihren Helden in der Actionsequenz. Je drei Tasten dienen zum Zuschlagen, Blocken und Ausweichen in drei Varianten. Neben Geschick und der Stärke des Gegners ist der Ausgang eines Gefechts auch von der Ausrüstung abhängig, die Sie bei sich tragen. Der Schwierigkeitsgrad aller Actionsequenzen läßt sich in drei Stufen einstellen.

Bewertung:

Trial by Fire ist ein braves Adventure, bei dem man allerdings das Gefühl hat, alles schon einmal gesehen zu haben. Die Basar-Atmosphäre der orientalischen Metropole Shapeir erinnert phasenweise an »Conquests of Camelot«, das Spielsystem wurde von Hero's Quest I übernommen. Die Eintipperei hätte man vermeiden können; schließlich wartet der große Bruder King's Quest V mit einem komfortablen Icon-System auf. Sierra-Sammler werden keinen Grund zur Klage haben, aber ein wenig mehr Eigenständigkeit hätte Trials by Fire nicht geschadet. So bleibt es ein durchaus unterhaltsamer, aber etwas farbloser Abklatsch von Hero's Quest I.

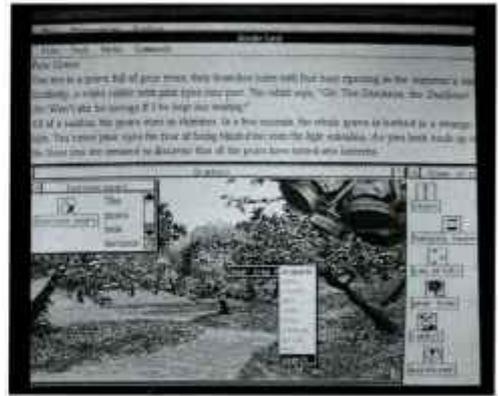
Auf einen Blick:

Name:	Trial by Fire (Quest for Glory II)
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Wonderland

Beschreibung:

Das kleine Mädchen Alice liegt auf einer Wiese und döst ein. Im Traum sieht sie ein weißes Kaninchen im Anzug, daß auf eine Taschenuhr starrt und in einem Loch im Boden verschwindet. Alice kriecht durch dieses Loch und landet im »Wonderland«, einer seltsamen Welt voll von lebendigem Spielzeug, verrückten Gestalten und vielen Gefahren.

Ende des 19. Jahrhunderts schrieb der englische Mathematiker Lewis Carroll den Roman um Alice im Wunderland, der heute nicht nur für Kinder zu den ganz großen Klassikern zählt. Die Adventure-Firma »Magnetic Scrolls« hat daraus ein Spiel gemacht, mit dem sie sich nach fast zweijähriger Denkpause auf der Software-Bühne zurück meldete.

Wonderland ist ein Textadventure, bei dem man durch Eingabe von englischen Sätzen Kommandos gibt. Jeder Raum wird mit einem Bild illustriert. Viele der Grafiken sind auch animiert. Textadventures, auch wenn sie grafisch illustriert sind wie hier, sind eigentlich ein recht alter Hut, so daß Magnetic Scrolls ein neues Darstellungssystem geschaffen hat. Wer schon einmal mit »Windows« oder »GEM« gearbeitet hat, kennt das Prinzip: In sogenannten Fenstern läßt sich immer eine bestimmte Art von Daten anzeigen. So gibt es das Textfenster, in dem alle Texte des Programms ausgegeben werden und in dem Sie alle Eingaben machen. Ein Grafik-Fenster zeigt die Bilder, ein Karten-Fenster zeichnet automatisch eine Karte aller Räume, die Sie schon besucht haben. Zwei weitere Fenster zeigen alle Gegenstände im aktuellen Raum sowie alle Gegenstände, die Sie bei sich tragen.

Alle Fenster sind frei platzierbar und können auch in der Größe verändert werden. Um die Eingabe der Kommandos zu erleichtern, können Sie mit der Maus Gegenstände anklicken, woraufhin Menüs mit den geläufigsten Kommandos erscheinen. In der Karte können Sie durch Klicken schnell von Ort zu Ort gelangen, im Textfenster einzelne Worte hin und her kopieren.

In diesem Programm muß der Spieler in der Rolle von Alice vielerlei Abenteuer bestehen. Sollte Alice dabei etwas zustoßen, wacht sie lediglich wieder auf und der Traum ist zu Ende. Ihr Ziel ist es, alle Rätsel zu lösen und bis zum Ende durch zu träumen. Bis dahin

muß Alice mehrmals ihre Größe ändern und sich sogar vor Gericht gegen Spielkarten verteidigen. Viele Szenen aus dem Roman tauchen auf, allerdings in stark abgewandelter Form, so daß selbst die detaillierteste Kenntnis des Buchs nicht viel bei der Lösung des Spiels hilft.

Bewertung:

Das Windows-ähnliche Eingabesystem ist ja ganz nett anzusehen, aber fürchterlich unpraktisch. Egal, wie man die Fenster auch anordnet, man sieht immer zu wenig Text oder nur einen Teil der Karte oder die Grafik überdeckt wichtige Teile anderer Fenster. Oft fummelt man mehr an den Windows herum, als daß man tatsächlich spielt. Und langsam ist das System auch: Selbst auf einem 33-MHz-386er trauert man den guten alten Adventures ohne eine solche Benutzeroberfläche nach, die einen nicht so lange warten lassen.

Die Story und die Puzzles sind auch keine Glanzlichter. Schon das erste Puzzle läßt den Spieler ohne Vorwarnung sterben, wenn man keine Laterne bei sich hat. So geht es fleißig mit wenig fairen Stellen weiter; viel ist nur durch Ausprobieren oder Nachsehen in der Hilfe-Funktion herauszuknobeln. Dazu kommt, daß selbst Leute mit guten Englisch-Kenntnissen bei manchem Wortspiel überfordert sind. Die früheren Adventures von Magnetic Scrolls waren definitiv besser.

Auf einen Blick:

Name:	Wonderland
Hersteller:	Magnetic Scrolls/Virgin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	140 Mark
Anleitung:	Englisch (mit deutscher Kurzanleitung)

Hardware:

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

Gesamtwertung: 4

Rollenspiele



Beine of the Cosmic Forge



Beschreibung:

In Rollenspiel-Kreisen wird seit beinahe 10 Jahren ein Name als Geheimtip gehandelt: »Wizardry«. Leider stand bisher die technische Ausführung der Programme dieser Serie im krassen Gegensatz zur inhaltlichen Opulenz: Simple Strichgrafiken und krude CGA-Monsterbildchen waren das höchste aller Gefühle, die Installation auf Festplatte ein Fremdwort. Erst »Bane of the Cosmic Forge«, der sechste und in sich abgeschlossene Teil der Reihe, macht Schluß mit der technischen Tristesse. Jetzt dürfen Sie endlich farbige 3-D-Dungeons erkunden und animierte Monster bekämpfen.

Im Mittelpunkt steht die Suche nach dem »Cosmic Forge«, einem göttlichen Schreibgerät, mit dem die Schicksalsmächte die Entwicklung der Welt in den Kosmos schreiben. Im Laufe politischer Wirren und Intrigen wurde dieser Artefakt von einem despotischen König gestohlen und in den dunklen Verliesen seines Schlosses versteckt. Sollten Sie auf der Suche versagen, hätte das katastrophale Auswirkungen für den gesamten Kosmos. Natürlich können Sie sich einer solch titanischen Aufgabe nicht alleine stellen, sondern bedürfen tatkräftiger Unterstützung.

Sie haben die Qual der Wahl zwischen gewöhnlichen Menschen, Zwergen, Elfen, Gnomen und Drachen. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, würfelt das Programm acht verschiedene Persönlichkeitswerte aus, die sich im Laufe des Abenteuers verändern. Ist diese erste Hürde genommen, steht die Berufswahl Ihrer Helden an. Krieger und Ranger wissen vortrefflich mit dem Schwert umzugehen, Magier und Priester sind erfahren in den Zauberkünsten. Ninjas wissen um die Geheimnisse des waffenlosen Kampfes. Insgesamt werden 14 unterschiedliche Professionen angeboten. Neben den Persönlichkeitswerten verfügt jedes Gruppenmitglied über 24 verschiedene »Skills«. Nach jeder Beförderung dürfen Sie Punkte auf diese Fertigkeiten verteilen und so z.B. Ihre Kämpfer in bestimmten Waffenfertigkeiten schulen. Den Zauberkundigen in Ihrer Party stehen nicht weniger als 77 unterschiedliche Sprüche zur Verfügung. Immer wenn Ihre Magier und Priester eine Stufe befördert werden, dürfen sie einen neuen Zauber lernen.

Die gesamte Spielumgebung sowie alle Labyrinth und Monster werden aus der Sicht der Party gezeigt. Links und rechts vom Hauptbildschirm werden die Kämpfer durch kleine Bildchen repräsentiert: Hier sehen Sie die aktuellen Lebenspunkte, die geistige und körperliche Verfassung und alle angelegten Waffen. Spezielle Charakterbildschirme informieren umfassend über den Zustand jedes einzelnen Helden. Hier legen Sie Waffen und Rüstungen an, tauschen Gegenstände innerhalb der Party und manipulieren gefundene Artefakte.

Auf Ihren Reisen durch Schlösser, Bergwerke, Tempel und unterirdische Flüsse werden Sie auf unzählige Monster treffen. Ein Kampf ist dann meist unausweichlich. Alle Kämpfe werden in Runde ausgetragen, wobei sie die speziellen Taktiken Ihrer Schutzbefohlenen festlegen dürfen. Ist ein Kampf erfolgreich überstanden, vergibt das Programm automatisch Erfahrungspunkte und verteilt eventuell gefundene Schätze. Neben diesen strategischen Keilereien müssen Sie zahlreiche Rätsel lösen oder ein ausgedehntes Schwätzchen mit freundlichen Zeitgenossen halten. Die Konversation wird mittels Tastatur geführt, das Programm versteht einfache Sätze und einzelne Wörter. So kommen Sie zu teilweise lebenswichtigen Informationen und können das eine oder andere Schnäppchen machen. Fahrende Händler bieten oft recht vielversprechende Waffen an, verängstigte Monster geben nützliche Tips. Und keine Bange, wenn Sie alle Rätsel von Bane of the Cosmic Forge gelöst haben, denn die Fortsetzung ist schon in Arbeit.

Bewertung:

Mit einem Wort: fantastisch. Ambitionierte Rollenspieler sollten sich dieses Vergnügen unbedingt gönnen. Bane of the Cosmic Forge bietet für Wochen und Monate ungetrübten Spielspaß. Eine Geschichte mit ähnlich viel Tiefgang und Atmosphäre suchte man bisher vergeblich. Die Benutzerführung ist denkbar einfach gestaltet und lenkt nicht vom Wesentlichen ab. Ein kleines Manko müssen wir aber auch hier vermelden: Bane of the Cosmic Forge ist nur etwas für Rollenspielprofis. Neulinge werden sich hoffnungslos im ausufernden Phantasiegestrüpp des Programmierers verlaufen und frustreiche Momente erleben.

Auf einen Blick:

Name:	Bane of the Cosmic Forge
Hersteller:	SirTech
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	Hercules, CGA und EGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 10



The Bard's Tale III: Thief of Fate

Beschreibung:

So dachten wir denn, daß wir die endgültig letzte Schlacht geschlagen hätten. Der Krieger, der Paladin, der Dieb, der Magier, der Zauberer und natürlich ich, der Barde - alle streckten wir erschöpft die Waffen, nachdem wir das Rätsel des »Destiny Knight« in »The Bard's Tale II« gelöst hatten. Nach all dem Hauen und Stechen zog es uns zurück nach Skara Brae, der lieblichen Heimatstadt in fernen Gefilden. Doch klamm war der Griff um unsere Herzen, als wir uns nach vielen Monden diesem Ort näherten: Rauchschwaden stiegen auf, Skara Brae schien entvölkert. Traurig war die Mär, die uns die tapferen Landsmänner erzählten, welche wir in einem Lager unweit der Stadttore trafen. Während unserer Reisen erschien der verrückte Gott Tarjan in Skara Brae; verfaulte Kreaturen gruben sich aus dem Erdreich und verwüsteten die ganze Stadt. In deren Katakomben hat sich Tarjan nun verschanzt und wartet auf eine Gruppe von Heroen, die es wagt, sich mit ihm zu messen. Doch damit nicht genug: Das Böse hat sich in sieben Dimensionen manifestiert, welche wir alle bereisen müssen, um seinen Bann zu brechen. Nach einer kurzen Nacht auf harten Lagern brechen wir auf, um Skara Brae zu erforschen. Der Kampf gegen Tarjan wird der Auftakt zu unseren neuen Abenteuern sein...

Zum dritten (und angeblich letzten Mal) verleitet Electronic Arts alle Rollenspieler zu einem Besuch in die Welt der Barden. In »The Bard's Tale III« (Untertitel: »Thief of Fate«) können Sie eine Gruppe von bis zu sieben Spielfiguren zusammenstellen. Es empfiehlt sich, mindestens einen Platz in der Party frei zu lassen, um gelegentlich herumstreunende Monster aufzunehmen, die sich Ihnen anschließen wollen. Besonders reizvoll ist das Spiel für alte Bard's Tale-Veteranen, denn sie können ihre Charaktere aus den beiden Vorgängerspielen übernehmen. Wer mit ganz frischen Spielfiguren startet, sollte sich zunächst mit den harmloseren Monstern in Wald und Wiese anlegen. Erst nach dem Erreichen von besseren Charakterlevel sind Ihre Mannen stark genug, um es mit den Bewohnern von Tarjans unterirdischem Reich aufnehmen zu können. Ganz drollig geht's dann in den anderen Dimensionen zu, die z.B. unter Wasser, im ewigen Eis oder in einer Feuerwelt spielen. Das Szenario will berücksichtigt werden: Um einen Eiswolf mitten im schönsten

Schneegestöber zu ärgern, ist ein Feuerzauber viel wirkungsvoller als ein magischer Kälteschock.

Im Prinzip hat sich bei The Bard's Tale III gegenüber den beiden Vorgängern nicht allzuviel geändert. Es gibt natürlich neue (stärkere) Monster, ein paar zusätzliche Zaubersprüche, bessere Waffen und jede Menge Labyrinth zum Erforschen. Der dritte Teil ist der mit Abstand umfangreichste und bietet mehrere Dutzend Dungeons. Der Spielkomfort wurde erfreulicherweise verbessert. So können Sie jetzt jederzeit den Spielstand speichern und in den Dungeons wird automatisch eine Karte mitgezeichnet. Die Grafik nutzt zwar nur EGA aus, bietet aber einige putzig animierte Monsterbilder.

Bewertung:

Für den dritten Teil dieser Saga werden sich vor allem erfahrene Rollenspieler erwärmen können. Spielt man mit ganz neuen Charakteren, ist der Schwierigkeitsgrad am Anfang ein wenig zu hoch. Außerdem nerven die zu häufigen zufälligen Angriffe: Manchmal kann man sich nicht mal in einem Dungeon umdrehen, ohne von einer neuen Monstergruppe angegriffen zu werden.

The Bard's Tale III ist eine solide Fortsetzung für Freunde der ersten beiden Teile. Auf Dauer ist das ständige Monsterverprügeln ein wenig eintönig, doch wer kampfhaltige Rollenspiele schätzt, wird zufrieden sein. Einsteiger sollten lieber zum ersten Teil der Bard's-Tale-Reihe greifen, der einfacher ist und vor kurzem zum günstigen Preis von etwa 35 Mark wiederveröffentlicht wurde. Außerdem erscheint in Kürze ein »Bard's Tale-Construction Set«, mit dem Sie eigene Monster und Labyrinth designen können.

Auf einen Blick:

Name:	The Bard's Tale III (Thief of Fate)
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 5



Buck Rogers: Countdown to Doomsday

Beschreibung:

Obwohl Buck Rogers in der Zukunft herum werkelt, hat er schon einige Jährchen auf dem Buckel. Vor gut 60 Jahren durfte der interessierte Comicleser die Raumabenteuer des intergalaktischen Helden zum erstenmal bewundern. Eine Fernsehserie und ein Kinofilm folgten. Fans von Buck Rogers dürfen jetzt mit ihrem Liebling auch ein Rollenspiel bestehen.

Wieder steht der ewige Kampf der Guten gegen die Bösen auf dem Programm. Auf der Erde hat sich die Nachfolge-Organisation der Vereinten Nationen etabliert. Diese Weltregierung, kurz NEO genannt, bemüht sich um die Einheit der Menschen auf den verschiedenen Planeten des Sonnensystems. Ihr tritt das RAM-Imperium entgegen, eine dunkle Macht, die nach der Vernichtung der Erde trachtet. Irgendwo im Sonnensystem hat sie eine gewaltige Strahlenkanone versteckt, mit der die Erde ausgelöscht werden soll. Ihre Aufgabe: Die Lokalisierung und Vernichtung dieser schrecklichen Waffe. Sechs frischgebackene Raumkadetten der NEO-Organisation schreiten zur Tat.

Bevor Sie Sich ins Rollenspiel-Abenteuer stürzen dürfen, müssen Sie zuerst eine kampfstärke Truppe zusammenstellen und ausrüsten. Sechs unterschiedliche Rassen bewerben sich um die Aufnahme in Ihrer Party: Sie dürfen mit normalen Erdbewohnern, Marsianern, Merkurianern, Venusianern und zwei genetisch gezüchteten Kunstwesen auf die Reise gehen. Jede Rasse hat ihre bestimmten Vor- und Nachteile; eine ausgewogene Mischung ist also wichtig. Haben Sie sich für sechs Gefährten entschieden, wird jedem Charakter ein bestimmter Beruf zugeteilt. Hier haben Sie die Qual der Wahl zwischen Piloten, Ingenieuren, Kriegeren, Medizineren und Dieben. Es liegt auf der Hand, daß in einem Science-fiction-Rollenspiel nicht gezaubert wird. Als Ersatz wurde für »Buck Rogers« ein Talent-System entwickelt. Vor dem Spielstart dürfen Sie für jeden Charakter spezielle Punkte in 55 unterschiedlichen Fertigkeiten vergeben. So können Sie z.B. Ihren Ingenieur in Computertechnik oder Energiewissenschaft schulen und der Pilot hat nichts gegen eine Aufbesserung seiner navigatorischen Fähigkeiten. Immer, wenn Ihre Charaktere durch Kämpfe genug Erfahrungspunkte gesammelt haben darf man neue Skill-Punkte verteilen.

Natürlich schlagen sich die Helden der Zukunft nicht mit Breitschwertern und Äxten durch das Abenteuer, sondern benutzen Laserwaffen und Raketenwerfer.

Im Spiel werden dem wackeren Astronauten drei unterschiedliche Perspektiven geboten. Normalerweise erkunden Sie die dreidimensionale Umgebung in einem kleinen Bildschirmfenster. Wenn Sie längere Strecken auf einer Planetenoberfläche zurücklegen, wird eine Landkarte aus der Vogelperspektive geboten. Alle Kämpfe werden auf einer speziellen Übersichtskarte ausgetragen. Freunde und Feinde sind durch kleine Icons repräsentiert und dürfen rundenweise je eine Aktion ausführen. Sie bewegen die Figuren, feuern auf Gegner oder versorgen verwundete Kameraden. Wahlweise werden diese taktischen Kämpfe auch vom Computer ausgetragen, wobei Sie jederzeit wieder aktiv in die Handlung eingreifen können. Raumgefechte werden auf einem speziellen Statusbildschirm ausgetragen. Auch hier feuern die gegnerischen Parteien mit ihren Bordgeschützen so lange aufeinander, bis sich ein Schiff in seine Bestandteile auflöst oder die Flucht ergreift. Ist Ihr eigenes Raumschiff angeschlagen, empfiehlt es sich, einer der Asteroidenbasen von NEO einen Besuch abzustatten. Dort können Sie Ihr Schiff kostenlos reparieren lassen, die neuesten Nachrichten aufschnappen und ihren Abenteurern eine bessere Ausrüstung kaufen.

Bewertung:

Gute Rollenspiele mit einer Science-fiction-Rahmenhandlung sind dünn gesät. Buck Rogers ist deshalb genau das Richtige für Leute, die vom ewigen Fantasykram die Nase voll haben. Das neuartige Talent-System ist gelungen und übersichtlich. Die gute Benutzerführung der SSI-Rollenspiele wurde beibehalten. Von gewohnt hohem Standard ist die Hintergrundgeschichte, die, zumal in der komplett deutschen Übersetzung, für ausreichend Motivation und Spannung sorgt.

Auf einen Blick:

Name:	Buck Rogers: Countdown to Doomsday
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts. Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung:



Death Knights of Krynn

Beschreibung:

Wer sagt denn, daß Fantasyhelden tagaus, tagein nur Monster mordend und Prinzessinnen rettend auf Achse sind? Auch der knurrigste Kämpfer und der professionellste Paladin entspannen sich gerne bei einem Humpen Met, lauschen lieblichen Bardengesängen und schwatzen mit Kumpels. Angesichts solcher Geselligkeit ist es kein Wunder, daß zum Jahrestag der siegreichen Schlacht von Kernen zu einer Art Klassentreffen gebeten wird. Die Gastgeber, die tapferen Solamnic-Ritter, veranstalten eine ordentliche Jubiläumsparty mit illustren Ehrengästen: Die Champions von Krynn werden erwartet, welche damals die Machenschaften des bösen Draconian Myrtani beendeten.

Jene Champions waren die Spielfiguren, die mit Ihrer Hilfe schon das Vorgängerspiel »Champions of Krynn« bestritten haben. Im Nachfolger namens »Death Knights of Krynn« können Sie Ihre Spielfiguren aus dem ersten Teil übernehmen oder mit ganz frischen Helden starten. Man muß den Vorgänger nicht unbedingt gespielt haben, um mit der Fortsetzung klar zu kommen. Die ausführliche Dokumentation erklärt Regelwerk und Szenario sehr genau.

Nun wäre das ein recht langweiliges Rollenspiel, wenn die Wiedersehensfete friedlich über die Bühne gehen würde. Doch Sir Karl, ein nobler Ritter, der im Vorgängerspiel einen Heldentod starb, flattert plötzlich auf einem Drachen vorbei und stößt verbale Unfreundlichkeiten aus. In seinem Gefolge platzen Skelett-Krieger in die Party und sorgen für ein tüchtiges Handgemenge. Hinter dem unheimlichen Zwischenfall steht ein Finsterling namens Lord Soth, der die Leichen ehrenwerter Ritter sammelt wie andere Leute Briefmarken. Mit viel bösem Zauber kann er aus ihnen untote Moderkrieger machen. Hat Soth genügend solcher »Death Knights« in seinen Reihen, will er mit ihnen die ganze Gegend erobern.

Das Grundspielprinzip unterscheidet sich nicht vom Vorgänger. Sie stellen eine Gruppe aus sechs Spielfiguren zusammen, um die neuen Geheimnisse im Lande Ansalon zu erkunden. Bis zu zwei computergesteuerte NPCs können sich im Spielverlauf dazu gesellen. Die Gruppe sollte gut gemischt mit Vertretern diverser Berufsklassen und Rassen besetzt sein.

Menschen sind ganz gute Allround-Burschen, haben aber den Nachteil, daß sie nicht mehrere Berufe auf einmal erlernen können. Hat man einen netten Elfen dabei, kann dieser z.B. sowohl Kämpfer als auch Magier werden.

Sie starten nicht mit schwachen Level-1-Novizen, sondern mit Veteranen, die rund um Erfahrungslevel 7 angesiedelt sind. Die Kämpfer hauen entsprechend kräftig zu und die Magier sind schon ganz gut im Umgang mit fortgeschrittenen Zaubersprüchen drauf. Neben vielen bewährten Magieklassikern wie der nebulösen »Death Cloud« oder dem fetzigen »Delayed Blast Fireball« gibt es hier und da auch einen neuen Spruch.

Beim Herumlaufen in Städten und Dungeons wird die Grafik in einem Bildausschnitt aus der Sicht Eurer Party gezeigt. Kommt es zu einem Kampf, wird auf eine Seitenansicht umgeschaltet. Hier dürfen Sie jede Spielfigur einzeln herum manövrieren, zaubern und zuhauen. Dieses taktische Kampfsystem ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, hat aber viel spielerischen Tiefgang. Bei Gefechten mit schwachen Monstern können Sie Ihre Charaktere auch vom Computer steuern lassen. Das sollte man aber wirklich nur bei schwachen Gegnern machen, da der Computer nicht gerade optimal spielt.

Bewertung:

Seit das vorzügliche »Pool of Radiance« erschien, hat sich nicht viel bei den Rollenspielen der sogenannten »AD&D«-Reihe von SSI getan (große Ausnahme: »Eye of the Beholder«). Die bewährte Steuerung, Darstellung und Aufteilung des spannenden Spielgeschehens bietet erfahrenen Spielern von Episode zu Episode solide Qualität, zeigt aber auf Dauer leichte Abnutzungserscheinungen.

Wer die älteren AD&D-Titel kennt, trifft auf ein vertrautes Kampf- und Magiesystem und bekannte Charakterklassen. Story und diverse Monsterfeinheiten sind freilich neu, so daß dich der treue AD&D-Veteran gerne durch die neue Herausforderung ackert. Wenn SSI aber schon Fließband-Rollenspiele produziert, dann dürften sie etwas umfangreicher sein. Death Knights of Krynn ist nicht gerade ein Tummelplatz für originelle und komplexe Abenteuer. Rollenspiel-Neulinge sollten sich lieber an Eye of the Beholder halten, das wesentlich schönere Grafik hat und leichter zu bedienen ist.

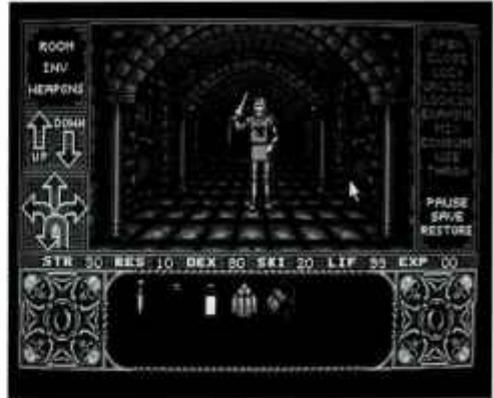
Auf einen Blick:

Name:	Death Knights of Krynn
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung:



Elvira (Mistress of Dark)

Beschreibung:

Elvira ist nicht zu übersehen: Dunkle Gewänder, ein leichenblasser Teint und eine Oberweite, die auch Russ-Meyer-Maßstäben standhalten würde, schocken Puristen und bringen Jünglinge um den Schlaf. In Ihrem Heimatland, den USA, ist Elvira ein gefeierter Leinwandstar. Findige Lizenznehmer verwurstelten die Dame sogar für ein Computerspiel. Elviras düsterem Outfit wird die Hintergrundgeschichte des Spiels gerecht: Die Dame erbt ein altes Spukschloß, doch leider haben einige der dort ansässigen Geister etwas gegen die neue Besitzerin einzuwenden. Speziell Elviras Ururgroßmutter, die alte Zauberin Emelda, will das feuchte Gemäuer für sich beanspruchen und setzt ganze Heerscharen von Monstern in Bewegung, um Elvira zu vertreiben.

Die busenlastige Dame heuert Sie als Geisterjäger an, um der Gespensterbrut Herr zu werden. Zu Beginn sind Sie bei dieser Mischung aus Adventure und Rollenspiel nur mit einem besseren Küchenmesser, einem geräumigen Rucksack und ein paar lebensnotwendigen Zaubertränken ausgestattet. Die gesteuerte Spielfigur hat verschiedene Charakterwerte in Kategorien wie z.B. Stärke, Gesundheit oder Gewandtheit. Allerdings können diese Werte nicht, wie sonst bei Rollenspielen üblich, durch Beförderungen verbessert werden. Nur durch Gegenstände, die Sie unterwegs einsammeln, können sie herauf gesetzt werden. Neben dickeren Rüstungen und schärferen Schwertern finden Sie zudem neue Zutaten für Zaubersprüche. Leider dürfen Sie selbst keine Tränke brauen, sondern müssen die Ingredienzen zu Elvira schleppen. Diese köchelt dann aus solch appetitlichen Zutaten wie ein paar frischen Maden neue Zaubersäfte.

Die Umgebung des Schlosses nebst feuchten Gängen, Burghof und verschiedenen Räumen ist einem großen Fenster in 3-D zu sehen. Gesteuert wird die Spielfigur mittels Mausklick auf verschiedene Richtungspfeile sowie einer Menüleiste mit speziellen Verben. Hier stehen z.B. Optionen wie »Untersuchen«, »Öffnen« und »Benutzen«. Sind die meisten Informationstexte (beispielsweise bei Unterhaltungen) in Deutsch, so reichte die Übersetzungskunst scheinbar nicht mehr für die Menüs, die in Englisch geblieben sind.

Ebenfalls in dem Hauptfenster tauchen die Monster auf, die Ihnen von Emelda auf den Hals geschickt werden. Nähert sich ein solches Untier, kommt es zum Kampf. Geprügelt wird nicht rundenweise, sondern in Echtzeit. Vornehmlich ist hier Ihre Geschicklichkeit gefragt. Denn je nach Attacke des Monsters müssen Sie rechtzeitig rechts oder links auf ein spezielles Verteidigungs-Icon klicken, um den Schlag abzuwehren. Umgekehrt geht es auch: Um das Monster zu vertrimmen, klicken Sie auf das Zuhauen-Symbol.

Einige der Monsterbilder haben es besonders unter VGA wahrlich in sich. Nicht umsonst wart ein Aufkleber auf der Spielepackung: »Nicht für Jugendliche unter 18 Jahren geeignet«. Bei diesem Programm fließt das Pixelblut und flattern abgetrennte Gliedmaßen herum, daß es für Horrorliebhaber nur so eine Freude ist. Meistens begleitet eine besonders grausige Grafik Ihren Bildschirmtod, wenn Sie gegen ein Monster den kürzeren gezogen haben.

Bewertung:

Beim Computerspiel um Busenstar Elvira wird Bauernfängerei betrieben. Dank blutiger Grafiken, einem verkaufsfördernden »Nichts für Kinder«-Sticker einer schwächlichen Prise Sex, sollen Neugier und niedere Triebe geweckt werden - Kommerzgier auf Kosten des guten Geschmacks. Wer nicht widerstehen konnte, wird herb enttäuscht: Das Programm entpuppt sich als schnöde Mogelpackung. Die Rollenspielansätze sind zu schwach, um Freuden des Genres zufrieden zu stellen. Das gleiche gilt auch für die karge Adventure-Komponente. Die Reaktionstests bei den Kämpfen vertragen sich überhaupt nicht mit den beiden anderen Elementen. Anfangs spielt man das Programm dennoch recht gerne, sofern man ein Faible für Gruselgrafik hat. Einige Monster sehen unter VGA recht beeindruckend aus, doch die Langzeitmotivation ist bescheiden. Ein unfaires Kampfsystem, unlogische Puzzles und ein dämlicher Kopierschutz verleiden einem auf Dauer jeglichen Spielspaß.

Auf einen Blick:

Name:	Elvira (Mistress of Dark)
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA (VGA empfohlen)
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung:



Eye of the Beholder

Beschreibung:

Das Kürzel »AD&D« (»Advanced Dungeons & Dragons«) gilt unter Eingeweihten als ein Synonym für gehaltvolle Computer-Fantasyspiele mit spannender Story und einem wohl durchdachten taktischen Kampfsystem. Als Beispiele für diese Programmreihe seien hier nur »Pool of Radiance« oder das ebenfalls in diesem Buch beschriebene »Gateway to the Savage Frontier« genannt. »Eye of the Beholder« ist der erste Titel des AD&D-Spiel-systems, der eine völlig neue, grafisch orientierte Benutzerführung bietet.

Die Handlung entführt uns in das lauschige Städtchen Waterdeep, wo Angst und Schrecken herrschen. Ein finsterner Zauberer hat sich in der Kanalisation unter der Stadt eingeknistert und terrorisiert die Bevölkerung. Nur eine zünftige Heldentruppe kann dem Bösewicht die Flausen austreiben. Sie übernehmen die Steuerung von vier Spielfiguren, die Sie vor dem Start des Abenteuers aus verschiedenen Rassen (Mensch, Zwerg, Elf) und Klassen (Krieger, Magier, Dieb) auswählen können. Insgesamt passen zwar sechs Personen in Ihre Gruppe, aber nur vier können Sie selbst erschaffen. Im Verlauf des Spiels wollen sich Ihnen sogenannte »NPC«-Helden (»Non Player Characters«) zur Unterstützung anschließen. Einige der NPCs laufen in einer der zwölf Etagen des Labyrinthes herum, andere liegen als Gerippe in einer Ecke. Wenn Sie die Überreste eines solchen Burschen aufpicken und an eine spezielle Stelle bringen, kann der Unglückliche dort wieder zum Leben erweckt werden und schließt sich Ihrer Gruppe an.

Das Labyrinth wird in einem besonderen Fenster, das von den Konterfeis Ihrer Charaktere umgeben ist, in 3-D-Grafik gezeigt. Gegenstände, Fallen, Schätze oder Monster sind im Labyrinth schon auf einige Entfernung zu sehen. Stets eingeblendet sind ein hilfreicher Kompaß und ein besonderes Steuerfeld, mit dem die Gruppe durch das Labyrinth dirigiert wird. Am komfortabelsten läßt sich Ihre Gruppe mit der Maus durch das Labyrinth steuern. Finden Sie einen Gegenstand, reicht ein Klick mit der Maus, um ihn aufzupicken. Ebenfalls mittels Mausclick lassen sich Schalter umlegen, Knöpfe drücken und Türen öffnen.

Das aus älteren AD&D-Spielen bekannte taktische Kampfsystem ist einem grafisch orientierten Handgemenge gewichen. Tauchen Monster auf, prügeln diese in Echtzeit auf

Ihre Charaktere ein. Per Tasten- oder Mausknopf-Druck wehren sich Ihre Helden mit Schwertern, Pfeilen oder Zauberformeln. Wird ein Pfeil oder ein anderes Wurfgeschöß abgefeuert, fliegt dieses deutlich sichtbar auf die Feinde zu und kann nach erfolgreichem Kampf wieder aufgesammelt werden. Zauberformeln sind ebenso zu sehen: Murmelt einer Ihrer Magier einen Feuerball-Zauber, fliegt eine Feuerkugel durch die Gänge und explodiert farbenprächtig beim Aufprall auf ein Hindernis. Leider muß ein angewandter Zauberspruch erst in einer Ruhepause neu erlernt werden, bevor Sie ihn wieder einsetzen können.

Durch das Besiegen von Monsterscharen erhalten Ihre Helden Erfahrungspunkte. Sind genügend Punkte erreicht, werden die Figuren befördert. Die Folge der Beförderung: Die Charaktere können besser zuhauen, lernen neue Zaubersprüche und stecken in Kämpfen mehr Schläge ein. Um die aktuelle Charakterstatistik zu untersuchen, reicht es, wenn Sie auf das entsprechende Porträt der Figur klicken. Jetzt taucht ein spezielles Fenster auf, in dem die gesammelten Habseligkeiten des Charakters zu sehen sind. Außerdem können Sie Informationen über die Stärke, Intelligenz, Gewandtheit und Anzahl der gesammelten Erfahrungspunkte der jeweiligen Figur abrufen.

Bewertung:

Eye of the Beholder ohne eine VGA-Grafikkarte zu spielen, wäre schon fast eine Sünde. Denn nur im 256-Farben-Modus kommt die schaurige Atmosphäre des düsteren Gewölbes so richtig zur Geltung. Besonders gelungen sind auch die guten Geräuscheffekte (vorausgesetzt, Sie haben eine AdLib- oder Soundblaster-Karte in Ihrem PC). Spielerisch muß sich der alte AD&D-Veteran ziemlich umgewöhnen. Das Echtzeitkampfsystem ist nicht jedermanns Sache. Dank der grafisch eindrucksvollen Präsentation, der einfachen Bedienung und des relativ niedrigen Schwierigkeitsgrades ist Eye of the Beholder gut für Einsteiger geeignet. Allerdings trüben einige kleine Schnitzer den Spielspaß. Leider wird keine Karte automatisch mitgezeichnet, was in den sehr verwinkelten Gängen für viel Verwirrung sorgt. Zudem ist die Tatsache, das einmal besiegte Monster später an gleicher Stelle wieder auftauchen, recht nervig. Von diesen Mängeln abgesehen, ein solides Programm, das mit seiner imposanten Aufmachung auch Rollenspiel-Anfänger begeistern wird.

Auf einen Blick:

Name:	Eye of the Beholder
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	(1 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	GA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung:



Gateway to the Savage Frontier

Beschreibung:

Es gibt nur wenig Dinge im Leben, die mit der Regelmäßigkeit und Hartnäckigkeit eines Steh-auf-Männchens immer wieder auftauchen. Der alljährliche Besuch der ungeliebten Tante gehört genauso dazu wie der unvermeidliche Steuerbescheid. Mit ähnlicher Beständigkeit erscheinen im sechs-monatlichen Rhythmus »AD&D«-Rollenspiele aus dem Hause SSI. Der jüngste Vertreter dieser Erfolgsreihe nennt sich »Gateway to the Savage Frontier«.

Mit Gateway startet SSI ein komplett neues Fantasy-Szenario. Erstmals machen Sie Bekanntschaft mit einem wilden Landstrich namens Savage Frontier. Das neue Gebiet hat es wahrlich in sich: Gewaltige Monsterheere durchstreifen das Land und machen die Gegend unsicher. Fahrende Händler, die mit Waren von einer Stadt in die andere reisen müssen, wagen sich nur mit einer schwer bewaffneten Leibgarde in die Wildnis. Daß aber auch viele der gut ein Dutzend Städte, die Sie im Laufe des Spiels besuchen werden, nicht besonders sicher sind, erfahren Sie bald am eigenen Leib.

Das Spiel beginnt mit einer kleinen Peinlichkeit. Ihre Heldentruppe hat eine Karawane sicher in die Stadt Yartar geführt. Die Zeiten sind gefährlich, denn an verschiedenen Stellen in dieser Region rotten sich Armeen von Orks und Trollen zusammen. Doch Sie können sich nicht lange an der Belohnung erfreuen, denn nach durchzechter Nacht stellt die Party fest, daß sie beklaut wurde - Barschaft und Ausrüstung sind weg. Einsam, mittellos und fern von der Heimat suchen die betrogenen Helden verzweifelt nach einem Job. Ein schwächlicher Möchtegern-Krieger, dem man bei einer Rauferei beisteht, erweist sich als dankbar. Seine Kumpels haben einen Auftrag parat, der Sie in das Städtchen Nesme führt. Wie es sich für ein AD&D-Rollenspiel gehört, überschlagen sich allmählich die Ereignisse, Sie stolpern in eine saftige Handlung hinein und müssen plötzlich die ganze Gegend vor den Armeen des Bösen retten - viel Vergnügens.

Ihre Charaktere haben zu Beginn erst Erfahrungsstufe 2 erreicht und müssen langsam aufgepeppelt werden. Die anfänglichen Monster sind sehr handzahn und selbst der Rollenspiel-Novize kommt relativ gut voran. Im Vergleich zum letzten Spiel der traditionellen

AD&D-Titel, »Death Knights of Krynn«, gibt es ein paar kleine Verbesserungen. SSI ließ ein neues Programmerteam ran, was sich nicht nur an der angenehm selbstironischen Story bemerkbar macht. VGA wird unterstützt, mit einer Soundkarte bekommt man neben der Musik auch passable Effekte zu hören und einige Feinheiten bei der Benutzerführung wurden verbessert. Bei Rassen, Berufsklassen und Zaubersprüchen blieb so ziemlich alles beim alten; auch bei den Monstern trifft man vor allem auf alte Bekannte.

Kommt es zu einem Kampf mit finsternen Monsterscharen, wird auf eine detaillierte Ansicht von schräg-oben umgeblendet. Hier prügeln sich die Spielfiguren rundenweise mit den Feinden. Ohne eine gehörige Portion Taktik kommt man hier nicht weiter. Der richtige Zauberspruch am rechten Platz und eine wohldurchdachte Aufstellung der Charaktere entscheiden über Sieg oder Niederlage. Sind die Monster zu übermächtig, läßt sich ein Schongang einlegen: Fünf Schwierigkeitsgrade stehen für die individuelle Anpassung der Kämpfe zur Verfügung.

Bewertung:

Die AD&D-Rollenspiele waren vielen anderen Programmen des Genres immer eine Nasenlänge voraus. Ein ausgefeiltes taktisches Kampfsystem plus stilvolle Geschichte sorgten für die richtige Mischung. Leider zeigten einige neuere Titel wie »Secret of the Silver Blades« leichte Ermüdungserscheinungen. Die Story flaute ab und das spielerische Niveau bröckelte durch den Fließbandcharakter etwas weg.

Glücklicherweise ist von diesen Abnutzungserscheinungen bei Gateway to the Savage Frontier nicht mehr viel zu merken. Die raffinierte Story, die an den Standard älterer AD&D-Titel herankommt, sorgt für Motivation. Die kleinen, aber feinen kosmetischen Veränderungen machen sich beim Spiel angenehm bemerkbar und der recht niedrige Schwierigkeitsgrad ist ideal für Einsteiger. Erst zum großen Finale wird es - wie sich das gehört - ziemlich anspruchsvoll. Der Spielverlauf bietet viele handliche Mini-Missionen und läßt großzügig Freiraum zum Erforschen und Experimentieren. Das einzige Manko: Rollenspiel-Profis, die Schwergewichte wie »Bane of the Cosmic Forge« ohne Probleme lösen, fühlen sich bei Gateway etwas unterfordert.

Auf einen Blick:

Name:	Gateway to the Savage Frontier
Hersteller:	SSI
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	(1 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung:



Hard Nova

Beschreibung:

Fleißige Rollenspieler erinnern sich sicherlich noch an den Science-fiction-Klassiker »Sentinel Worlds I: Future Magic«. Ein ausgefeiltes Weltallszenario und für damalige Verhältnisse (immerhin hat das Spiel schon vier Jahre auf dem Buckel) prächtige EGA-Grafiken vom Kultzeichner Michael Kosaka machten das Programm zum Insider-Tip. Vor allem die »I« hinter dem Namen Sentinel Worlds ließ auf eine Fortsetzung hoffen. Leider blieben uns die Programmierer bis heute einen zweiten Teil schuldig. Statt dessen schuf Designer Karl Buitter nach langer Pause ein komplett neues Spiel: »Hard Nova«. Zwar gibt es einige Gemeinsamkeiten zwischen den Programmen, aber viel hat Hard Nova nicht mehr mit Sentinel Worlds gemeinsam.

Sie übernehmen die Rolle eines harten Weltraumsöldners (oder einer Söldnerin). Ihre eigentliche Aufgabe und das Ziel des Spieles liegen zu Beginn der ruhmreichen Weltallkarriere noch im dunkeln. Erst im Verlauf der bestehenden Abenteuer wird Licht in das Rätsel um das endgültige Spielziel gebracht. Außerdem haben Sie zu Beginn genügend andere Probleme, denn Ihre Spielfigur ist vom Pech verfolgt. Sie sitzen auf einer kleinen Raumkolonie fest, weil Sie nicht genügend Besatzungsmitglieder haben, um Ihr Raumschiff zu bedienen. Nur eine Minigruppe von zwei Charakteren kann von Beginn an gesteuert werden. Die restlichen Besatzungsmitglieder müssen unterwegs aufgegabelt werden. Um das eigene Schiff zu fliegen reichen zwar weniger Leute aus, aber um im Weltall eine Überlebenschance zu haben, benötigen Sie besondere Spezialisten. So wird ein Navigator ebenso dringend gesucht wie ein Bordschütze und ein Computerexperte.

Wie in einem Rollenspiel üblich, bekommen Ihre Charaktere nach erfolgreichen Kämpfen Erfahrungspunkte und werden eventuell befördert. Dank einer Beförderung können Bonuspunkte auf besondere Fähigkeiten der Spielfiguren verteilt werden (beispielsweise der Umgang mit Feuerwaffen). Erfahrungspunkte gibt es ebenfalls für das Erledigen kleinerer Aufträge, die Ihnen von den Bewohnern der Raumstationen oder auf Planeten angeboten werden. Erfreulicher Nebeneffekt der Mini-Missionen: Als Belohnung winken nicht nur Erfahrungspunkte, sondern auch harte Währung, mit der Sie in verschiedenen

Geschäften einkaufen gehen können. Sei es ein neuer Laser für das frisch angeworbene Crewmitglied oder dringend benötigter Treibstoff für Ihr Schiff: umsonst ist hier nichts. Übrigens sollten Sie ausreichend Englisch-Kenntnisse mitbringen, denn fast alle im Spiel vorkommenden Personen sind zu einem kleinen Plausch bereit.

Insgesamt können mit Raumschiff und Bodenfahrzeug vier Sternensysteme, die durch spezielle Weltalltore untereinander verbunden sind, besucht werden. Fliegen Sie im All oder knattern Sie über eine Planetenoberfläche, wird das Geschehen perspektivisch von schräg oben gezeigt. Städte und Gebäude, in denen Sie mit Ihrer Party herumwandern, werden ebenso wie Auseinandersetzungen mit Weltallpiraten oder Aliens von oben gezeigt. Gesteuert werden Raumschiff, Bodengleiter und die Spielfiguren durch ein ziemlich unbeholfenes Gemisch aus Tastaturkommandos und Mausgeklicke.

Bewertung:

Der erste Eindruck von Hard Nova gleicht einer mittelschweren Katastrophe. Ein unlogisches und wirres Tastengefummel macht die Steuerung keineswegs zum Vergnügen und die Grafiken erreichen trotz VGA-Unterstützung lange nicht die Güteklasse des Vorgängers (kein Wunder, denn Sentinel-Worlds-I-Grafiker Michael Kosaka arbeitete bei Hard Nova nicht mit). Hat man sich aber erst mal an die umständliche Bedienung gewöhnt, fesseln die ungewöhnliche Geschichte und der herrlich frische Humor den Spieler für einige Wochen an den Bildschirm. Weltallduelle, knifflige Rätsel, reizvolle Missionen und das gelungene Szenario entschädigen reichlich für die vermurkste Steuerung. Leider geht ohne gute Englischkenntnisse viel von dem Humor verloren. Wahrlich kein schlechtes Rollenspiel, aber nur Fortgeschrittenen zu empfehlen.

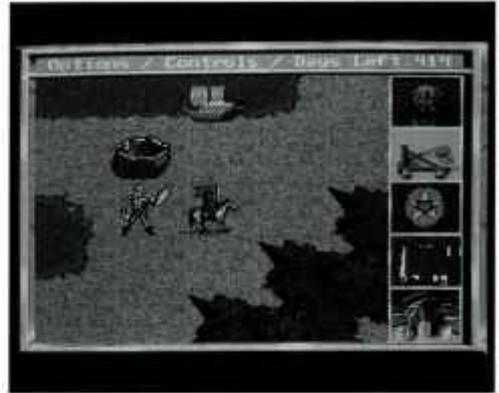
Auf einen Blick:

Name:	Hard Nova
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Za.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 6



King's Bounty

Beschreibung:

Irgendwo in einem weit entfernten Fantasyland hat der ortsansässige König ein großes Problem. Ein geheimnisvolles Zepter, das rechtmäßig ihm gehört, ist von einem bösen Buben geraubt worden. Ärgerlicherweise besitzt das Zepter magische Kräfte und nur dieser Zauber hält die vier Kontinente des Königreiches beisammen. Ist das Schmuckstück zu lange in den Händen des Schurken Arech Dragonbreath, löscht eine Katastrophe das Märchenland aus. Sie sollen diesen lebenswichtigen Gegenstand finden, der irgendwo auf einem der vier Kontinente von Arech verbuddelt worden ist.

In »King's Bounty«, einem Gemisch aus Rollen- und Strategiespiel, steuern Sie wahlweise einen von vier verschiedenen Charakteren. Jede der Spielfiguren hat ihre Vor- und Nachteile. Der muskelstrotzende Barbar kann sehr gut Befehle geben, ist aber zu dumm, um sich ein paar simple Zauberformeln zu merken. Der Magier kann dafür die tollsten Zaubersprüche, dafür ist's mit seiner Autorität nicht weit her. Die beiden anderen Figuren sind Allerweltsabenteurer ohne besondere Vorlieben und als Allround-Ritter einzusetzen.

Autorität ist bei King's Bounty ein wesentliches Spielelement. Denn Sie prügeln sich nicht selbst mit den Monsterhorden, die Ihnen entgegenstürmen, um Sie an der Aufgabe zu hindern. Die schmutzige Schlachtenarbeit lassen Sie lieber von angeheuertem Truppen erledigen. Je höher Ihre Befehlsgewalt, desto größere und vor allem bessere Armeen dürfen in die Schlacht geführt werden. Stehen zu Beginn des Spiels nur schnöde Fußsoldaten und ein paar Lanzenträger zur Verfügung, können später sogar schlagkräftige Monster für die eigenen Reihen angeheuert werden.

In den Kämpfen geht es taktisch zu. Treffen Sie unterwegs auf eine Monstergruppe, wird eine Vergrößerung des aktuellen Geländes aus der Vogelperspektive angezeigt. Rundenweise müssen nun Ihre Truppen gezogen werden. Auf Knopfdruck hauen die Burschen zu, oder Sie greifen Ihren Mannen mit einem Zauberspruch hilfreich unter die Arme. Ist die Schlacht vorbei, wird wieder auf die normale Ansicht des Landes (ebenfalls aus der Vogelperspektive) umgeblendet.

Rollenspieltypische Beförderungen, die Ihnen ein dickeres Gehalt vom König und neue Truppen einbringen, bekommen Sie durch das Gewinnen von Schlachten und dem Erledigen bestimmter Aufträge. So treffen Sie bei Ihren Reisen über die vier Kontinente auf verschiedene Städte. Meistens gibt es in jeder Stadt eine Mission zu erfüllen. In der Regel muß ein berüchtigter Verbrecher aus einer Burg vertrieben werden. Gelingt Ihnen das, winkt eine fette Belohnung, mit der neue Truppen in Sold genommen werden können. Erfreulicherweise wird durch das Absolvieren einer Mission oder dem Finden bestimmter Gegenstände der Lageplan für das Versteck des Zepters Stück für Stück sichtbar. Insgesamt gibt es 30 verschiedene Missionen zu erfüllen. Sind alle Aufträge erledigt, zeigt der nun komplett sichtbare Plan den Fundort des Zepters. Sie müssen nicht unbedingt die vollständige Karte haben, um es zu finden. Mit etwas Glück erhaschen Sie auf dem Lageplan einen markanten Punkt (z.B. eine bestimmte Hügelkette), der Ihnen auf den Reisen durchs Land schon aufgefallen ist. Buddeln Sie an dem vermuteten Ort und finden das Zepter, ist das Spiel gewonnen.

Bewertung:

Auf den ersten Blick präsentiert sich die eigenwillige Mischung von King's Bounty als etwas schwach auf der Softwarebrust. Keine Labyrinth, kaum Rätsel und die Monster helfen beim Spieler kräftig mit - und so etwas soll ein Rollenspiel sein? Begibt man sich aber erst mal auf Zeptersuche, fängt der spröde Charme des Programms gnadenlos zu wirken an. Stunde um Stunde werden nun Monster und Armeen angeheuert, Städte besucht und Mini-Puzzles gelöst. Nicht zuletzt die putzigen und witzig animierten VGA-Grafiken lassen einen gerne am Monitor verweilen.

Der größte Vorteil von King's Bounty: Es ist nicht das typische »Einmal durch und dann wird's langweilig«-Rollenspiel. Hier wird nämlich auf Punkte gespielt: Wer das Zepter schneller findet, bekommt am meisten Punkte ab. Außerdem startet man häufig eine neue Partie, um Gegenden zu erkunden, die er vorher nicht besucht hat oder um einen neuen Charakter auszuprobieren.

Besonders für Einsteiger dürfte King's Bounty interessant sein. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad, das durchsichtige Szenario und die leichte Bedienung geben auch Neulingen ein schnelles und motivationsförderndes Erfolgserlebnis.

Auf einen Blick:

Name:	King's Bounty
Hersteller:	New World Computing
Distributor:	Rushware
Za.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	-

Gesamtwertung: 6



Lord of the Rings I

Beschreibung:

J.R.R. Tolkiens Fantasysaga vom »Herrn der Ringe« gilt seit Jahrzehnten als klassische Lektüre für Liebhaber des Genres. Die Trilogie über Gut und Böse hat trotz ihres Alters auch heute noch eine stattliche internationale Fangemeinde und beschäftigt auch die Phantasie der Spieleprogrammierer. Eine offizielle Umsetzung des Buchs in drei Rollenspielteilen hat Interplay in Angriff genommen, das Team hinter Spielen wie »The Bard's Tale« und »Dragon Wars«. Soeben ist mit »Lord of the Rings« das erste Programm der Serie erschienen; zwei weitere sollen in den nächsten beiden Jahren folgen: »The Two Towers« und »The Return of the King«.

Die Story hält sich im wesentlichen an die literarische Vorlage. Sie schlüpfen in die Rolle des Hobbits Frodo Beutlin, der von Bilbo einen geheimnisvollen Ring geschenkt bekam. Wie eifrige Tolkien-Kenner wissen, gehört dieser Ring einem finsternen Burschen namens Sauron. Der will den Ring natürlich wieder haben, um damit allerlei Unfug anzustellen. Frodo erfährt von Zauberer Gandalf über die Gefährlichkeit des Ringes und macht sich auf die Socken, um das ärgerliche Schmuckstück zu vernichten. Das Abenteuer startet (im Buch wie im Spiel) in Frodos Höhle im Heimatgebiet der Hobbits, dem Auenland. Ihre Aufgabe ist es, das Auenland zu verlassen und genügend Weggefährten zu sammeln. So warten unterwegs Originalfiguren aus dem Roman wie Sam oder Pippin, die sich Ihrer Gruppe anschließen wollen. Bevor Sie das Auenland verlassen können, müssen erst einige kleinere Geheimnisse gelöst (Was macht der Geist in der Bibliothek?) und ein paar Aufträge (z.B. verschwundene Hobbitkinder wiederfinden) erledigt werden. Erst wenn Sie alle Gefährten beisammen und die nötigen Mini-Missionen erfolgreich überstanden haben, ist der Weg in den zweiten Teil des Spiels frei.

Das Geschehen wird von schräg oben gezeigt. Mit der Maus oder den Cursortasten steuern Sie Frodo durchs Auenland; seine Mitstreiter laufen ihm automatisch nach. Durch Druck auf die Leertaste blendet man ein Menü ein, bei dem man durchs Anklicken entsprechender Icons verschiedene Aktionen wie Kämpfen, Handeln oder Zaubern ausführen kann. Sehr wichtig ist das Reden mit anderen Spielfiguren (sofern es sich nicht gerade um ein

wutschnaubendes Monster handelt). Indem man sich ähnlich wie bei »Ultima« nach allgemeinen Neuigkeiten oder konkreten Themen erkundigt, erhält man wichtige Informationen und so manchen Auftrag. Diese Konversationen können nur in Englisch abgewickelt werden.

Das Kampfsystem ist ziemlich einfach. Sie entscheiden für jede Spielfigur einzeln, wohin sie läuft und welchen Gegner sie mit einer Waffe oder Magie angreift. Die Kämpfe können recht langwierig ausfallen, da ein VGA-Konterfei der Spielfigur, die gerade am Zug ist, jedesmal nachgeladen wird.

Bewertung:

In diesem Spiel ist es den Programmierern zumindest teilweise gelungen, die wunderbare Atmosphäre des Buches einzufangen. Bei den Wanderungen durchs Auenland stolpert der Tolkien-Kenner laufend über alte Freunde und bekannte Orte. Wem das Buch unbekannt ist, dem bleiben diese »Aha!«-Momente allerdings verschlossen.

Von der anfänglichen Faszination bleibt auf Dauer nicht viel übrig. Das langwierige Herumwandern von einem Ort des Auenlandes zum anderen ist nicht besonders erfrischend, weil während der ultralangen Reisezeit nichts Nennenswertes passiert. Auch die vielgepriesenen Aufträge entpuppen sich nach genauerem Hinsehen als nervtötende »Bringe Gegenstand A von Punkt B nach Punkt C«-Missionen - (»Schon wieder über die halbe Landkarte latschen? Nein danke!«).

Auf einen Blick:

Name:	Lord of the Rings I: The Fellowship of the Ring
Hersteller:	Interplay
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 3



Martian Dreams

Beschreibung:

Der Astronom Percival Lowell hat Ende des 19. Jahrhunderts eine einfache Methode ersonnen, um den Mars zu bereisen: Man baue eine große Kanone, verwende eine Kabine als Kugel, mache ausreichend »Bumm!« und schon saust das Geschöß dem roten Planeten entgegen. Ganz so einfach geht's in Wirklichkeit nicht, wie wir dank der Herren von der NASA erfahren haben. In Computerspielen sind solche Torheiten hingegen möglich: Während einer Besichtigungstour der Weltraumkanone wird vorzeitig gezündet. An Bord befindet sich zufälligerweise eine Delegation prominenter Zeitgenossen, die auf einem Mars landen, der allen Klischees alter Science-fiction-Kamellen entspricht: Man kann auf dem Planeten spazierengehen, die sagenhaften Kanäle bereisen, von skurrilen Monstern verspeist werden und vielleicht sogar einen Marsmenschen treffen.

Sie werden als Held vom Dienst aus der Gegenwart per Raum-/Zeitsprung ins 18. Jahrhundert befördert. Eine Rettungsexpedition startet zum Mars, um nach den Gestrandeten Ausschau zu halten. Eine gewichtige Aufgabe, bei der man auf Ihre Hilfe zählt. Gelingt es Ihnen nicht, die Persönlichkeiten zur Erde zurückzubringen, drohen üble Zeitparadoxa. Mit ein paar Gefolgsleuten machen Sie sich nach Plünderung des Ausrüstungslagers auf den Weg in die rote Einöde.

»Martian Dreams« ist ein Ableger der »Ultima«-Rollenspielserie von Origin. Grafikstil und Benutzerführung sind weitgehend Ultima-VI-kompatibel. Vor ein paar Monaten erschien in dieser »Ultima Worlds of Adventure«-Serie bereits die etwas fade Urwald-Expedition »Savage Empire«. Bei Martian Dreams gibt es zwar keine großen Änderungen beim Spielsystem, aber eine recht putzige Story. Die Mischung aus Mars-Monster-Klischees und dem Aufstöbern historischer Persönlichkeiten ist nicht ohne. So treffen Sie im Spielverlauf beispielsweise auf Theodore Roosevelt, Mark Twain, Marie Curie und Lenin. Da man sich in bester Ultima-Tradition mit jeder Spielfigur ausgiebig unterhalten kann (Vorsicht, viel Englisch!), kommen die Eigenheiten der einzelnen Figuren gut rüber.

Über das Anklicken von Kommandofeldern lassen Sie Ihre Spielfigur Befehle ausführen. Das Programm ist komplex (die der Packung beiliegende Marskarte verheißt einiges an

Umfang) und voller Details. Sie können so ziemlich jedes Objekt genau untersuchen und manipulieren; man sollte sich allerdings genau überlegen, was man mitschleppt und was nicht. Rollenspielübliche Scharmützel dürfen auch nicht fehlen: Bevor Sie von einem Marsmonster zum Frühstück vertilgt werden, sollten Sie lieber mit vereinter Waffengewalt den Eindringling zerstückeln.

Die recht aufwendige Musikbegleitung bekommt man nur zu hören, wenn der PC zum einen mit einer Soundkarte bestückt und zum anderen ausreichend mit RAM gesegnet ist. Ohne Musik begnügt sich Martian Dreams mit 640 Kbyte RAM. Sie bekommen jedoch nur dann stimmige Melodien zu hören, wenn Sie Expanded Memory installiert haben. Taktfrequenz-mäßig sollte Ihr PC auch nicht gerade schwach auf der Brust sein. Ein Oberklasse-AT muß schon mindestens her, wenn die Grafik nicht unerträglich langsam dahinrucken soll.

Bewertung:

Bei der Story haben sich die Macher dieses Rollenspiels viel Mühe gegeben; inhaltlich ist es ein durchaus unterhaltsamer Ultima-Aufuß. Sie finden also alle wesentlichen Qualitätsmerkmale, die den sechsten Teil dieser klassischen Rollenspiel-Saga auszeichneten: Ein gutes Icon-Eingabesystem, stilvolle Grafik und eine spannende, atmosphärische Story. Am Anfang kann man ganz munter herumlaufen und sich umsehen; die Monster machen zunächst keine großen Probleme und die Eigenschaften Ihrer Charaktere verbessern sich bald. Anspruchsvoll wird es bei den diversen Puzzles, die der Lösung harren.

In dem Programm steckt viel drin, aber trotz der eleganten Benutzerführung ist es eher ein Fall für Fortgeschrittene. Um die vielen Dialoge zu verstehen, sollten Sie zudem fortgeschrittene Englischkenntnisse in petto haben. Wer sich von der verrückten Geschichte angesprochen fühlt, sollte sich Origins Marsvision einmal ansehen. Vor allem durch die inhaltliche Originalität hebt sich Martian Dreams wohltuend von den meisten anderen Rollenspielen ab.

Auf einen Blick:

Name:	Martian Dreams
Hersteller:	Origin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts, Maus und 1 Mbyte RAM empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 7



Spirit of Adventure

Beschreibung:

Auf der Fantasy-Welt Lamarge herrscht die Anarchie. Das friedliche Gemeinwesen droht zu verfallen. Die einstmaligen sicheren Straßen und Wälder sind mit Monstern und finsternen Gestalten bevölkert. In den Dörfern und Städten herrschen Laster und Unzucht. Zu allem Überfluß verbreitet die geheimnisvolle »Bruderschaft der Träumer« eine gefährliche Droge unter der Bevölkerung, die die Menschen willenlos macht. Kein Zweifel, in Lamarge muß jemand nach dem Rechten sehen und die Bedrohungen beseitigen. Sechs unerschrockene Abenteurer machen sich unter Ihrer Führung auf, die Geheimnisse des allgemeinen Verfalls zu lüften.

Sie dürfen Ihre Rollenspiel-Party aus vier unterschiedlichen Rassen zusammenstellen. Einige dieser Rassen besitzen Psi-Kräfte, die sich in späteren Kämpfen noch als wahrer Segen herausstellen werden. Anschließend werden für jeden Charakter beliebig oft fünf persönliche Charakterwerte ausgewürfelt. Ausgestattet mit einem kleinen Goldvorrat und ein paar Essensrationen stürzen Sie sich ins Abenteuer.

Die Reise beginnt im Städtchen Mooncity, das Sie erst einmal ausgiebig erkunden sollten. Hier haben Sie auch Gelegenheit, die ersten Kämpfe mit relativ schwachen Gegnern auszutragen und so Ihr Punktekonto zu erhöhen. Hat Ihre Erfahrung einen bestimmten Wert überschritten, dürfen Sie Ihre Charaktere in speziellen Tempeln in einen höheren Rang befördern lassen. Alle Kämpfe werden in Runden ausgetragen. Jeder Charakter kann dabei fünf verschiedene Aktionen ausführen. Sie können die Waffen sprechen lassen, einen Zauber einsetzen, die Gegner mental angreifen, einen bestimmten Gegenstand benutzen oder sich verteidigen. Ist der Gegner für einen Kampf zu stark, dürfen Sie Fersengeld geben und Ihre Kämpfer in Sicherheit bringen. Das Ergebnis jeder Kampfrunde wird Ihnen auf dem Bildschirm mitgeteilt.

Das Zaubersystem in »Spirit of Adventure« basiert auf 18 magischen Runensteinen, den Resten eines Meteors. In Tempeln können Sie durch die Kombination dieser Steine unterschiedliche Zaubersprüche erschaffen und testen. Haben Sie einen neuen Zauber

zusammengebraut, darf man ihm sogar einen eigenen Namen geben. Leider sind Sie anfangs nur mit drei solchen Steinchen ausgerüstet; die Zauberauswahl ist also begrenzt. Erst wenn Sie im weiteren Verlauf des Spiels neue Steine finden, wird Ihnen auch stärkere und wirkungsvollere Magie zugänglich.

Der Spielbildschirm ist in drei Bereiche unterteilt: Eine Icon-Leiste informiert über den aktuellen geistigen und körperlichen Zustand der Helden. In einem kleinen Textfeld werden die Resultate aller Kämpfe dargestellt und die Gespräche Ihrer Gruppe mit anderen Personen im Spiel abgewickelt. Der dritte Bereich ist für die Darstellung der Umgebung und aller Monster reserviert. Ist die Gruppe in Städten oder Dungeons unterwegs, wird eine dreidimensionale Sicht der Welt geboten. Geht die Reise über Land, darf man den Weg auf einer großen Übersichtskarte verfolgen. Sobald die Gruppe einen neuen Abschnitt der Welt erkundet hat, werden hier die neu entdeckten Städte, Burgen oder Tempel grafisch dargestellt. Zusätzliche Charakterbildschirme informieren über die Werte der einzelnen Helden, ihre Bewaffnung und alle Gegenstände, die sie mit sich führen. Spielstände darf man nur in den Tempeln und am Eingang eines Dungeons sichern.

Bewertung:

Mit Spirit of Adventure fühlt man sich stark an einen Rollenspielklassiker erinnert: Hier stand deutlich das gute »The Bard's Tale« Pate. Das Spielprinzip hat zwar schon etwas Patina angesetzt, ist aber zum Glück immer noch für unterhaltsame Stunden und viel Aufregung gut. Leider trüben ein paar Schwachpunkte das Vergnügen. Das Fehlen einer Automapping-Funktion zwingt zum ausgiebigen Kartenzeichnen. Außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad so hoch angesetzt, daß unerfahrene Neulinge tausend Bildschirmtode sterben, bevor sie die ersten Erfolgserlebnisse haben. Spirit of Adventure empfiehlt sich damit als solides Mittelklassen-Rollenspiel für kampferprobte Veteranen.

Auf einen Blick:

Name:	Spirit of Adventure
Hersteller:	Starbyte
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Tunnels & Trolls

Beschreibung:

Verheißungsvoller Auftakt zu einer neuen Rollenspiel-Reihe: Mit hochauflösender Grafik und komfortabler Benutzerführung in »Windows«-Manier will Sie »Tunnels & Trolls« zu ausgiebigen Abenteuern verführen. Dank strammer Komplexität und detailreichem Spielprinzip werden auch Fortgeschrittene ins Schwitzen kommen.

Lange Jahre lebten Menschen und Monster friedlich nebeneinander. Doch seit die knurrige Halb-Ork-Dame Lerotra'h'h zur Herrscherin der Monstersippen wurde, kriselt es gewaltig. Lerotra'h'h ruft zum Kampf gegen die Menschen auf und schon bald schwappt vom Norden aus eine Welle der Gewalt über den Kontinent: Orks und Trolle jagen in den Feldern der Menschen, Wölfe heulen in den Tiefen des Großen Walds und Gerüchte über eine Monsterarmee, die sich ihren Weg durch die Khargish-Berge bahnt, machen die Runde - klingt nach mächtig schlechten Nachrichten, was die Packungsrückseite von Tunnels & Trolls verkündet.

Der erste Teil dieser neuen Rollenspielserie von New World Computing trägt den Untertitel »Crusaders of Khazan«. Besagter Khazan ist ein mächtiger Zauberkönig und als einziger in der Lage, durch seine Macht den Vormarsch von Lerotra'h'hs Schergen zu stoppen. Dummerweise hat man seit langem kein Lebenszeichen mehr von Khazan gehört. Niemand weiß, wo er sich genau aufhält. Die Suche nach ihm und seinen magischen Werkzeugen, die in den Weiten einer großen Fantasywelt verteilt sind, ist Ihre Aufgabe in diesem Rollenspiel.

Sie steuern eine Gruppe von vier Charakteren, deren Eigenschaften Sie zu Spielbeginn bestimmen. Bei der Wahl von Rasse und Beruf der einzelnen Spielfiguren fällt bereits der Rollenspiel-unübliche Grafikstil des Programms aus. Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen begnügt sich Tunnels & Trolls nicht mit einer Auflöserung von 320 x 200 Bildpunkten, sondern sorgt mit 640 x 200 Pixeln für eine detailliertere Darstellung, was sich vor allem beim Text angenehm bemerkbar macht. Dafür wirkt das Spiel recht farbarm; VGA-Karten werden nicht ausgenutzt. Für das zweite »Aha«-Erlebnis sorgt die elegante Benutzerführung. Das ganze Spiel kann durch das Anklicken von Icons per Maus gesteuert

werden; alternativ dürfen Sie auch die Tastatur benutzen. Viele übersichtliche Fenster und ein flottes Tempo, das auch auf langsameren PCs kaum leidet, machen die Bedienung zum Vergnügen.

Spielerisch bietet Tunnels & Trolls so ziemlich alles, was man sich von einem Fantasy-Abenteuer erwartet. Über 50 Waffen, mehr als 60 Zaubersprüche, abrufbare Übersichtskarten und Dutzende von Monstertypen sorgen für die stramme Spielmotivation. Jedesmal, wenn einer Ihrer Charaktere genügend Erfahrung gesammelt hat, um meinen Level befördert zu werden, dürfen Sie eine seiner Eigenschaften (wie z.B. Stärke, Schnelligkeit etc.) verbessern. Dieser Wert ist sehr wichtig, denn um Zaubersprüche anzuwenden oder bestimmte Waffen zu benutzen, benötigt eine Spielfigur bestimmte Mindestwerte in einzelnen Kategorien. Das ist ja auch logisch: Ein schlapper Recke mit wenig Stärkepunkten hat z.B. einfach nicht genügend Kraft, um eine schwere Streitaxt zu schwingen.

Bewertung:

Der Spielverlauf ist hier nicht so gradlinig wie bei den AD&D-Titeln von SSI. Sie müssen ein wenig auf eigene Faust erforschen, um an Informationen zu kommen. Die ausführlichen englischen Texte erfordern solide Sprachkenntnisse; auch das ausführliche Handbuch wurde nicht ins Deutsche übersetzt. Zum Glück kann man jederzeit den Spielstand speichern; nach gemütlichem Beginn zieht der Schwierigkeitsgrad nämlich zügig an. Es gibt eine Alternative zum Laden eines alten Spielstands, nachdem ein Charakter abserviert wurde: In den Städten trifft man auf viele willige, vom Computer generierte Spielfiguren, die Sie als Ersatz anheuern können. Es kann sogar passieren, daß man am Ende ganz andere Charaktere in seiner Party hat als zu Beginn.

Tunnels & Trolls ist eine interessante Neuheit für fortgeschrittene Rollenspieler, die jenseits der bewährten Titel der Ultima- und AD&D-Spiele ein wenig Neuland betreten wollen. An diesem gehaltvollen, komfortablen Programm haben Sie mit Sicherheit eine ganze Weile lang zu knabbern. Anfänger sollten von diesem Brocken lieber die Finger lassen und lieber mit einem Titel wie »Eye of the Beholder« den Einstieg in dieses Genre wagen.

Auf einen Blick:

Name:	Tunnels & Trolls (Crusaders of Khazan)
Hersteller:	New World Computing
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 8



Simulation

BOYKE



ATP (Air Transport Pilot)

Beschreibung:

Nach einem sechsstündigen Flug quer durch die USA gleitet die Boeing 747 auf den International Airport von San Francisco zu. Vor wenigen Minuten hat Captain Schneider die Genehmigung erhalten, die Warteschleife zu verlassen und die Landebahn anzusteuern. Das Instrumenten-Landesystem protestiert schon 2 Kilometer vor der Runway, daß der Anflugwinkel zu flach sei. Captain Schneider versucht hastig auszugleichen, tut zuviel des Guten, verliert vor lauter Ausgleichsbewegungen den Überblick und setzt den Jumbo 200 Meter vor der Landebahn mit Seitenlage auf den Boden. Glücklicherweise wird niemand bei diesem Manöver verletzt, obwohl seine Passagiere das nächste Mal sicher eine andere Fluglinie bevorzugen werden.

»Flight Assignment: Air Transport Pilot« (kurz »ATP«) ist eine Simulation fünf gängiger Verkehrsflugzeuge von der Boeing 747 bis zum Airbus A320. Erdacht wurde das ganze von SubLogic, der Firma, die uns auch schon den »Flight Simulator« (vertrieben durch Microsoft) bescherte.

ATP kennt Missionen (Assignments) und Karrieren (Careers). Sie können entweder einen Einzelauftrag fliegen oder aber frisch aus der Pilotenschule die Erfolgs- und Gehalts-Skala bei einer Fluggesellschaft durchlaufen, indem sie viele Missionen hintereinander fliegen. Das Wort »Missionen« hört sich etwas hochgestochen an, denn hier geht es lediglich darum, vom Flughafen A zum Flughafen B zu gelangen und sich dabei an die Anweisungen der Air Traffic Control zu halten, sprich auf den zugeteilten Luftstraßen zu bleiben. Bruchlandungen sind der Karriere sehr abträglich.

Dem Hobby-Piloten fehlt es dabei praktisch an nichts. Im Fluggebiet (USA) gibt es über 330 Flughäfen, davon 26 Großflughäfen, die komplett mit Terminal-Gebäuden und voller Landebahnbefahrung vertreten sind. Ein komplettes Funksystem inklusive Simulation des Sprechverkehrs mit dem Tower ist ebenso enthalten wie alle heute üblichen Navigations-Systeme. Und um den Flug nicht zu einfach zu machen, gibt es natürlich wechselnde Wetterverhältnisse bis hin zum Gewittersturm. Das Handbuch belegt etwa 180 Seiten für

eine immer noch recht oberflächliche Erklärung aller Funktionen. Dazu gesellen sich Dutzende von Luftkarten und Literaturhinweise für Leute, die mehr über die Fliegerei wissen möchten.

Bewertung:

Über den Unterhaltungswert von ATP darf offen gestritten werden - wir würden sagen, er geht gegen Null. Was soll soviel Spaß daran machen, Verkehrsflugzeuge durch die Gegend zu lotsen? Die angebotenen Flugzeuge fliegen sich nun mal nicht wie ein wendiger Militärjet, sondern wie eine behäbige Hummel. Dazu kommt die quälende Langsamkeit des Programms. Man fürchtet, das der sonst so schnelle AT eine Macke hat, denn so langsam kann das Programm doch gar nicht sein. Traurig, aber wahr: Es ist so langsam, daß man es unterhalb eines 386er-Systems gar nicht spielen kann (und auf einem solchen kaum spielen mag).

Viele gute Flugsimulationen bieten ja immerhin rasantes Fluggefühl. In jedem von uns steckt ein kleiner Teufel, der mit einem Jet durch Canyons oder Hochhäuser-Schluchten rasen will. Bei ATP fliegt man in 20.000 Fuß Höhe und sieht viel flaches Land mit dem einen oder anderen Fluß. Wer schon mal eine längere Strecke mit einem Linienflugzeug geflogen ist, der weiß, wie langweilig die »echte« Landschaft aus dieser Höhe auf Dauer aussieht. Bei ATP sieht man nur grüne Flächen und die Instrumente.

Der allergrößte Witz ist aber der eingebaute Auto-Pilot. Den haben die Programmierer so intelligent gemacht, daß er den kompletten Flug übernehmen kann, inklusive Start und Landung. Dabei befolgt er natürlich alle Anweisungen des Towers. Sie können sich dabei zurücklehnen und (wieder einmal) über die langsame Grafik sinnieren. Wenn es einen solchen Autopiloten gibt, wofür braucht man noch Piloten?

Auf einen Blick:

Name:	Flight Assignment: A.T.P.
Hersteller:	Sublogic
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	140 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386'er (20 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster (benötigt Treiber von AdLib-Diskette)

Gesamtwertung:



Chuck Yeager's Air Combat

Beschreibung:

Chuck Yeager durchbrach als erster Mensch die Schallmauer, war jahrelang Amerikas verwegenster Testpilot und war schon Namenspate bei zwei Simulationen. In »Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer« (Teil 1 und 2) zeigte Electronic Arts, daß eine Flugsimulation auch ohne Bordkanonen-Benutzung spannend sein kann. Für ein drittes Chuck-Yeager-Spiel haben sich die Programmierer aber auf den anderen Teil seiner Karriere gestürzt: Yeager war auch Kampfflieger und darf sich mit dem Titel General schmücken.

»Chuck Yeager's Air Combat« ist eine Luftkampf-Simulation durch und durch. Da sich alles um die Auseinandersetzung mehrerer Flugzeuge dreht, muß man sich mit Starten und Landen eigentlich nicht mehr abgeben; das Bodengelände ist auch nicht sehr abwechslungsreich und Bodenziele gibt es nicht. Dafür haben die Programmierer beim Thema »Luftkampf« fast alles reingepackt, was man sich vorstellen kann.

Sechs verschiedene Flugzeuge aus drei Epochen darf man steuern. Da die Baujahre von 1940 bis 1970 reichen, weichen die einzelnen Flugzeuge in Flugeigenschaften und Ausrüstung stark voneinander ab. Die Zahl der Gegner ist sogar noch größer: Gegen bis zu 18 verschiedene Flugzeugtypen kann man ein Gefecht wagen. Dabei dürfen Flugzeuge aus verschiedenen Epochen wild gemischt werden; ein moderner Düsenjäger kann also gegen ein altes Propellerflugzeug antreten. Dazu gibt es eine Art Missions-Baukasten, bei dem Sie freie Wahl über die Umstände Ihrer Feindberührung haben. Zusätzlich haben die Programmierer noch etwa 50 historische Missionen auf die Disketten gebannt, bei denen Sie berühmte Luftschlachten nachspielen können.

Dem Anfänger wird das Fliegerdasein durch eine Vielzahl neuer Funktionen leicht gemacht. So gibt General Yeager während des Flugs gute Tips und warnt vor Gefahren im toten Winkel. Eine »Envelope«-Anzeige stellt Aerodynamik und Belastung des Flugzeuges bildhaft dar und ein spezielles Ziel-Fernglas zeigt Ihnen schnell, wo sich noch Gegner in der Luft befinden.

Ist der Kampf beendet, können Sie im Videorecorder-Modus das Geschehen noch mal aus allen möglichen Blickwinkeln nachverfolgen. Zeitlupe, Standbild und Zeitraffer sind natürlich auch vorhanden. War ein Flug besonders schön, können Sie ihn auch auf Diskette speichern.

Bewertung:

An Chuck Yeager's Air Combat scheiden sich die Geister: Die einen finden ihn spitze, die anderen nur mittelmäßig. Das Programm ist nämlich mehr ein Actionspiel als eine Simulation: Die ganzen »langweiligen« Elemente hat man entfernt und die Steuerung vereinfacht. Das gefällt Einsteigern und Gelegenheitsspielern, stimmt Anhänger realistischer, Simulationen aber grimmig. Die beschwerten sich auch über das recht eintönige Fluggebiet ohne Bodenziele oder das Fehlen eines echten Kampagnen-Modus, bei dem man einen Piloten durch mehrere Missionen hetzt.

Lassen Sie sich von diesen Leuten den Spaß nicht verderben. Air Combat ist zwar auf das Wesentliche reduziert, aber der Spielspaß kommt nicht zu kurz. Die 3-D-Grafik gehört mit zum Schnellsten, was es derzeit auf MS-DOS-kompatiblen Computern gibt. Auf einem flotten 386er bietet sich ein Flugerlebnis ganz besonderer Art. Und der Videorecorder macht dank der ungeheuren Dynamik der unterschiedlichen Kameraperspektiven doppelten Spaß. Der fein abgestufte Horizont und die restliche Farbwahl sind gegenüber anderen Simulationen etwas grell, was allerdings kein Nachteil ist, sondern dem Programm einen unverwechselbaren Look gibt. Natürlich ist das Spiel auch auf einem kleinen AT mit EGA-Karte sehr gut spielbar. Gerade hier zeigt die 3-D-Grafik ihre Zähne und vermittelt wesentlich besseres Fluggefühl als die realistischeren, aber langsameren Kollegen. Wer es noch schneller will, schaltet in den CGA-Modus, der ein Irrsinn-Tempo an den Tag legt. Die guten Soundeffekte (AdLib-kompatible Karte vorausgesetzt) sind das technische Sahnehäubchen; Chuck Yeager spricht sogar digitalisiert zu Ihnen.

Fazit: Für Leute, die das Unkomplizierte lieben, ist Chuck Yeager's Air Combat genau das Richtige. Und erfahrene Computerpiloten sollten nicht gleich die Nase rümpfen, sondern auch mal ein Probespielchen wagen.

Auf einen Blick:

Name:	Chuck Yeager's Air Combat
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	(16 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	GA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung:



F117A

Beschreibung:

In der militärischen Luftfahrt steht der Begriff »Stealth« (auf gut Deutsch »Tarnung«) für eine neue High-Tech-Erfindung. Mit diesem Attribut werden spezielle Flugzeuge versehen, die durch ihre eigenwillige Form, eine besondere Lackierung und haufenweise elektronisches Gerät Radarstrahlen kaum noch reflektieren und so quasi »unsichtbar« über den Himmel brausen. Der bekannteste Vertreter der Tarnkappen-Flugzeuge ist der Lockheed-Bomber F117A. Bekannt wurde dieses Modell vor allem durch Einsätze während des Golfkriegs. Aber schon vor der Operation »Desert Storm« beschäftigten sich einige Simulations-Programmierer mit diesem Jet. Microprose veröffentlichte bereits vor ein paar Jahren mit »F19 Stealth Fighter« eine ziemlich akkurate Simulation des Tarnkappenbombers zu schaffen. Nachdem endlich mehr Informationen vom amerikanischen Militär freigegeben wurden und die Fl 17 (so die richtige Bezeichnung) ihre ersten Einsätze hinter sich hatte, wurde es Zeit für eine verbesserte Neuauflage des F19-Programms.

In der neuesten Version der Simulation (sie trägt den genauen Titel »F117A - Stealth Fighter 2.0«) klettern Sie wahlweise an Bord einer echten Fl 17 oder in das Cockpit des etwas anders ausgerüsteten Microprose-Bombers. Insgesamt können Sie Ihre fliegerischen Fähigkeiten in neun verschiedenen Einsatzgebieten (z.B. Persischer Golf, Europa, Nordkap, Südostasien oder Kuba) unter Beweis stellen. Zu Beginn der Pilotenkarriere geben Sie Ihrem Pixel-Piloten einen Namen, der dann zusammen mit eventuellen Beförderungen und Punkten abgespeichert wird. Ihren Flugkünsten kann der Schwierigkeitsgrad dank mehrerer Optionen angepaßt werden. Hier wird eingestellt, wie geschickt der Gegner sich verhält (vom Anfänger bis zum Superstar). Ferner haben Sie die Wahl zwischen »Air-Air«-Aufträgen, bei denen Sie meistens feindliche Flugzeuge beobachten oder abschießen müssen und »Strike«-Missionen, bei denen Bodenziele bombardiert oder fotografiert werden sollen.

Die Aufträge werden per Zufall verteilt. Nehmen Sie die angebotene Mission an, kann der Fl 17A-Bomber nach Bedarf aus rund 20 verschiedenen Waffensystemen individuell bewaffnet werden und wird dann auf die Startbahn (oder einen Flugzeugträger) geschoben.

Fliegen Sie mit der echten F117A, können allerdings weniger Waffen mitgeschleppt werden als beim Microprose-Flieger. Ebenso fehlt dem Original eine Bordkanone, mit der man sich zur Not gegen Angreifer zur Wehr setzen kann. In der Luft sehen Sie Ihre Umgebung durch das Cockpit in ausgefüllter 3-D-Grafik, die im 256-Farben-Modus der VGA-Karte besonders eindrucksvoll ist. Da vornehmlich Nachtmissionen geflogen werden, sind die High-Tech-Instrumente eine wertvolle Hilfe. Hier gibt es elektronische Karten, Radar und Infrarotstörsender, Nachsichtgeräte für rechts, links, hinten und nach vorne sowie zahlreiche Anzeigen für Waffensysteme und eventuelle Beschädigungen. Wer nicht immer nur aus dem Cockpit starren will, kann auf Knopfdruck verschiedene Außenansichten anwählen. Die Sicht aus der Perspektive einer abgefeuerten Rakete fehlt hier ebensowenig wie der Blickwinkel von einem anvisierten Gegner auf das eigene Flugzeug. Um langwierige Anflüge etwas angenehmer zu gestalten, gibt es einen Autopiloten und eine Art Zeitraffer.

Sind Sie nach der Mission gelandet (oder unterwegs abgestürzt), wird in einem kurzen Bericht der Auftrag nochmals gezeigt. Für jeden erfolgreichen Abschnitt gibt's Punkte. Machen Sie unterwegs gravierende Fehler (und bombardieren z.B. eigene Truppen), werden Punkte abgezogen.

Bewertung:

Technisch hat sich einiges an der Neuauflage der Tarnbomber-Simulation getan. Auf einem rechengewaltigen Computer ist die VGA-Grafik flott und strotzt vor Details. Da überfliegt man ganze Städte, die des Nachts samt Gebäuden, Brücken und Straßen beleuchtet sind. Leider hält sich die spielerische Abwechslung in engen Grenzen und es wird wenig Neues im Vergleich zum Vorgänger geboten. Das größte Manko von F117A ist die Simulation eines Stealth-Bombers an sich. Denn ein Flugzeug, daß kaum mit Radar aufgespürt und schlecht gesehen werden kann, wird nur sehr, sehr selten angegriffen. Die Folge: Während des Flugs bekommt der Pilot nicht viel zu tun. Der Autopilot sorgt immer für den richtigen Kurs. Das einzige, was noch bleibt, ist ein Tastendruck hier und da, um eine Bombe abzuwerfen oder einen Störsender zu aktivieren. Das mag realistisch sein, ist aber auch sterbenslangweilig. Selbst beim höchsten Schwierigkeitsgrad sitzt der Spieler die meiste Zeit tatenlos vorm Monitor und schaut sich im besten Fall halbwegs interessiert die gute Grafik an. Zudem hapert es bei den Programmierern scheinbar am nötigen Geschichtsverständnis: Wer im Europa-Szenario fliegt, bekommt Aufträge wie »Bombardiere die Radarstation in Cottbus und zerstöre die Brücke in Magdeburg«. Irgendjemand sollte den Leuten mal erklären, daß es die DDR nicht mehr gibt.

Auf einen Blick:

Name: F117A
Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Ca.-Preis: 120 Mark
Anleitung: Englisch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 6



F29 Retaliator

Beschreibung:

Die Militärs sind nie verlegen, wenn es um die Entwicklung von neuen Mordinstrumenten geht. In »F29 Retaliator« dürfen Sie einen Blick ins 21. Jahrhundert werfen und die neuesten Ausgeburten der Waffentechnik eigenhändig fliegen. Als Test- und Kampfpilot steuern Sie zwei neue Maschinen in den Himmel: den »Advanced Tactical Fighter F22« und den »Forward Swept Wing F29«. Diese beiden fiktiven Jets setzten die heutigen technischen Entwicklungen konsequent fort. Beide erreichen die mehrfache Schallgeschwindigkeit, bewegen sich in Höhen von fast 70.000 Fuß (21.300 Meter) und verfügen über hervorragende Tarn-Eigenschaften. Aufgrund der enormen Gipfelhöhe verringert sich das Risiko eines Flugabwehrraketen-Treffers um ein Drittel. Natürlich sind die beiden Prototypen auch mit der neuesten Waffentechnologie ausgerüstet. Leistungsfähige Vulkan-Kanonen sind ebenso integriert wie heckgestützte Backwinder-Luft-Luft-Raketen oder Cruise Missiles.

Sie dürfen Ihr fliegerisches Geschick in vier unterschiedlichen Szenarios unter Beweis stellen. Im heimischen Arizona stehen zehn Übungsmissionen zur Wahl. Hier dürfen Sie mit unlimitierter Bewaffnung alles in Grund und Boden bomben, was sich in den Weg stellt. Sie üben Luftkämpfe mit ferngesteuerten Drohnen, bombardieren wichtige Bodenziele und vernichten Panzer-Attrappen. Fühlen Sie Sich ausreichend gerüstet für eine echte Schlacht, geht's im Pazifik, im Nahen Osten und in Europa zur Sache. Über 80 bleihaltige Aufträge müssen bewältigt werden. Die jeweils ersten fünf jedes Szenarios dürfen Sie direkt anwählen, danach gibt's neue Aufträge nur nach erfolgreicher Beförderung. Vor jeder neuen Mission erhalten Sie in einem umfangreichen »War-Update« die neuesten Nachrichten von der Front und einen genauen Einsatzplan. Die Aufgaben sind äußerst vielfältig: Sie zerstören Ölfelder und Raffinerien, jagen U-Boote oder Landungsschiffe und liefern sich Duelle mit gegnerischen Migs.

Die Landungen gehören zu den schwierigsten Manövern in einer Flug-Simulation. F29 Retaliator läßt Ihnen hier als Ausweg den Absprung mit dem Fallschirm. Ihre Bewertung reduziert sich so zwar gewaltig, zumindest vermeiden Sie aber eine schmähhliche

Bruchlandung. Leider können Sie jeweils nur eine Pilotenkarriere starten. Sollte Ihr Flieger vom Himmel fallen, war die ganze Mühe für die Katz und Sie müssen wieder von vorne beginnen. Möchten Sie nicht ein ganzes Missionsbündel durchfliegen, dann lösen Sie den »Zulu-Alert« aus. Diese Option versetzt Sie automatisch in jedem Szenario in einen Luftkampf mit zahllosen Gegnern. Eine Bruchlandung wirkt sich in diesem Fall nicht auf Ihrer Karriere aus, sondern wird als Trainingsunfall gewertet.

Natürlich ist Ihr Cockpit mit jeder Menge High-Tech vollgestopft: Analoge Instrumente gehören endgültig der Vergangenheit an, alle wichtigen Informationen werden über drei kleine Computermonitore zugespielt. Um die Orientierung zu erleichtern, stehen Ihnen während des gesamten Einsatzes zwölf unterschiedliche Blickwinkel zur Verfügung inklusive einer Satellitensicht des Fluggebiets. Wenn Sie stolzer Besitzer eines Modems sind, können Sie sich über eine Telefonverbindung heiße Luftkämpfe mit einem Freund liefern.

Bewertung:

F29 Retaliator ist keine schraubengenaue High-End-Simulation, sondern vielmehr ein erstklassiges Actionspiel mit Simulations-Hintergrund. Hier wurde das Augenmerk auf fliegerische Dynamik gelegt. Diese spielerische Rasanz wird von der detaillierten und schnellen Grafik unterstützt. Die Landschaft flitzt auch auf langsameren ATs so schnell am Cockpit vorbei, daß es eine wahre Freude ist. Sie müssen kein dickes Handbuch wälzen, bevor Sie sich in die Lüfte schwingen - ein Druck auf den Gashebel und der Vogel ist unterwegs. Doch Vorsicht, trotz der einfachen Steuerung bekommt der Testpilot später einige harte Missions-Nüsse zu knacken.

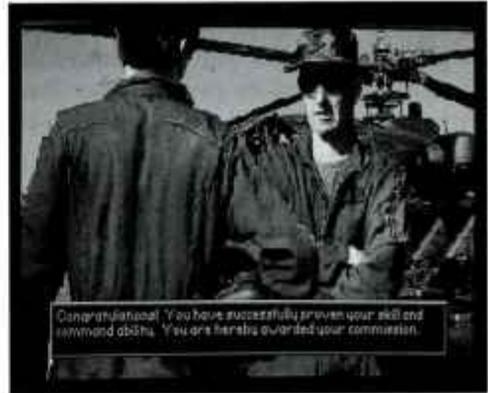
Auf einen Blick:

Name:	F29 Retaliator
Hersteller:	Ocean
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 8



Gunship 2000

Beschreibung:

Über drei Jahre sind seit dem Erscheinen des Simulationsklassikers »Gunship« für den PC vergangen. Die Programmierer der Firma Microprose nahmen sich den vielfachen Wunsch nach einer Neuauflage des Spiels zu Herzen, welche die neueste PC-Technik berücksichtigt. »Gunship 2000« heißt die 90er-Jahre-Version des Bestsellers.

Im Gegensatz zum Ur-Programm gibt es nicht nur einen Helikopter. Neben dem berühmten »Apache AH-64 A« gibt es die neue und verbesserte Version, den »Longbow-Apache« und zusätzlich ein gutes halbes Dutzend weiterer Modelle (darunter die Kampfhubschrauber »Super-Cobra« und »Comanche«, den Aufklärer »Kiowa« und den Transporter »Blackhawk«). Entsprechend den verschiedenen Hubschraubertypen werden in Gunship 2000 nicht nur Kampfmissionen verteilt. So müssen Rettungsaufträge, Beobachtungseinsätze und Unterstützungsfüge absolviert werden.

Bevor Sie sich ins Schlachtgetümmel werfen, dürfen Sie Ihrem Piloten einen Namen verpassen, der zusammen mit den Erfolgen, Orden, Punkten und Beförderungen abgespeichert wird. Zu Beginn der Pilotenkarriere stehen Ihnen zwei verschiedene Flugoptionen offen: »Training« und »Single«. Während Sie sich in der Trainingsmission an die Steuerung gewöhnen können, weil feindliche Treffer keinen Schaden anrichten, wird es in den Single-Aufträgen härter. Erst später, wenn Sie durch das Absolvieren einiger Missionen Punkte und Beförderungen eingeheimst haben, kommen weitere Missions-Typen dazu.

Ab einem bestimmten erreichten Rang erhalten Sie vier computergesteuerte Piloten, die Ihnen unterstellt sind. Jeder der Piloten fliegt später im Gefecht einen eigenen Hubschrauber und verhält sich relativ selbständig. Sie geben nur die Flugrichtung der Helikopter auf einer zoombaren Karte an: bei Feindkontakt feuern die Computerpiloten von selber. Wer will, kann seine Gruppe auch in zwei kleinere Einheiten aufteilen und diese getrennt losschicken.

Mit einer Schwadron dürfen einzelne »Flight«-Missionen geflogen werden oder Sie melden sich für den »Campaign«-Modus. Hier wird eine Reihe von Missionen direkt hintereinander

in logischer Abfolge gespielt. Ihr Erfolg oder Mißerfolg entscheidet über den Verlauf eines Mini-Krieges. Neben dem Missionstyp darf auch der Einsatzort ausgesucht werden. In Gunship 2000 gibt es zwei Gebiete: Europa und der (unvermeidliche) Persische Golf. Später sollen Zusatzdisketten erscheinen, auf denen sich weitere Missionsgebiete befinden.

Vor dem Start passen Sie den Schwierigkeitsgrad Ihrem fliegerischen Können an. Hier kann eingestellt werden, wie gut der Gegner ist, ob Landungen immer klappen, wie realistisch die Wetterlage ist und ob ein computergesteuerter Copilot Waffen und Störsender übernehmen soll, damit Sie sich aufs Fliegen konzentrieren können. Während des Flugs hilft ein zuschaltbarer Autopilot, den Kurs zu halten.

Bewertung:

Hubschrauber-Fans und Spieler des guten alten Gunships atmen auf. Die neue Version des Klassikers darf als rundum gelungen gelten. Zwar wartet Gunship 2000 nur mit zwei Einsatzgebieten auf, aber dieses Manko wird durch die gelungene Missionsauswahl, die verschiedenen Helikopter und durch den Schwadrons-Modus wieder wett gemacht.

Vor allem technisch hat uns Gunship 2000 in den Bann geschlagen. Wer einen zügigen AT (ab 16 MHz; 386er sind hier sehr nützlich) besitzt, bekommt ein Hubschrauber-gerechtes 3-D-Gelände geboten. Zwar sind einige Teile der Landschaft immer noch ziemlich flach, aber Berge, Schluchten und Flußläufe bieten dem Piloten genügend fliegerische Abwechslung und Deckung.

Ein klein wenig geschlampt haben die Programmierer im Anfänger-Modus, der Kollisionen mit dem Boden verhindert. Da kann es passieren, daß der Hubschrauber schlagartig um mehrere hundert Meter in die Luft »springt«, wenn man an einer Steilkante ankommt. Außerdem sollte man auf die Sprachausgabe des Co-Piloten verzichten. Die ist zwar informativ, läßt aber das Spiel für eine Sekunde und länger stillstehen. Auf Dauer ist diese Unterbrechung sehr störend.

Gunship 2000 dürfte eher den Simulationsprofi ansprechen als einen Gelegenheitspiloten. Die Aufträge sind nämlich nur mit einer gehörigen Portion Taktik, Planung und fliegerischem Einsatz zu meistern. Mit stumpfem Drauflosfliegen und Ballern gewinnt man hier keinen Blumentopf. Wer sich damit anfreunden kann, bekommt für sein Geld ein sehr ausgefeiltes Produkt.

Auf einen Blick:

Name: Gunship 2000
Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Ca.-Preis: 120 Mark
Anleitung: Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 9



Jetfighter II

Beschreibung:

Das Unglaubliche ist geschehen: Ein Kartell aus Terroristen, Drogenbossen und südamerikanischen Diktatoren hat in einem militärisch einmaligen Handstreich ganz Süd-Kalifornien besetzt. Die Einwohner von Los Angeles und San Diego sind Geiseln in der Hand der »LARA« (»Lateinamerikanische revolutionäre Allianz«). Die USA sind ziemlich hilflos. Da man die eigene Bevölkerung in den besetzten Städten nicht gefährden will, gibt es einen langwierigen, konventionellen Krieg auf eigenem Boden.

Ein Lichtblick naht in Form des F-23D »Black Widow«, dem neuen Kampfflugzeug mit bisher unvereinbaren Eigenschaften: Es ist schnell, dabei unglaublich wendig und kann vom Radar kaum geortet werden. Leider beginnt die Fertigung dieses Jets nur schleppend. Da die Eigenschaften dieses Allzweck-Fliegers aber jetzt dringend gebraucht werden, muß der einzige Prototyp raus aus dem Testflug-Zentrum und rein in den Kampfeinsatz. Damit sind auch für Sie die ruhigen Tage gezählt, denn Sie sind der einzige Testpilot, der diesen Jet fliegen kann.

»Jetfighter II« ist zwar eine Fortsetzung der Flugsimulation »Jetfighter« von 1989, doch den ersten Teil braucht man nicht zu kennen. Der Nachfolger bietet im wesentlichen 120 neue Missionen, VGA-Grafik in 256 Farben und einen neuen Flugzeugtyp. Drei andere, »normale« Flugzeuge sind ebenfalls vertreten (F/A-18, F-16 und F-14), aber diese haben nicht die überragenden Eigenschaften der F-23D. Fliegt man also mit den anderen Maschinen, steigt der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Aufträge. Sie können wählen, ob Sie einfach nur durch die Gegend fliegen oder eine der Missionen ausprobieren möchten. Zusätzlich gibt es noch das »Adventure«, bei dem die Missionen durch einen Handlungs-faden zusammengehalten werden. Im Adventure entscheiden Ihre Siege oder Niederlagen darüber, wie die Geschichte weitergeht und ob Sie am Ende Süd-Kalifornien von der LARA befreien können.

Jetfighter II ist eine eher unkomplizierte Simulation, die den Schwerpunkt nicht auf äußersten Realismus, sondern auf Action legt. So hat man nicht versucht, wie beispiels-

weise bei »F-16 Falcon«, jedes Instrument im Cockpit naturgetreu nachzubilden. Auch im Flugverhalten zeigt sich Jetfighter II etwas nachgiebiger gegenüber kleinen Fehlern. Schwer genug ist das Programm trotzdem, nicht zuletzt durch die zahlreichen Flugzeugträger-Landungen, die man im Laufe der Zeit absolvieren muß. Auf dem kleinen Flugdeck zu landen, ohne ins Wasser zu fallen, bedarf jeder Menge Übung.

Bewertung:

Die eindrucksvolle 256-Farben-Grafik katapultiert Jetfighter II in die Spitzengruppe der Flugsimulationen. Auf Wunsch wird sogar der Sonnenstand berücksichtigt, so daß Gegenstände je nach Ausleuchtung unterschiedlich helle Seiten haben. Nachtflüge durch eine von tausend kleinen Lichtern erstrahlte Stadt sind besonders beeindruckend und (noch) in keiner anderen Simulation zu finden. Wer aber keinen schnellen AT hat, sollte lieber mit der abgespeckten EGA-Grafik vorlieb nehmen, die um einiges zügiger ist. Die große Zahl der Missionen und der Adventure-Modus heben Jetfighter II von anderen Simulationen ab.

Was dem Programm eindeutig fehlt, ist etwas mehr Abwechslung. Das Fluggebiet (Kalifornien) kennt man nun aus vielen Simulationen zur Genüge. Leider ist das Fluggelände seit dem ersten Jetfighter nur unwesentlich überarbeitet worden. Gerade die hügelige Stadt San Francisco macht in der Flach-Version keinen realistischen Eindruck mehr. Nach hinten losgegangen ist den Programmierern die Unterstützung von 386-Computern. Um noch schneller zu werden, will Jetfighter II hier mit technischen Tricks arbeiten, die allerdings von »Memory Manager«-Programmen vereitelt werden. Die benutzt aber fast jeder 386-Besitzer. Wer also »EMM386«, »QEMM« oder »386MAX« im Einsatz hat, darf vor dem Start von Jetfighter umständlich seine CONFIG.SYS ändern und den Computer neu booten, sonst läuft das Spiel einfach nicht. Daß das auch anders geht, zeigen viele Business-Programme, die sich trotz ähnlicher Tricks mit diesen Memory-Managern vertragen.

Auf einen Blick:

Name:	Jetfighter II
Hersteller:	Velocity
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

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

Gesamtwertung:



Mig-29 Fulerum

Beschreibung:

Bis vor wenigen Jahren gehörte die Mig-29 zu den bestgehüteten Geheimnissen der Sowjetarmee. In Militärkreisen waren zwar die wildesten Gerüchte über die Flugeigenschaften der Maschine im Umlauf, aber alles blieb Spekulation. Deshalb mußten sich Computerpiloten bisher mit Kriegsgeräten der Nato begnügen, wenn sie den Luftraum im Monitor unsicher machen wollten. Verlässliche technische Daten über die Mig-29 blieben den Spionage-Organisationen vorbehalten, und die lassen sich nicht gerne in die Karten sehen. Die Informationslage besserte sich erst im Zuge der Entspannungspolitik. Inzwischen durften auch westliche Testpiloten eine Runde mit dem angeblichen Wundervogel drehen.

Mit der Flugsimulation »Mig-29 Fulerum« können Sie jetzt am eigenen Leib die Sorgen und Nöte eines sowjetischen Kampfpiloten nachempfinden. Es stellte sich heraus, daß die Mig nur in zwei Punkten ein ernsthafter Konkurrent für westliche Maschinen ist: In Manövrierbarkeit und Steigleistung ist sie zumindest ebenbürtig. Bevor Sie den russischen Luftraum unsicher machen dürfen, sollten Sie in einem Trainingsszenario die Maschine auf Herz und Nieren testen. Hier dürfen sie die Bombardierung von Bodenzielen üben und Luftduelle mit feindlichen Maschinen austragen. Sollte Ihre Maschine abstürzen, wirkt sich das in diesem Modus nicht auf Ihre Pilotenkarriere aus.

Fühlen Sie Sich ausreichend vorbereitet, zeigen Sie in fünf Szenarios, was in Ihnen steckt. Ganz im Zuge der Entspannung sind diesmal nicht die Amerikaner die Bösen, sondern Terroristen und chinesische Streitkräfte. Im Polargebiet müssen sie ein Unterseeboot fotografieren und in China Luftkämpfe mit feindlichen Fliegern austragen, anschließend zerstören sie eine Ölplattform, das Hauptquartier einer Terroristengruppe und den Atomreaktor einer gegnerischen Macht. In jedem Einsatzgebiet müssen sie drei Einzelaufträge zur Zufriedenheit Ihrer Vorgesetzten absolvieren. Spätere Szenarios werden Ihnen erst zugänglich, wenn Ihre Einstufung als Pilot einen bestimmten Rang erreicht hat. Ein wesentlicher Unterschied zu westlichen Maschinen besteht in der eigentümlichen Instrumentierung: Russische Piloten arbeiten mit einem anderen künstlichen Horizont und

müssen sich mit einem kleineren HUD begnügen. Besonders der künstliche Horizont ist gewöhnungsbedürftig. Es handelt sich hierbei nicht um eine drehbare Kugel, sondern um ein kompliziertes System aus Walzen und Horizontlinien. Für diese zusätzliche Einarbeitungszeit wird man durch die enorme Wendigkeit der Mig entschädigt. Man fühlt sich eher in eine Kunstflug-Maschine versetzt, als in einen überschallschnellen Kampfbomber.

Ausgerüstet ist die MIG mit einer 23-mm-Kanone, Luft-Luft-Raketen mit Infrarot-Suchkopf und AA-7-Luft-Boden-Raketen. Vor jedem Start werden vom Programm automatisch vier Navigationspunkte festgelegt, die man in der entsprechenden Reihenfolge anfliegen kann. Um die Orientierung weiter zu erleichtern, können Sie zwischen zwölf verschiedenen Blickwinkeln wählen.

Bewertung:

Wenn Sie zu den Simulationsfliegern gehören, die auf Detailtreue und Realismus verzichten können, sind Sie mit der Mig-29 Fulerum recht gut bedient. Die Maschine fliegt sich kinderleicht und alle Aufträge sind auch von Neulingen im Piloten-Geschäft zu meistern. Hier liegt aber auch der größte Schwachpunkt. Nur fünf Aufträge sind für so eine teure Simulation eine Frechheit. Etwas mehr Gegenwert darf man für sein Geld schon verlangen. Da kann auch die reich bebilderte und über 120 Seiten starke Dokumentation nicht versöhnlich stimmen. Auch bei einigen technischen Details hat man geschlampt: Selbst russische Wundervögel würden in Wirklichkeit nicht mit angezogener Radbremse von der Startbahn abheben.

Auf einen Blick:

Name:	MIG-29 Fulerum
Hersteller:	Domark
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	110 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 5



Red Baron

Beschreibung:

Im letzten Jahr erschienen gleich drei Flugsimulationen, die statt moderner Jets altertümliche Doppeldecker zum Thema haben. Ein besonderer Vertreter dieser Gattung ist das Programm »Red Baron« von der amerikanischen Firma Dynamix. Die beiden Konkurrenzspiele »Aces of the Great War« (von Three Sixty) und »Knights of the Sky« (Microprose) schneiden im direkten Vergleich deutlich schlechter ab.

In Red Baron steigen Sie in das Cockpit verschiedener Flugzeuge des Ersten Weltkriegs. Man hat die Wahl, ob man für die deutsche Luftwaffe oder die englische Royal Airforce fliegen will. Sie können außerdem wählen, ob Sie eine von acht Solo-Missionen fliegen, das digitale Pendant eines von 19 berühmten Fliegerassen zum Duell stellen oder den kompletten Krieg überstehen wollen. Zusätzlich stehen acht historische Missionen zur Verfügung. Das Spektrum der einzelnen Aufträge reicht vom simplen Patrouillenflug über das Abfangen einer feindlichen Schwadron bis zur Jagd auf Ballons oder Zeppeline. Dürfen Sie sich bei den Solo-Missionen noch Ihren Lieblingsflieger aussuchen, wird Ihnen bei dem kompletten Szenario zu Beginn das lahmste Flugzeug zugeteilt. Hier werden die Missionen per Zufall verteilt. Oft starten Sie nicht alleine, sondern zusammen mit einem kompletten Geschwader (bis zu drei zusätzliche computergesteuerte Flugzeuge). Am Anfang sind Sie selbst nur Mitglied der Staffel und bekommen während des Fluges Befehle vom Geschwaderboß. Sind Sie erfolgreich, winken Punkte, Orden, Beförderungen und eine Versetzung zu einem berühmteren Geschwader. Durch die Beförderungen bekommen Sie selbst die Möglichkeit, ein eigenes Geschwader zu kommandieren. Sind Sie mit Ihren Fliegern in der Luft, werden Befehle per Tastendruck an die restlichen Flugzeuge Ihrer Staffel weitergegeben. Ein weiterer Vorteil der Beförderung oder einer Versetzung: Die Fliegerkollegen sind eventuell berühmte Asse und fliegen ziemlich gut, außerdem können Sie sich bei entsprechendem Rang Ihr Flugzeug aussuchen.

Vor dem ersten Flug in das dreidimensionale Getümmel kann der Schwierigkeitsgrad Ihren fliegerischen Fähigkeiten angepaßt werden. Satte 13 Optionen stehen in diesem Menü zur Verfügung. Es kann beispielsweise eingestellt werden, ob Kollisionen am Boden oder in

der Luft Auswirkungen auf Ihr Flugzeug haben, wie gut die Gegner fliegen, ob Sie unbegrenzt Munition und Treibstoff an Bord haben und wie realistisch sich das Flugzeug in der Luft verhält. Sind Sie am Himmel, wird die umliegende Landschaft nebst Häusern, Hügeln oder Gegnern in ausgefüllter 3-D-Grafik gezeigt. Auf Knopfdruck kann die Sicht aus dem Cockpit auf verschiedenen Außenansichten umgeschaltet werden. Gesteuert wird Ihr Flieger wahlweise mit der Maus, der Tastatur oder (am besten) mit einem Joystick.

Bewertung:

Red Baron bietet ein besonders gelungenes Flugvergnügen - vorausgesetzt, Sie nennen einen sehr schnellen Computer Ihr eigen. Zwar fliegt der rote Baron auch mit schwachbrüstigeren PCs, aber die gebotene Fülle an grafischen Details benötigt genügend Rechenpower. Ist Ihr PC ausreichend schnell, werden Sie mit grafischen Leckerbissen verwöhnt. Besonders eindrucksvoll sind die Licht- und Schatteneffekte während des Fluges.

Vom fliegerischen Standpunkt gesehen bleiben selbst für ausgebuffte Simulationsprofis kaum Wünsche offen. Zahlreiche Einzelmissionen und historische Duelle bieten monatelangen Flugstoff. Erfreulicherweise kommen auch Einsteiger auf ihre Kosten, die dank des opulenten Schwierigkeitsgrad-Menüs schnell Erfolgserlebnisse verzeichnen können.

Auf einen Blick:

Name:	Red Baron
Hersteller:	Dynamix
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	140 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 9

Secret Weapons of the Luftwaffe



Beschreibung:

Über zwei Jahre ließen sich die Programmierer der Edelsimulation »Their finest Hour: Battie of Britain« Zeit, um den offiziellen Nachfolger zu präsentieren. »Secret Weapons of the Luftwaffe« (oder kurz »SWOTL«) ist der eigenwillige Titel des Programms, das jetzt endlich erschienen ist.

SWOTL schließt historisch nahtlos an seinen Vorläufer an. Handelte »Their finest Hour« von der Luftschlacht um England im Jahr 1942, versetzt SWOTL den Spieler in die Jahre 1943 bis 1945. Sie fliegen wahlweise auf der Seite der deutschen Luftwaffe oder der alliierten Luftstreitkräfte. An die Stelle der englischen »Royal Air Force« im Vorläuferspiel ist nun die amerikanische »Eighth Air Force« getreten. Historisch angepaßt wurde die Auswahl der Missionen und der Flugzeuge. Auf deutscher Seite stehen neben der Messerschmitt Bf-109 nun die Focke Wulf 190, der Düsenjet Me-262, das Raketenflugzeug Me-163 und der Experimentalbomber Go-229A auf dem Flugplan. Fliegen Sie auf amerikanischer Seite, dürfen Sie sich ins Cockpit der berühmten P-51 Mustang, der P-47 Thunderbolt oder der B-17 schwingen.

Historische Missionen werden ebenso geboten wie Abfangaufträge und Eskortflüge. Jeder Missionstyp darf von Ihnen in Ruhe trainiert werden, damit Sie sich an die Bedienung der verschiedenen Flugzeuge gewöhnen. Sind Sie mit den Fliegern vertraut, kann mit »Tours of Duty« eine bestimmte Anzahl von vorgegebenen Missionen und mit »Campaign Batties« ein längerer Luftkrieg gespielt werden. Starten Sie den Campaign-Modus, kommt es nicht nur auf fliegerisches Können, sondern auch auf strategische Planung an. Auf einer Landkarte sind verschiedene taktisch wichtige Punkte markiert. Je nach dem, auf welcher Seite Sie fliegen, müssen Sie diese Fabriken, Brücken, Raffinerien und Landbahnen zerstören oder verteidigen. Spielen Sie auf der deutschen Seite, kontrollieren Sie nicht nur den Einsatz von Flugzeugeschwadern, sondern müssen sich auch um wirtschaftliche Zusammenhänge kümmern. Wer mit den vorgegebenen Aufträgen nicht mehr zufrieden ist, kann mit dem eingebauten Missionseditor beliebig viele eigene Einsätze zusammenbasteln.

Geflogen werden die Einsätze in den seltensten Fällen von Ihnen allein. Meistens befinden sich mehrere Flugzeuge aus der gleichen Staffel am 3-D-Himmel. Je nach Mission sind Sie entweder der Chef der Flugzeuggruppe oder nur ein Flügelmann, der vom Boß per Funk Befehle erhält. Besetzen Sie in einem Jagdflugzeug nur den Posten des Piloten, stehen in der B-17 verschiedene anwählbare Bordschützen-Positionen zur Verfügung. Wollen Sie sich aufs Fliegen konzentrieren, lassen sich die Bordkanoniere auf Automatikbetrieb stellen.

Wie vom Vorgänger gewohnt, hat jedes Flugzeug seine eigene Cockpitgrafik und ein individuelles Flugverhalten. Ebenfalls aus Their finest Hour bekannt ist die 3-D-Grafik, bei der die Flugzeuge ähnlich wie bei »Wing Commander« mit detaillierter »Bitmap«-Technik dargestellt werden. Für SWOTL wurden die Grafiken nochmals ordentlich aufgepeppt und mit mehr Details versehen. Treffer an der eigenen Maschine werden jetzt mit Einschußlöchern quittiert, eine Überhitzung des Motors führt zum Triebwerksbrand oder zum Ölfilm auf der Windschutzscheibe. Zudem wird jetzt der 256-Farben-Modus der VGA-Karte ausgenutzt. Der Preis der voluminösen Grafik: SWOTL wird nur auf HD-Disketten ausgeliefert, benötigt satte 3,5 Mbyte auf der Festplatte und verlangt nach viel Rechenkraft.

Bewertung:

Mag das Spiel historisch noch so akkurat sein, aber ein simulierter Bombenangriff auf Dresden mit einer B-17 ist nicht unbedingt jedermanns Sache. Von der moralischen Fragwürdigkeit mal abgesehen, ist SWOTL ein mehr als würdiger Thronfolger. Die brillante Grafik läßt ebensowenig Wünsche offen wie die Vielfalt der Missionen und die Auswahl verschiedenster Flugzeugtypen. Besonders gelungen und für gehobene Ansprüche geeignet ist der formidable Campaign-Modus, in dem Sie ohne taktische Überlegungen auf lange Sicht den kürzeren ziehen.

Während des Fluges erlaubt die fantastische und pixelgenaue Steuerung mit Joystick oder Maus feinste Flugkorrekturen und heftige Ausweichmanöver. Wer auf fliegerische Herausforderung ebenso viel Wert legt wie auf historische Genauigkeit und langfristigen Spielspaß, der kommt um SWOTL nicht herum.

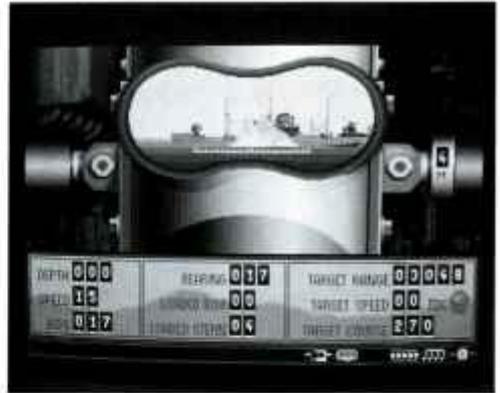
Auf einen Blick:

Name:	Secret Weapons of the Luftwaffe
Hersteller:	Lucasfilm Games
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 9



Silent Service II

Beschreibung:

1985 schuf der Star-Programmierer Sid Meier («Railroad Tycoon«, «Pirates») einen echten Software-Dauerbrenner. Mit der U-Boot-Simulation »Silent Service« gingen Tausende begeisterte Hobby-Kapitäne am heimischen Bildschirm auf Tauchstation. Dem Nachfolger »Silent Service II« wurden vornehmlich kosmetische Korrekturen verpaßt. So wird jetzt VGA-Grafik ebenso unterstützt wie alle gängigen Soundkarten. Spielerisch hat sich an dem feuchten Vergnügen nicht allzuviel geändert. Zur Zeit des Zweiten Weltkrieges übernehmen Sie das Kommando eines amerikanischen U-Boots im Pazifik. Wahlweise spielen Sie eine einzelne Seeschlacht oder übernehmen eine Patrouille. Hier wird das U-Boot über eine Übersichtskarte des Pazifiks gesteuert; bei der einzelnen Seeschlacht befindet man sich sofort in unmittelbarer Nähe des Gegners.

Treffen Sie bei der Patrouille auf feindliche Schiffe, wird von der Karte auf das U-Boot umgeschaltet. Ähnlich verhält es sich, wenn Sie versuchen, bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs zu überstehen. Hier kann zwischendurch gespeichert werden: außerdem dürfen Sie sich das Einstiegsdatum aussuchen (je nach gewähltem Kampfbeginn sind die gegnerischen Flottenverbände stärker oder schwächer). Der Gesamt-Schwierigkeitsgrad läßt sich separat justieren. Je nach gewählter Herausforderung verhalten sich die japanischen Kapitäne mehr oder weniger smart und fallen nicht so schnell auf taktische Kniffe herein. Zudem sind bei hohem Schwierigkeitsgrad die Manöver der gegnerischen Schiffe realistischer. Die Folge: Treffer sind schwieriger zu erzielen; feindliche Zerstörer greifen außerdem viel früher an und lassen sich nicht so leicht abschütteln.

Vor dem Auslaufen in feindliche Gewässer können Sie sich ein bestimmtes U-Boot-Modell aussuchen und entscheiden, ob sich die abgefeuerten Torpedos an das historische Vorbild halten (ab und zu ist ein Blindgänger dabei) oder ob diese immer explodieren. An Bord des Bootes kann zwischen den verschiedenen Stationen auf Tastendruck umgeschaltet werden. Da gibt es den Kartenraum, in dem eine vergrößerbare Übersichtskarte des aktuellen Seegebietes zu sehen ist, die Brücke, die Sicht durchs Periskop oder durch ein Fernglas, eine Anzeigetafel mit wichtigen Instrumenten, einen Schadensbericht und das Logbuch.

Auf der Brücke können Sie das Meer betrachten, mit dem Fernglas und dem Periskop werden Gegner anvisiert. Beim Blick durch das Periskop sind nicht nur die Silhouetten der feindlichen Schiffe zu sehen, sondern auch Daten über aktuelle Fahrtrichtung und Geschwindigkeit. Die Anzeigetafel gibt Auskunft über verbleibenden Treibstoff, Tiefe, restliche Munition, Geschwindigkeit und Fahrtrichtung.

Kommt es zu einem Kampf, können Sie auf Knopfdruck Torpedos abfeuern oder mit der Bordkanone schießen. Der Abschluß eines Torpedos wird ebenso wie der Angriff feindlicher Schiffe mit Wasserbomben in einer animierten Zwischensequenz gezeigt, die sich zugunsten eines schnelleren Ablaufs auch abschalten läßt.

Bewertung:

Die U-Boot-Simulation Silent Service genießt unter Kennern nicht umsonst einen wahren Kultstatus. Glücklicherweise ist von der Faszination und der gelungenen Spielbarkeit beim Nachfolger nichts verlorengegangen. Dank der Schönheitsoperation, die nun endlich VGA-Grafik auf den Monitor zaubert, sowie den spärlichen, aber wirkungsvollen Soundeffekten macht Silent Service II noch mehr Spaß als der erste Teil. Das liegt auch daran, daß sich Hersteller Microprose nicht damit zufrieden gab, dem Programm nur ein paar neue Grafiken zu verpassen. So erwarten den PC-Kapitän beim zweiten Teil mehr Missionen, ausgefuchstere Gegner und ein größeres Seegebiet. Die Steuerung blieb relativ unkompliziert, ein bißchen Action und Taktik spielen auch eine Rolle. Ein recht spannendes Programm, mit dem auch Simulations-Einsteiger relativ schnell zurecht kommen. Das kriegerische Drumherum ist freilich (wie bei allen militärischen Simulationen) nicht jedermanns Sache.

Auf einen Blick:

Name:	Silent Service II
Hersteller:	Microprose
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 9



Sim Earth

Beschreibung:

Hatten Sie schon immer mal das Bedürfnis, unsere gute alte Erde nach Ihren eigenen Vorstellungen umzubauen? Das Ozonloch zu stopfen, neue Wälder anzupflanzen, den Treibhauseffekt zu stoppen? Ab jetzt ist das kein Problem mehr. Zumindest vor dem Computer dürfen Sie sich ihren Wunschplaneten gestalten und alles besser machen. Ihr Werkzeug ist in diesem Fall keine rigide Umweltpolitik, auch keine Disziplinierung der Mitbürger durch Strafandrohung - alles, was Sie dazu brauchen, ist »Sim Earth«. Diese Planeten-Simulation ist kein herkömmliches Computerspiel, denn hier gibt es keine Gewinner und Verlierer. Das Ziel der Planetensimulation ist im weitesten Sinn die Erschaffung, Erhaltung und Pflege eines Himmelskörpers.

Ihr PC simuliert dabei die vier großen Zeitepochen eines Planeten. Im geologischen Abschnitt befindet sich ihr Himmelskörper noch am Anfang seiner Entwicklung. Das glutflüssige Magma kühlt sich ab, die ersten Kontinente bilden sich und eine urzeitliche Atmosphäre entsteht. Die evolutionäre Epoche simuliert die Entstehung der ersten Lebensformen. In der Ursuppe bilden sich Aminosäuren, Eiweißketten und Einzeller. Im weiteren Verlauf entstehen aus diesen Anfängen mehrzellige Lebewesen, verschiedene Tierarten differenzieren sich und erobern die Landmassen. Haben Sie bis jetzt alles richtig gemacht, entwickelt sich intelligentes Leben und baut eine Zivilisation auf. In der technologischen Epoche schließlich werden diese vernunftbegabten Lebewesen neue Technologien erfinden und vielleicht sogar den Sprung zu anderen Sternen schaffen.

Ist die Entwicklung eines Wunschplaneten für Sie keine echte Herausforderung mehr, dürfen Sie sich an sieben vorprogrammierten Szenarien versuchen. So verschaffen Sie z.B. dem lebensfeindlichen Mars eine atembare Atmosphäre, erzeugen Wasser auf der glutheißen Venus oder mindern die schlimmsten Auswirkungen der Umweltverschmutzung auf der Erde. Wie greifen Sie nun im Einzelfall in die Entwicklung Ihres Planeten ein? Primär arbeiten Sie auf einem großen Editier-Fenster. Mit der Maus basteln Sie Kontinente und Ozeane, legen die einzelnen Höhenstufen fest und verteilen die ersten Biotope auf der Oberfläche. Diese reichen von der arktischen Eiswüste bis zu tropischen Regenwäldern.

Eine Vergrößerungsfunktion erlaubt die genaue Betrachtung einzelner Abschnitte. Über ein Zusatzmenü dürfen Sie die unterschiedlichsten Naturkatastrophen auslösen. Diese erdgeschichtlichen Wechselfälle müssen nicht immer von Nachteil sein. So kann z.B. ein wasserhaltiger Eismeteor ein wahrer Segen für einen relativ trockenen Planeten sein. Über dieses Menü lassen sich auch die Auswirkungen eines atomaren Unfalls oder eines Weltkrieges hautnah erleben.

Sie haben mehrere Möglichkeiten, sich umfassend über den Zustand Ihres Planeten zu informieren. Auf einer Übersichtskarte können Sie die unterschiedlichsten Parameter der Simulation anzeigen lassen. Statistiken über Luft- und Wassertemperatur, den Kontinentaldrift und vieles mehr, werden grafisch dargestellt. Fenster mit tabellarischen Aufstellungen aller wichtigen Werte erleichtern die Orientierung. Über vier kleine Menüs greifen Sie direkt in die physikalischen und biologischen Vorgänge ein und ändern sie nach Ihren Wünschen. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad verbraucht jede landespflegerische Aktion eine bestimmte Energiemenge; haushalten Sie also mit Ihren Vorräten.

Bewertung:

Sim Earth ist kein Spielprogramm im üblichen Sinn: Es liegt hauptsächlich an Ihnen und Ihrer Kreativität, wieviel Spaß Sie der Planetenbastelei abgewinnen können. Obwohl es sich um eine hochkomplexe Simulation handelt, ist es den Programmierern gelungen, alle Steuerelemente in übersichtlichen Menüs unterzubringen. Selbst wenn Sie nur sporadisch in den Entwicklungsprozeß eingreifen wollen, ist es ein (wenn auch etwas trockenes) Vergnügen, der Evolution bei der Arbeit zuzusehen. Lassen Sie sich nicht von der anfänglichen Informationsflut verwirren: Wenn Sie das exzellente Handbuch in Ruhe studiert haben und mit der Maussteuerung vertraut sind, sind viele faszinierende Stunden vor dem Monitor garantiert.

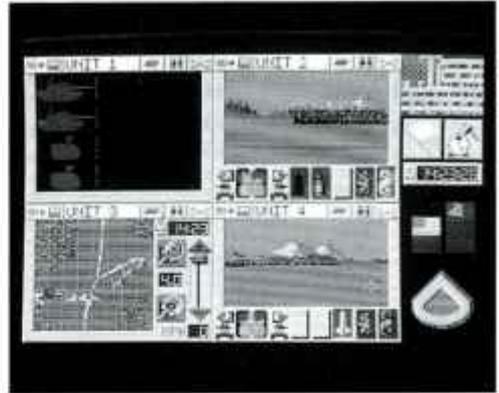
Auf einen Blick:

Name:	Sim Earth
Hersteller:	Maxis
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung:



Team Yankee

Beschreibung:

Trotz internationaler Entspannung und Abrüstung spukt in einigen Köpfen noch das Gespenst der Bedrohung durch den Kommunismus. Der amerikanische Trivial-Autor Harold Coyle liefert ein gutes Beispiel für dieses antiquierte Weltbild: In seinen Büchern wimmelt es von aufrechten Amerikanern und hinterlistigen Russen. So ein Schauerroman aus der hintersten Ecke des kalten Krieges bietet natürlich eine ideale Vorlage für eine Panzersimulation.

»Team Yankee« versetzt uns in ein fiktives Deutschland, in dem sich die feindlichen Blöcke noch unerbittlich gegenüberstehen. Wie zu erwarten, setzen die Sowjets zur alles entscheidenden Schlacht an und schicken ihre Armeen durch die norddeutsche Tiefebene. Die dort stationierten amerikanischen Truppen setzen zur Gegenoffensive an, der Dritte Weltkrieg ist in vollem Gange. Sie starten Ihre Karriere als einfacher Gefreiter in einer alliierten Panzerbrigade und übernehmen das Kommando über vier komplette Kampfzüge. Damit stehen Ihnen 16 unterschiedliche amerikanische Panzer und gepanzerte Fahrzeuge zur Verfügung. In insgesamt 25 Szenarios spielen Sie die eisenhaltige Handlung der Buchvorlage nach und können so bis zum Hauptmann befördert werden, falls Sie nicht vorher den Heldentod sterben.

Vor jedem neuen Spielabschnitt wird Ihnen in einem ausführlichen Briefing die aktuelle Lage geschildert. Auf einer großen Übersichtskarte wird die Position der eigenen Einheiten und die Lage der wahrscheinlichen Aufmarschgebiete der Gegner dargestellt. Zwei Balkendiagramme informieren über die momentane Truppenstärke von Freund und Feind. Der Spieler legt die Geschwindigkeit und Fahrtrichtung seiner Panzer fest und kann sich für eine von sechs unterschiedlichen Fahrformationen entscheiden. Die eigenen Einheiten setzen sich dann automatisch in Bewegung und werden wahlweise von Ihnen oder vom Computer gesteuert. Bevor die eigentlichen Kampfhandlungen beginnen, empfiehlt es sich, für die nötige Artillerieunterstützung zu sorgen: Die von Ihnen ausgewählten Koordinaten werden sofort unter automatischen Beschuß genommen.

Sind alle strategischen Vorbereitungen abgeschlossen, wechselt die Sicht auf eine detaillierte 3-D-Darstellung der Umgebung. Auf Wunsch teilt sich der ganze Bildschirm in vier kleinere Ausschnitte; für jede Ihrer Einheiten wird dann ein separates Sichtfenster geboten. Sind Ihnen das zu viele Information auf einmal, dürfen Sie sich auf eine Einheit konzentrieren und die anderen drei vom Computer übernehmen lassen. Mit der Maus drehen sie die Türme der Fahrzeuge, wählen die Waffen aus und feuern sie ab. Zwei verschiedene Geschosstypen, eine panzerbrechende Lenkrakete und das Bord-MG stehen dabei zur Wahl. Wird die Lage zu brenzlich, schießen Sie Nebelgranaten und räuchern Ihre Panzer ein. Da die Brummer über Infrarotsicht verfügen, fallen Orientierung und Zielerfassung auch in Nebelschwaden und bei Nachteinsätzen nicht schwer.

Auf einem zusätzlichen Statusbildschirm informieren Sie sich über den Zustand Ihrer Panzertruppen und ihre aktuelle Bewaffnung. Sind die Fahrzeuge nicht mehr einsatzfähig, geben Sie den Befehl zur Reparatur. Das dauert leider einige Zeit und ist nicht immer vom Erfolg gekrönt. Ihre Aufgabe ist erfüllt, wenn der feindliche Angriff zum Stehen kommt oder das zahlenmäßige Verhältnis deutlich zu Ihren Gunsten ausfällt.

Bewertung:

Sieht man einmal von der fragwürdigen Hintergrundgeschichte ab, bietet Team Yankee eine Menge. Die Mischung aus Strategie- und Action-Elementen ist genau richtig. Ohne genaue taktische Planung ist die schöne Einheit bald ein Haufen Schrott, ohne schnelle Reflexe und Zielgenauigkeit kein Kampf zu gewinnen. Die hübsche und flotte Landschaftsgrafik macht die Orientierung leicht. Allerdings werden echte Simulations-Fanatiker authentische Instrumente und realistische Bewegungen der Panzer vermissen. So richtet sich Team Yankee eher an den Spieler, der Wert auf eine rasante Handlung legt und in Sachen Genauigkeit zu Kompromissen bereit ist. Keine hochkarätige Simulation, aber guter Durchschnitt.

Auf einen Blick:

Name:	Team Yankee
Hersteller:	Empire
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 6



Wing Commander

Beschreibung:

Wir befinden uns im Jahr 2651. Der interstellare Raumflug ist etwas völlig Alltägliches, doch dummerweise geht es auf den Reisen durchs All nicht besonders friedlich zu. Eine Rasse von intelligenten Raubkatzen, die Kilrathis, mögen die Erdlinge nicht so recht leiden und haben kurzerhand einen galaktischen Krieg angezettelt. Das Zentrum der Kämpfe ist das Vega-Sonnensystem, nur ein paar Lichtjahre von der Erde entfernt. Hier ist ein Trägerschiff der irdischen Raumflotte stationiert, die »Tiger's Claw«. An Bord des Trägers befinden sich kleine Jagdraumschiffe, die sich den Kilrathis zum Kampf stellen sollen.

In dem Actionknaller »Wing Commander« übernehmen Sie die Rolle eines Piloten. Als frischer Raumkadett starten Sie Ihre Karriere in der Bar der Tiger's Claw, genauer gesagt im Trainingssimulator. Hier können Sie Ihrem Piloten auch einen schmissigen Namen verpassen. Hier tummeln sich auch gesprächige Pilotenkollegen, die Ihnen mit Tips hilfreich zur Seite stehen. An der Wand hängt zudem eine stilvolle Kreidetafel, auf der Sie Ihre Erfolge ablesen können.

Insgesamt gibt es 39 einzelne Missionen in Wing Commander. Allerdings müssen Sie nicht alle absolvieren, um das Spiel zu gewinnen. Die Aufträge sind in einer Art Baumstruktur miteinander verknüpft. So entscheidet der Erfolg oder Mißerfolg einer Mission darüber, auf welchem »Missions-Ast« Sie das Spiel fortsetzen. Der Erfolg eines Einsatzes hat aber nicht nur auf weitere Missionen einen Einfluß, sondern auch darauf, wie schnell Sie mit Orden behängt und befördert werden. Beförderungen sind wichtig, denn nur mit einem entsprechenden Rang werden Sie vom Chef der Tiger's Claw in ein neues Geschwader versetzt. Der Vorteil dabei: Im neuen Geschwader gibt es meistens ein besseres Schiff als im vorherigen Team. Insgesamt können Sie während der Raumpilotenlaufbahn vier verschiedene Raumschiffe steuern. Allerdings geht es auch umgekehrt: Bauen Sie zu oft Murks, bekommen Sie ein mieseres Raumschiff verpaßt und einen Rüffel vom Boß dazu.

Die Aufträge werden im Stil eines Science-fiction-Films vom Kommandanten der Tiger's Claw verteilt. Die Aufträge reichen vom simplen Patrouillenflug in einem bestimmten Raumsektor über das Abfangen feindlicher Kilrathi-Jäger bis zum Attackieren dicker

Tanker oder Zerstörer. Allerdings fliegen Sie nicht alleine; ein sogenannter »Wingman« schließt sich Ihnen an. Die meisten der Piloten, die Ihnen in der Bar über den Weg laufen, werden später mal in diese Begleiterrolle schlüpfen. Der Wingman nimmt unterwegs von Ihnen Befehle entgegen (z.B. »Ziehe dich zurück« oder »Greife diesen Gegner an«). Jeder dieser Piloten hat eine eigene Persönlichkeit und reagiert jeweils etwas anders auf neue Orders. So gibt es beispielsweise eine junge Japanerin mit Namen Spirit, die einen sehr strengen Ehrenkodex hat oder den Tunichtgut Maniac, der schon mal ein Schimpfwort gebraucht und unberechenbar aus der Formation ausbricht.

Besonders eindrucksvoll ist die 3-D-Grafik, wenn Sie im All herumdüsen. Die Objekte werden in der sogenannten »Bitmap«-Technik dargestellt. Das bedeutet, daß die Objekte detailliert gezeichnet sind und sich nicht wie bei herkömmlichen Flugsimulationen aus ausgefüllten Flächen zusammensetzen. Um die Grafik in voller Pracht genießen zu können, sind eine VGA-Karte und ein sehr schneller AT ein unbedingtes Muß. Übrigens unterstützt Wing Commander auch eventuell vorhandenen Zusatzspeicher (»Expanded Memory«) in Ihrem PC. Doch Sie benötigen einen speziellen EMS-Treiber, um diesen Speicher zu aktivieren. Der Lohn der Mühe: etwas mehr Grafikdetails.

Reichen Ihnen die 39 Missionen des Originalprogramms nicht aus, können Sie sich zwei »Secret Missions«-Zusatzdisketten mit neuen Aufträgen, Grafiken und weiteren Raumschiffen zulegen. Auf jeder der Zusatzdisketten befindet sich nochmals ein rundes Dutzend Einsätze, die auch vom Schwierigkeitsgrad etwas härter sind.

Bewertung:

Wing Commander sehen und staunen: Selbst überzeugte Action-Gegner und Science-fiction-Hasser können sich dem fantastischen Flair dieses herrlichen Spiels kaum entziehen. Die Aufmachung im Stil eines Kinofilms ist wegweisend und wird durch den nicht-linearen und damit vielschichtigen Spielverlauf unterstützt.

Im Genre der 3-D-Weltraumactionspiele hängt Wing Commander die gesamte Konkurrenz ab. Eine packend dichte Atmosphäre, viel Abwechslung und ein intelligentes Gegnerverhalten machen das Programm zu einem echten Erlebnis. Hochgezüchtete Hardware vorausgesetzt bietet Wing Commander Spielgenuß der Luxusklasse.

Auf einen Blick:

Name:	Wing Commander
Hersteller:	Origin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (16 MHz) aufwärts, 1 Mbyte EMS-Speicher und Joystick empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 9





4D Sports Boxing

Beschreibung:

Box-Fans sind schon ein seltsames Völkchen. Da hauen sich zwei muskelbepackte Kolosse die Seele aus dem Leib, da knirschen Nasenbein und Knöchel, während die Meute tobt und jubelt. Wenn man sich die Zuschauer eines Meisterschaftskampfes genauer ansieht, möchte man wirklich am menschlichen Verstand zweifeln. Doch ganz im Vertrauen, auch die Autoren dieses Buches können sich der Faszination eines zünftigen Boxkampfes nicht vollständig entziehen. Wo sonst dürfen wir unsere niederen Instinkte noch so richtig ausleben? Wenn Sie auch zu den heimlichen Liebhabern solch roher Vergnügungen gehören, sind Sie bei »4D Sports Boxing« genau an der richtigen Adresse.

Anders als bei früheren Computersimulationen dieser Sportart ist Ihr Boxer kein gewöhnliches Sprite, sondern aus Polygonen zusammengesetzt. Ihr Champion besteht aus mehreren geometrischen Figuren, wobei er noch relativ lebensecht aussieht. Durch diese Darstellung können sich die beiden Kontrahenten relativ frei im dreidimensionalen Boxring bewegen und eine Vielzahl von Aktionen und Bewegungen ausführen. Außerdem haben Sie eine Vielzahl ungewöhnlicher Perspektiven zur Auswahl, um den Kampf zu betrachten. Bevor man zur ersten Abreibung schreitet, müssen Sie zuerst Ihren Prügelknaben zusammenbasteln. Mit einem speziellen Editor legt man Gewicht, Größe, Geschwindigkeit sowie Aussehen und Namen seines Schwergewichts fest. Es ist natürlich Ehrensache, daß Sie dabei Ihre eigenen Maße übertragen. Auch wenn Sie eine untergewichtige Bohnenstange sind, haben Sie im Kampf um den Meisterschaftsgürtel eine reelle Chance. Bis dahin ist es allerdings noch ein langer Weg: 50 Kontrahenten müssen auf die Bretter geschickt werden oder zumindest technisch besiegt werden. Geboxt wird in Echtzeit, die Runden- und Minutenzahl ist dabei einstellbar. Ihr Boxer verfügt über 24 unterschiedliche Schlag- und Deckungsvarianten, die mit Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert werden. Nach jeder Runde dürfen Sie sich mittels umfangreicher Statistiken über die Leistungen von Freund und Feind informieren. Sieht die Lage allzu schlecht aus, können Sie das Handtuch werfen.

Nach jedem überstandenen Kampf darf man den eigenen Boxer trainieren und die Leistungen in Schnelligkeit, Standvermögen und Kraft verbessern. Um die Orientierung im

Ring zu erleichtern, stehen Ihnen acht unterschiedliche Kamerapositionen zur Verfügung. Unter anderem dürfen Sie die Lage auch aus der Sicht Ihres Gegners betrachten und sich so gepflegt selber auf die Kinnschulter setzen. Mit einer Videofunktion können Sie den gesamten Kampf aufzeichnen und sich alle kampfbestimmenden Szenen streßfrei noch mal anschauen.

Unterhalb des eigentlichen Kampfbildschirms informieren Balkendiagramme über die Kraftreserven und den physischen Zustand der Kontrahenten. Nähern sich die Werte gefährlich dem roten Bereich, geht Ihr Boxer auf die Bretter und wird vom Ringrichter angezählt. Beim dritten Niederschlag in einer Runde geht der Kampf automatisch verloren. Sie starten Ihre Karriere an letzter Stelle einer Weltrangliste und arbeiten sich langsam an die Spitze. Sie prügeln sich nicht nur mit männlichen Gegnern herum, sondern treten auch gegen äußerst wehrhafte Damen an. Diese Amazonen sind zwar nicht übermäßig kräftig, verfügen aber über enorme Geschwindigkeit und sind ernsthafte Gegner.

Bewertung:

Keine Frage, technisch ist 4D Sports Boxing recht beeindruckend. Die Polygon-Prügelknaben tänzeln leichtfüßig und lebensecht durch die Arena. Besitzer einer Soundkarte können sich an satter Ringatmosphäre erfreuen. Acht unterschiedliche Perspektiven kitzeln das letzte Detail aus dem Geschehen. Leider bleibt langfristig dennoch die Motivation auf der Strecke: Theoretisch stehen Ihnen zwar 24 Schlagvarianten zur Verfügung, praktisch können Sie sich aber allein mit rechtem und linkem Haken an die Spitze prügeln. Das nervt auf Dauer auch den härtesten Puncher. 4D Sports Boxing sieht gut aus, ist spielerisch aber leider nur ein Fliegengewicht.

Auf einen Blick:

Name:	4D Sports Boxing
Hersteller:	Mindscape
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 4



California Games II

Beschreibung:

Sportspiele lassen sich grob in drei Kategorien einteilen: die Realistischen (möglichst genaue Simulationen von Fußball, Tennis etc. mit akkuratem Regelwerk), die Futuristischen (mit Actionelementen vermischte Phantasie-Sportarten, die vorzugsweise in der Zukunft angesiedelt sind) und die Lässigen: Was die Programmierer vom Softwareveteranen Epyx an »Körperertüchtigungen« auf dem PC simulieren, sind Computerspielumsetzungen von Freizeitsportarten. Es handelt sich nicht um Adaptionen olympischer Disziplinen, sondern um moderne Newcomer-Vergnügungen, die alle eins gemeinsam haben: Nach Meinung der Spieldesigner werden sie alle besonders oft, gerne und schön im amerikanischen Bundesstaat Kalifornien ausgeübt.

»California Games II« nennt sich die Zusammenfassung von fünf flippigen Sportarten. Die »II« kennzeichnet das Spiel als Nachfolger eines älteren Erfolgstitels, der in den achtziger Jahren vor allem auf dem Heimcomputer C 64 für Furore sorgte. Das neue Programm ist eine Mischung von fünf sportlich angehauchten Geschicklichkeitstests. Jede Disziplin dürfen Sie einzeln anwählen und üben. Außerdem lassen sich mehrere Sportarten zu einem Turnier verknüpfen, an dem bis zu acht Personen teilnehmen können. Jeder Mitspieler tippt zu Beginn seinen Namen ein, dann mißt man sich der Reihe nach bei den einzelnen Etappen. Leider können bei keiner Disziplin mehrere Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Für die beste Leistung in einem Wettbewerb werden maximal 20 Punkte vergeben. Wer zum Abschluß des Wettkampfs die meisten Punkte gesammelt hat, ist Gesamtsieger.

Zweimal machen Sie bei Ihrer kalifornischen Sportexkursion intensive Bekanntschaft mit dem Ozean. Bei »Bodyboard« schnappt sich Ihre Spielfigur ein Surfbrett, paddelt aufs hohe Meer, wartet auf eine dicke Welle und los geht's: Durch geschicktes Manövrieren müssen Sie Ihren Wellenreiter möglichst lange vorm Untergang bewahren, mit elegantem Gekurve Bonuspunkte sammeln und massiven Hindernissen ausweichen. Weniger Muskelkraft, dafür aber viele PS stehen bei »Jet Surfing« im Mittelpunkt. Hier sitzen Sie auf einem schnittigen Jetbike, einer Art Wasser-Motorrad. Nach der Wahl von Maschine und Strecke beginnt die Fahrt. Schnelligkeit und Gewandtheit beim Einsammeln von Bonusgegenständen

sind die Garanten für ein solides Punktepolster. Die Grafik wird in etwas schlichtem 3D aus der Sicht des Fahrers gezeigt.

Auch im Sonnenstaat Kalifornien kann man auf einer Schneeunterlage talabwärts gleiten - man muß nur hoch genug hinaus. Per Helikopter werden Sie für die Disziplin »Snowboarding« zur Piste gehieft, dann beginnt die wilde Snowboard-Talfahrt. Hier sind vor allem schnelle Reaktionen gefragt, um die zahlreichen Hindernisse zu überspringen. Nach einer bestimmten Anzahl von Kollisionen wird der Pistenschreck vom Schnee entfernt. Zwischendurch rastet man an einer Eisbahn, um sich mit ein paar Kunststückchen Extrapunkte zu verdienen.

In die Luft gehen Sie mit »Hang Gliding«, einer Drachenfliegen-Variante. Durch ständige Steuerungsmanöver müssen Sie Ihre Spielfigur möglichst lange in der Luft halten und können nebenbei noch versuchen, auf dem Meer treibende Rettungsringe mit Bällen zu treffen. Zum Abschluß des Turniers geht's auf die Skateboardbahn. Erst sammelt man Schwung, dann zeigt man technische Rollbrett-Delikatessen, muß dabei aber auf die Streckenführung achten: Kurz vor einem Tunnel sollten Sie sich nicht an den höchsten Punkt der Bahn wagen.

Bewertung:

California Games II ist eine recht ansprechende Geschicklichkeitsspiel-Sammlung mit sportlichem Flair. Alle fünf Disziplinen bieten ein paar nette Kniffe bei der Steuerung, bei denen man's mit einem Joystick merklich leichter hat. Leider kann keine Disziplin so recht begeistern: Man experimentiert ein Weilchen mit den technischen Feinheiten herum, bis man befriedigende Ergebnisse erzielt, um sich dann die Frage zu stellen: »Wozu soll ich das noch spielen?«. Der Simulations-Charakter eines »ernsthafte« Sportspiels bleibt bei diesem Jux-Cocktail auf der Strecke, was sich auf Dauer rächt.

Die Programmierer haben sich zu wenig einfallen lassen, um den Solo-Spieler zu motivieren. Bei einem Turnier mit ein paar Freunden sieht das anders aus: Der Reiz, die Leistungen gegenseitig zu überbieten und die Gesamtwertung zu gewinnen, ist nicht von Pappe. Die Grafik ist durchschnittlich und reißt unter VGA nicht gerade Bäume aus. Kein sonderlich aufregendes Programm, aber vor allem für Spiele-Zusammenkünfte mit ein paar Freunden durchaus empfehlenswert.

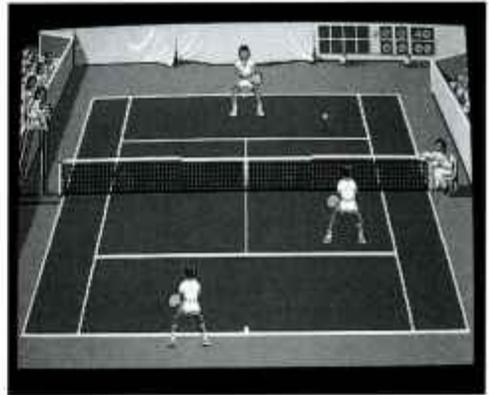
Auf einen Blick:

Name:	California Games II
Hersteller:	Epyx
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Great Courts 2

Beschreibung:

Gedemütigt, weil der zweite Aufschlag meistens im Klubhaus landet? Deprimiert, wenn Sie beim Netzangriff übel passiert werden? Vergessen Sie das Gegrinse der rohen Körperlinge auf der anderen Seite des Platzes und treten Sie dafür mit dem Joystick in Wimbledon an: PC-Tennis ist reich an Erfolgserlebnissen und beschert einem keine verschwitzten Socken. Bei »Great Courts 2« dreht sich alles um Schläger, Netz und den kleinen gelben Filzball, der hingebungsvoll über den Platz gedroschen wird. Gespielt wird auf Gras, Kunststoff oder Sand; wahlweise im Einzel oder Doppel und im Turniermodus sogar bei »echten« Turnieren, deren Preisgeld-Pools denen der Vorbilder aus dem Tennis-Profibetrieb entsprechen.

Die Steuerung ist relativ unkompliziert und schnell zu erlernen. Mit Joystick oder Tastatur bewegen Sie Ihre Spielfigur über den Platz. Um den Ball zu treffen, muß der Feuerknopf gedrückt und wieder losgelassen werden. Entscheidend ist der Moment des Loslassens; erst dann wird auch zugeschlagen. Je länger der Knopf gedrückt war, desto härter wird der Schlag. Wenn Sie aus der Bedrängnis heraus gerade noch den Ball erwischen können, werden Sie für solche Knopfdruck-Manöver keine Zeit haben. Wenn es Ihnen aber gelingt, den Gegner unter Druck zu setzen, haben Sie in der Regel genug Zeit, um Kraft für einen wahren Killerschlag zu sammeln.

Die Schlagrichtung hängt davon ab, wohin Sie den Joystick drücken, wenn der Ball getroffen wird. Je länger er in eine bestimmte Richtung gedrückt wird, desto mehr wird der Ball cross gespielt. In Verbindung mit einem besonders kraftvollen Schlag lassen sich so fulminante Bälle abfeuern, die aber auch ins Aus gehen können: Übermut tut selten gut. Indem man den Joystick beim Schlagen nach oben bzw. nach unten zieht, können Sie außerdem einen kurzen Stoppball und ein hohes Lob erzielen.

Beim Aufschlag hilft eine Art Fadenkreuz, die kleine Filzkugel genau zu platzieren. Solange Sie den Feuerknopf gedrückt halten, wandert ein gelber Kreis über den Bildschirm, den Sie innerhalb von Sekundenbruchteilen an den gewünschten Aufschlagpunkt steuern müssen. Beim Loslassen des Feuerknopfs wird der Aufschlag ausgeführt. Zum Üben empfiehlt sich eine Runde Training mit der Ballmaschine. Die Länge und Höhe der entgegen gespuckten

Bälle können Sie verändern. Mit einem leicht zu bedienenden Editor läßt sich das Programm der Ballmaschine einstellen. Speziell für Anfänger ist außerdem der »Junior-Modus« gedacht. Sie können hier Trainingsspiele absolvieren, bei denen die Laufarbeit für Ihre Spielfigur vom Computer übernommen wird.

Bei den Übungsmatches darf man auch im Doppel antreten. Bis zu vier menschliche Spieler (zwei an den Joysticks, zwei an der Tastatur) können mitmachen. Als besondere Finesse gibt's sogar den »Dreier«: Ein Spieler gegen zwei Spieler, die ultimative Herausforderung für alle, die glauben, unschlagbar zu sein. Für Experten sind die Feinheiten des »Character-Modus« von Interesse. Ihre Spielfigur hat hier bestimmte, am Anfang noch recht niedrige Werte in Kategorien wie Vorhand, Rückhand etc. Mit jedem Spiel verbessern sich diese Werte allmählich: Je mehr Übung Ihre Spielfigur hat, desto schnellere Schläge kann sie ausführen.

Zu Beginn eines Turnierjahres blättern Sie im Grand-Prix-Kalender. Mehrere Turniere finden zum gleichen Zeitpunkt statt; außerdem unterscheiden sich die Wettkämpfe durch die Größe des Teilnehmerfelds und die Preisgelder voneinander. Bei Grand-Slam-Turnieren wie den French Open warten zwar die saftigsten Prämien, aber hier werden Sie schneller auf starke Computergegner treffen als bei verhältnismäßig kleinen Turnieren. Ferner haben Sie die Wahl, im Einzel, Doppel oder beiden Wettbewerben anzutreten.

Bewertung:

Das Genre der Tennis-Simulationen ist auf PCs zuletzt ziemlich vernachlässigt worden. Great Courts 2 hat keine Mühe, sich angesichts der betagten Konkurrenz locker an die Spitze der Programm-Rangliste zu spielen. Die flotte Steuerung und die zahlreichen Optionen sorgen dafür, daß sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene ihren Spaß an dem Spiel haben.

Die Grafik wird von schräg oben gezeigt und ist sehr übersichtlich. Tadellos und flüssig gelang die Spieleranimation. Dazu kommen kernige Musik und unaufdringliche Effekte, sofern Ihr PC mit einer AdLib-kompatiblen Soundkarte bestückt ist. Wer sich für Tennis interessiert und schon immer eine aktionsreiche Simulation dieser Sportart für seinen PC suchte, wird mit Great Courts 2 sehr gut bedient.

Auf einen Blick:

Name:	Great Courts 2
Hersteller:	Blue Byte
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	(1 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	GA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung:

Jack Nicklaus Unlimited Golf & Course Design



Beschreibung:

Golf ist nicht länger elitärer Edelsport für Chefchirurgen und Manager, sondern hat sich im Laufe der Zeit größeren Bevölkerungsschichten geöffnet. Trotzdem gehört eine gut gefüllte Brieftasche noch immer zur Grundausrüstung des Hobbygolfers. Die passende Kleidung, eine umfangreiche Schlägersammlung, Trainerstunden und Platzgebühren knabbern heftig am Konto. Computerbesitzer können dagegen einen eventuellen pekuniären Engpaß elegant umgehen: Bereits 1984 veröffentlichte das Softwarehaus Access den Golfklassiker »Leaderboard«, an dessen technischem Standard sich noch heute die Konkurrenzprodukte messen lassen müssen. Inzwischen kann der Computergolfer aus einem breiten Programmangebot wählen. Profi Jack Nicklaus erkannte die Zeichen der Zeit und ließ Konterfei und Namen für eine Simulation der Firma Accolade. Mit Grundprogramm und Kursdisketten kann man inzwischen die Golfanlagen des halben Globus digital bespielen.

»Jack Nicklaus Unlimited Golf & Course Design« bietet neben einer kompletten Simulation mit zwei Plätzen einen Editor, mit dem Sie sich Ihren eigenen Golfplatz zusammenbasteln können. An der eigentlichen Simulation hat sich gegenüber dem ersten Jack-Nicklaus-Programm nichts geändert: Wie gehabt steuern Sie Ihren Golfer durch 3-D-Grafiken vom Abschlag bis zum Loch. Zählen Sie sich zu den Anfängern, dann stellt Ihnen das Programm automatisch den passenden Schläger zur Verfügung. Alte Hasen entscheiden selbst, mit welchem Schläger sie ihr Glück versuchen. Mit Maus oder Tastatur bestimmen Sie Stärke, Effet und Richtung des Schlags. Sie können allein den Platzrekord brechen, sich zu viert die Bälle um die Ohren hauen oder gegen neun Computergegner antreten.

Je nach eigenem Können stehen Ihnen drei unterschiedlich weit vom Loch entfernte Abschläge zur Verfügung. Auf der »Driving Range« üben Sie lange Bälle, auf dem »Putting Green« das sichere Einlochen. Bevor Sie zur Tat schreiten, bieten Übersichtskarten der einzelnen Löcher erste Orientierungsmöglichkeiten. Nach jedem Loch wird eine Statistik der erbrachten Leistung eingeblendet. Dort erfahren Sie, ob Sie über oder unter »Par« liegen, wie lang die einzelnen Schläge waren und wie die Konkurrenten sich anstellen. Zwei komplette 18-Loch-Plätze sind in die Simulation integriert. In »Muirfield

Village, Ohio« werden regelmäßig internationale Meisterschaften ausgetragen. Der zweite Kurs »The Bear's Track« ist fiktiv und wurde exklusiv von Jack Nicklaus für dieses Programm entwickelt.

Haben Sie sich an beiden Kursen satt gespielt, können Sie mit dem mitgelieferten Editor eigene Kreationen entwickeln oder die mitgelieferten Kurse nach den eigenen Wünschen verändern. Wie ein richtiger Golfplatz-Architekt suchen Sie die passende Landschaft aus. Anschließend entwerfen Sie die einzelnen Löcher. Bunker und Wasserhindernisse werden verteilt, das Grün plaziert und die Länge festgelegt. Sogar die Farbe der Bäume und der umgebenden Landschaft kann verändert werden. Steht Ihnen der Sinn nach einem Wüstenkurs? Kein Problem, ein Tastendruck genügt und die Bäume verwandeln sich in Kakteen. Die Plätze Marke Eigenbau können gespeichert werden und stehen so zur späteren Verwendung bereit.

Bewertung:

Jack Nicklaus' Golfsimulation hat einen entscheidenden Nachteil: Wenn Sie nicht über einen schnellen PC mit mindestens 20 MHz verfügen, ist die Grafik langsam wie eine Schnecke. Selbst auf schnellen Rechnern wird der Spieler auf eine unschöne Geduldsprobe gestellt, zumal die Grafik wesentlich schlechter aussieht als beim Golfrivalen »Links«. Die trödelige »Bedenkzeit« der Computergegner würde auf einem echten Golfkurs zu Handgreiflichkeiten führen. Diese Wartezeiten trüben die Freude ganz erheblich. Schade, denn der Kurs-Editor ist ein schöner Pluspunkt.

Tüftler, die nicht vor umfangreichen Menüs und Einstellmöglichkeiten zurückschrecken, hätten Ihre Freude, wären da nicht die bereits erwähnten Geschwindigkeitsprobleme. Inzwischen gibt es Konkurrenzprodukte wie das bereits erwähnte Links oder »PGA Tour Golf«, die weitaus mehr auf dem Schläger haben als Jack Nicklaus.

Auf einen Blick:

Name:	Jack Nicklaus Unlimited Golf & Course Design
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung:



Joe Montana Football

Beschreibung:

Was finden die Amerikaner bloß an Football? Dick gepolsterte Raufbolde prügeln sich um einen Ball, den sie ein paar Meter übers Spielfeld tragen, bevor sich ein anderer Fleischkoloß auf den Ballträger wirft und wirkungsvoll unter sich begräbt. Was für Regelunkundige wie ein wüstes Geraufe anmutet, ist in Wirklichkeit eine faszinierende Mannschaftssportart. Die Regeln sind einfacher, als man zunächst glaubt und auch der Rüpelfaktor hält sich in Grenzen: Zwar ist harter Körpereinsatz erlaubt, doch entscheidend sind letztendlich die taktischen Spielzüge.

Mit »Joe Montana Football« könnte der eine oder andere per PC-Simulation zu Football bekehrt werden. Das Programm steckt voller schlauer Optionen, ist recht leicht zu bedienen und gehört grafisch zur Sportspiel-Oberklasse. Das ausführliche, aber englische Handbuch setzt Football-Grundkenntnisse voraus. Um ein Match zu gewinnen, muß Ihre Mannschaft mehr Punkte erzielen als das gegnerische Team. Das geschieht entweder durch einen Touchdown (der Ball wird in des Gegners Zone am Ende des Spielfelds getragen) oder ein Feldtor (einfacher als ein Touchdown, bringt aber auch nur halb so viele Punkte). Vor jedem Spielzug wählen Sie die Angriffstaktik (wenn Ihr Team in Ballbesitz ist) oder den Verteidigungsspielzug (wenn der Gegner das Leder hat). Sobald es eine Mannschaft nicht schafft, mit vier Versuchen mindestens 10 Yards auf dem Spielfeld zurückzulegen, kommt das andere Team in Ballbesitz.

Zu Beginn eines neuen Spielzugs wählen Sie zunächst die taktische Variante aus einem Menü. Im Angriff unterscheidet man grob zwischen »Running Plays« (kurzes Abspiel; ein Spieler versucht, sich im Dribbling-Stil nach vorne zu mogeln. Hilfreich vor allem, wenn man ohne großes Risiko eine kurze Distanz zurücklegen will) und »Passing Plays«. (Der Quarterback wartet ein paar Sekunden, bis sich die Außenstürmer in verlockende Positionen freigelassen haben, bevor er einen Paß wagt. Mit dieser Methode kann man große Entfernungen innerhalb eines Spielzugs zurücklegen; sie ist aber auch riskanter, da der Gegner den Ball abfangen könnte.)

Mit vielen Feinheiten wird die Motivation angekurbelt. Es gibt einen Ligamodus mit Tabelle, bei dem Sie den Spielstand speichern dürfen. Für jeden Ihrer Spieler gibt es eine Reihe von Stärkewerten in verschiedenen Kategorien, die Sie ändern und dadurch den Schwierigkeitsgrad variieren können. Wer sich mit seinen Mannen besser identifizieren möchte, kann auch ihre Namen ändern. Digitalisierte Bildchen des Football-Superstars Joe Montana erscheinen bei entscheidenden Szenen zur gefälligen Illustration. Jeder Spielzug darf in der Wiederholung begutachtet und gespeichert werden. Sie können so zu jedem Match einen Zusammenschnitt mit den spannendsten Szenen auf Ihrer Festplatte verewigen und bei Gelegenheit wieder laden. (Endlich kann man seinen Freunden genüßlich vorführen, mit welchem genialen Spielzug man in der Verlängerung das entscheidende Match gewonnen hat.)

Bewertung:

Jede American-Football-Simulation leidet hierzulande etwas unter der Tatsache, daß diese Sportart bei uns lange nicht so beliebt ist wie in ihrem Ursprungsland, den USA. Da Football aber auch in Europa stetig mehr Anhänger gewinnt, dürfte der eine oder andere PC-Besitzer mit dem Kauf einer Simulation dieser ausgesprochen kurzweiligen Sportart liebäugeln. Joe Montana Football macht mit seiner ansprechenden Aufmachung den Einstieg relativ leicht. Lediglich Regel-Grundkenntnisse sind ein Muß, da das englische Handbuch nicht bei Adam und Eva anfängt, sondern zumindest voraussetzt, daß Sie sich unter einem Touchdown mehr als eine Flugzeuglandung vorstellen können.

Joe Montana Football ist ein solides Programm, bei dem vom Ligamodus bis zum nahezu stufenlos dosierbaren Schwierigkeitsgrad an alle wichtigen Optionen gedacht wurde. Routinierten Sportspielern droht langfristig doch etwas Langeweile, da sich die mäßig schlauen Computergegner leicht überlisten lassen. Außerdem ist die Spielfeldansicht von der Seite nicht die übersichtlichste.

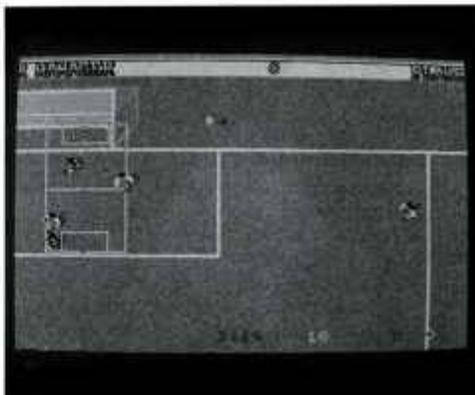
Auf einen Blick:

Name:	Joe Montana Football
Hersteller:	Sega
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 6



Kick Off 2

Beschreibung:

Der bundesrepublikanische PC-Sportfreund hat's nicht leicht. Schubkarrenweise produziert die Softwareindustrie Sportsimulationen, doch was kommt einem da meist auf den Tisch? Hoch im Kurs stehen Golf (schöne Sache, aber mit »PGA« und »Links« ist man die nächsten zwei Jahre beschäftigt), American Football oder gar Baseball; ur-amerikanischen Körperertüchtigungen, von denen unsereins meist nicht einmal das Regelwerk mit allen Nuancen kapiert. Das Fußballerherz mußte stets bluten: Der Deutschen liebste Sportart wird von den Herstellern gerne ignoriert, weil selbige meist in den USA ansässig sind, wo die Popularität des Fußballsports bei realistischer Betrachtung zwischen Federball und Damenringkämpfen anzusiedeln ist. Doch selbst sind die Europäer: Das englische Softwarehaus Anco setzte seinen Amiga-Bestseller »Kick Off 2« jetzt für den PC um. Das mit internationalen Preisen überhäufte Programm verspricht, die schmerzliche Fußballücke nachhaltig zu schließen.

Das Spielfeld wird von oben gezeigt und scrollt munter in alle Richtungen - vorausgesetzt, Ihr PC bringt mindestens seine 16 MHz auf die Reihe. Jede Mannschaft hat regelgerecht elf Spieler; Fouls, Elfmeter, Eckbälle und Einwürfe werden akkurat simuliert. Die kleinen Spielfiguren geben optisch nicht allzuviel her, doch dafür ist das Größenverhältnis Spielfeld/Fußballer wesentlich realistischer als bei anderen Programmen dieses Genres. Die Steuerung erlaubt Pässe, Schüsse, Tacklings und Dribblings. Deren Ausführung läßt allerdings etwas zu wünschen übrig. Um z.B. einen Ball zu stoppen, um ihn dann abzuspielen, muß man mit gedrücktem Feuerknopf das Leder berühren. Hat der Ball aber noch viel Tempo drauf, »denkt« das Programm, daß Sie in den Ball grätschen wollen.

So manche geplante Paßstafette wird im Ansatz dahingemeuchelt: Der Kicker grätscht, der Spieler flucht - bis zu einem gewissen Grad Gewöhnungssache, aber dennoch ein wenig ärgerlich. Wozu hat ein PC-Joystick zwei prachtvolle Feuerknöpfe, die hier nicht voll ausgenutzt werden? Etwaige Tastatur-Spielversuche sollten Sie von Haus aus sein lassen. Angesichts des schnellen Spielablaufs und der schon bei Joystickbenutzung fummeligen Steuerung droht am Keyboard eine nachhaltige Fingerverknotung.

Das Programm bietet eine ansehnliche Auswahl an Optionen. Sie können gegen unterschiedlich starke Computerteams antreten sowie bei Liga- und Pokal-Wettbewerben teilnehmen. Man kann auch zu zweit gegeneinander spielen, was aber nur mit zwei Joysticks zu empfehlen ist. Die Länge einer Partie läßt sich ebenso ändern wie das Trikotmuster oder der Schiedsrichter: Der eine läßt fast jedes Foul achselzuckend durchgehen, der andere zückt die roten Karten mit vehementer Entschlossenheit. Vor einem Match können Sie die Aufstellung ändern und so z.B. mehr Akteure in den Angriff abkommandieren und die Abwehr vernachlässigen oder umgekehrt.

Bewertung:

Kick Off 2 bietet eine Reihe von guten Ansätzen, aber die erhoffte Fünf-Sterne-Fußballsimulation ist es nicht geworden. Das Programm wirkt mehr wie ein Actionspiel mit Fußballspielern als eine akkurate Sportsimulation. Der Ablauf ist recht hektisch und räumt dem Zufall eine wichtige Rolle ein.

Angesichts der schlichten Optik zeugt es außerdem nicht gerade von großer Programmierkunst, daß die Grafik selbst bei ATs etwas langsamer wird, wenn eine bestimmte Anzahl von Spielfiguren dargestellt wird. Zudem erwies sich das Programm in unserem Test als nicht ganz absturzsicher und die auf der Packung angekündigte Unterstützung der Soundblaster-Karte existiert wohl nur in der Theorie: Die sonst so zuverlässige Karte dieses Typs, die in unserem Testgerät steckt, rührte sich mit keinem Ton.

Fußballfans mit akuten Entzugserscheinungen mögen mal ein Probespiel riskieren, aber angesichts der schlampigen Steuerung und des damit verbundenen hohen Schwierigkeitsgrades wird Kick Off 2 keine »Normalspieler« zum simulierten Fußballvergnügen bekehren können.

Auf einen Blick:

Name:	Kick Off 2
Hersteller:	Anco
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	85 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung:



Links

Beschreibung:

Mit »Links« betritt die Firma Access Software kein Neuland. Die Programmierer sind schon für die diversen Versionen von »Leaderboard« verantwortlich gewesen. »World Class Leaderboard« galt lange Zeit als das Nonplusultra der Golf-Simulationen, aber gemessen am heutigen Standard von VGA und 386-Power ist es doch ein wenig veraltet. So entschlossen sich die Access-Leute, ein Golfspiel zu entwickeln, das die neue PC-Generation bis aufs letzte ausnutzt. Doch dieser Anspruch hat auch seinen Preis. Ohne VGA-Karte geht bei Links gar nichts; andere Grafik-Adapter werden nicht unterstützt. Und wer nur einen mittelschnellen 286-AT hat, darf sich auf lange Wartezeiten einstellen. In der Anleitung sagen die Programmierer ganz offen: »Ein 386-Rechner mit 2 bis 3 Megabyte Speicher wäre eine gute Konfiguration. Der Bildschirmaufbau dauert dann meistens weniger als 10 Sekunden.«

Im Gegensatz stellt Links den Golfkurs fast schon fotorealistisch dar. Durch die feinen Farbabstufungen der VGA-Karte wird mit Licht und Schatten ein einmaliger 3-D-Effekt erzielt. Hügel, Unebenheiten oder Bunker sind sehr auf den ersten Blick zu erkennen. Angereichert wird diese 3-D-Darstellung mit zahlreichen Objekten, die von echten Golf-Plätzen digitalisiert wurden: Bäume, Sträucher und andere Vegetation gehören ebenso dazu wie herumstehende Golfwagen, Papierkörbe, Erfrischungsstände, das Clubhaus, Wegmarkierungen und, und, und. Selbst der Golfspieler wurde digitalisiert und hervorragend animiert. Die Programmierer haben sich also alle Mühe gegeben, die Bildschirmdarstellung so naturgetreu wie nur möglich zu machen.

Dieser Realismus spiegelt sich auch im eigentlichen Golfspiel wieder. In einem speziellen Optionen-Menü kann man von der Schlägerhaltung bis zur Fußstellung alles nur Erdenkliche einstellen. Die Programmierer haben aber die gebräuchlichen Schlagarten schon vorprogrammiert, so daß Nicht-Golfprofis dieses Menü einfach vergessen können. Darauf weist auch das Handbuch hin, das die ganzen Parameter gar nicht erst erklärt, weil nur Profis damit etwas anfangen könnten - für wißbegierige Laien ist das natürlich sehr unbefriedigend.

Links verwaltet beliebig viele Spieler mit ihren verschiedenen Präferenzen. Gleichzeitig spielen können aber nur bis zu vier Personen. Computerspieler oder einen Turniermodus gibt es nicht, die vier Golfer können lediglich auf einem Kurs alle 18 oder aber nur die vorderen oder hinteren 9 Löcher spielen. Da eine solche Partie eine Weile dauern kann, können Sie jederzeit speichern oder laden. Im Spiel gibt es einige Hilfsfunktionen, zum Beispiel eine Übersicht über das Loch aus der Vogelperspektive oder eine Kamera, die den letzten Schlag noch mal aus verschiedenen Blickwinkeln zeigt. Gerade beim Putten ist die »Grid«-Funktion besonders nützlich. In der Grafik erscheint ein transparentes Konturgitter, mit dem die Unebenheit des Platzes noch genauer untersucht werden kann.

Für jeden Spieler kann einzeln einer von drei Schwierigkeitsgraden eingestellt werden. Der einfachste verzeiht auch kleinere Fehler, auf dem höchsten braucht man das Feingefühl eines echten Golfers, um mit wenigen Schlägen einzulochen.

Bewertung:

Links ist die bisher realistischste Golfsimulation für den PC. In Sachen Grafik setzt es in jedem Fall neue Maßstäbe, die Detailliebe auf dem Golfplatz macht selbst vor zwitschernden Vögeln (schön digitalisiert und auch ohne Soundkarte zu hören) nicht halt. Der Seiltanz zwischen Komplexität und Unübersichtlichkeit ist voll geglückt: Wer nicht an tausend Parametern fummeln möchte, schlägt mit den Voreinstellungen drauf los und erreicht immer noch gute Ergebnisse. Wer den Golfsport allerdings im Detail kennt, wird durch die umfangreichen Menüs zufrieden gestellt. Einen Turniermodus wie bei »PGA Tour Golf« (siehe Test in diesem Buch) oder Computergegner vermißt man allerdings. Daß nur ein einziger Kurs mit 18 Löchern mitgeliefert wird, ist nur zu verschmerzen, weil Zusatzkurse relativ preiswert angeboten werden.

Zu guter Letzt sollte man die Hardware-Empfehlung der Programmierer wörtlich nehmen: Ohne einen 386'er und viel RAM (Links nutzt Extended und Expanded Memory) sollte man auf ein anderes Golfspiel ausweichen oder sich auf gehörige Wartezeiten einstellen. Hat man aber die passende Hardware, wird Sie Links nicht zuletzt wegen seiner unübertroffenen grafischen Darstellung begeistern.

Auf einen Blick:

Name:	Links
Hersteller:	Access Software
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	386er (20 MHz) aufwärts, 2 Mbyte RAM und Maus empfohlen
Grafikkarten:	VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung:

Mario Andretti's Racing Challenge



Beschreibung:

Einmal der stramme Bleifuß sein, ohne Strafzettel und eine verpestete Umwelt zu riskieren? Möglich wird's durch eine Fahrsimulation, die ungefährliche Alternative für den zeitgemäßen Raser. Um den verwöhnten Rennspieler zu beeindrucken, muß eine Softwarefirma schon einiges auftischen. Der »Test Drive«- und »Indianapolis 500«-gesättigte PC-Besitzer bekommt bei Electronic Arts' neuem Auspuff-Festival auf jeden Fall viel Abwechslung auf die Festplatte geknallt.

»Mario Andretti's Racing Challenge« bietet nicht weniger als sechs stramme Rennsportklassen. Die unterschiedlich schnellen Fahrzeuge, mit denen Sie auf berühmten internationalen Pisten gegen Computergegner um die Wette fahren, stammen aus den Lagern Sprint Cars, Stock Cars, Prototypen, Experimentalfahrzeuge, Formel-I-Boliden und Indianapolis-Cars. Der Fuhrpark erklärt sich aus der langen Rennkarriere von Mario Andretti, dem Namenspaten des Programms. Alle PS-Klassen, die der Amerikaner bereits aktiv kennelernte, stehen Ihnen in diesem Programm zur Verfügung.

Im Trainingsmodus können Sie sich einen Flitzer herausuchen und die Piste Ihrer Wahl entlang brettern. Auf Dauer hält sich der Reiz dieser Übungsstunden aber in Grenzen, denn Sie drehen einsam und gegnerlos Ihre Kreise. Höchste Zeit, den Meisterschaftsmodus zu betreten. Nachdem Sie Ihren Namen eingetippt haben, beginnen Sie eine Saison mit der Hätz nach Punkten und Prämien. Zu Beginn müssen Sie mit der kleinsten Rennsportklasse vorlieb nehmen, in der die Speed Cars um die Kurven röhren. Wenn Sie brav eine gute Platzierung nach der anderen erreichen, haben Sie aber bald genügend Geld auf dem Konto, um sich ein Gefährt einer schnelleren Klasse leisten zu können.

Die Wettkämpfe beginnen mit einem Qualifikationsrennen. Um beim Hauptlauf mitmachen zu können, bei dem es um die Geldprämien geht, müssen Sie eine bestimmte Position erreichen. Klappt dies im ersten Versuch nicht, gibt es eine weitere Chance bei einer Art Trostreffen. Strengen Sie sich an; schließlich wollen Sie Ihr Rennfahrtalent nicht auf ewig mit diesen rasenden Nähmaschinen verbringen.

Zur persönlichen Belustigung bietet Mario Andretti's Racing Challenge eine Art Wiederholungsmodus im Stil einer Fernsehübertragung. Sie können jederzeit die F1-Taste drücken, um sich die letzten Sekunden des Rennens nochmals anzusehen. Um Überholmanöver, Kollisionen und andere Dramen in allen Einzelheiten zu studieren, dürfen Sie zwischen mehreren Blickperspektiven wählen.

Bewertung:

Obwohl das Programm eine ansehnliche Fülle an Optionen, Fahrzeugen und Pisten bietet, sind Steuerung und Spielspaß nur guter Durchschnitt. Die Rennen gegen die Computerverfahren können recht langatmig werden: Runde für Runde schleppt man sich dahin; Atmosphäre und Spannung köcheln auf Sparflamme. Dazu kommt der Ärger über die erschreckend lahme Grafik. Wer einen 386er besitzt, hat wenig Grund zum Meckern. Doch auf einem »kleinen« AT mit 10 MHz ist das Programm selbst bei niedrigster Detailstufe so unspielbar langsam, als würde dauernd jemand an der Handbremse ziehen. Die Steuerung wird dann so träge, daß man lieber die Finger davon lassen sollte (von der Geschwindigkeit auf XTs wollen wir erst gar nicht reden). Selbst die bewährte Tempotrickserie, »freiwillig« mit EGA-Grafik vorlieb zu nehmen, bringt nicht viel.

Wenn Ihr Computer schnell genug ist, Sie zudem einen Joystick griffbereit und generell Lust auf ein neues Rennspiel haben, könnte Mario Andretti's Racing Challenge eine Probefahrt wert sein. Sofern Sie aber nicht schon »Indianapolis 500« vom selben Hersteller im Regal stehen haben, sollten Sie lieber dieses ältere Programm kaufen. Es bietet zwar nicht so viele Optionen und Schnickschnack wie Mario Andretti, aber deutlich schnellere Grafik und mehr Spielspaß dank einer sehr feinfühligem Steuerung.

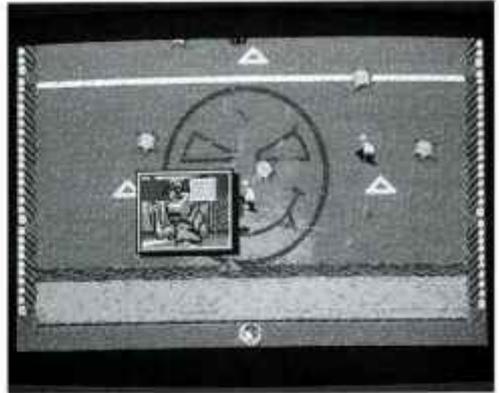
Auf einen Blick:

Name:	Mario Andretti's Racing Challenge
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 5



M.U.D.S.

Beschreibung:

»Willkommen in Görden!« Mit diesen vertrauenerweckenden Worten beginnt das Trainerhandbuch für »M.U.D.S.«, das Sie auf Ihre neue Führungsrolle in einer Sportmannschaft vorbereiten soll. Allerdings haben Sie eine weite Reise hinter sich, denn Sie treten den Job in der Stadt Görden an, die in der fernen Fantasywelt Ghound liegt. Und hier wird nicht Fußball, sondern M.U.D.S. gespielt, eine Abkürzung für »Mean Ugly Dirty Sport« (»Gemeiner, häßlicher, dreckiger Sport«). Das Team besteht auch nicht aus hochbezahlten Bundesliga-Profis, sondern aus verurteilten Kriminellen, die durch die sportliche Betätigung Teile ihrer Strafe abzahlen - sofern sie denn das Spiel überleben. Sie ahnen es schon, M.U.D.S. ist ein Spiel für echte Raufbolde. Allerdings brauchen Sie keine Angst vor moralischer Gefährdung zu haben: Das Programm nimmt sich nicht ernst und ist durchwegs im Comic-Stil gehalten.

M.U.D.S. bietet zwei Spiele in einem. Im Manager-Teil, der ähnlich funktioniert wie diverse Fußballtrainer-Programme, stellen sie ihr Team zusammen (durch Einkauf auf dem Sklavenmarkt), halten die Kasse in Ordnung (in enger Zusammenarbeit mit dem örtlichen Kredithai), stärken die Moral Ihrer Mannschaft (durch Wein, Weib und Gesang) und schwächen den Gegner (mit Lug, Trug und Bestechung). Im zweiten Teil wird dann wie bei anderen Mannschaftssport-Simulationen gespielt. Das Spielfeld sieht man aus der Vogelperspektive; mit Joystick, Tastatur oder Maus steuern Sie die Spieler über das Feld und versuchen, möglichst viele »Floptts« zu erreichen. Ein Floppt ist das Gegenstück zu einem Tor und wird erzielt, wenn ein kleines, als Spielball benutztes Tier (der Flonk) in einen Eimer (den Pott) geworfen wird.

Interessant wird das Spiel aber durch eine kleine Zusatzregel, die besagt, daß eine Mannschaft automatisch verliert, wenn sie nicht mehr genug Lebendige aufstellen kann. Wenn Sie die andere Mannschaft also durch gezielte Fouls aller Art dezimieren, können Sie nach Punkten hinten liegen und trotzdem gewinnen. Hier kommt Strategie ins Spiel, denn Sie müssen sich entscheiden, auf welche der beiden Methoden Sie einen Gegner am besten angehen.

M.U.D.S. spielt man normalerweise alleine, allerdings können zwei Spieler in einem speziellen Nur-Action-Modus gegeneinander oder miteinander gegen den Computer antreten. Wer das Actionspiel nicht mag, kann umgekehrt den Computer das Team steuern lassen und nur als Manager auftreten. Vier Regionen mit jeweils vier gegnerischen Teams stehen zwischen Ihnen und dem Gewinn des großen Cups von Ghould. Jede Region bietet neue Monster und komplett neue Grafik im Manager-Teil. Da man eine ganze Weile für die 16 Siege braucht, können auch Spielstände gespeichert werden.

Bewertung:

M.U.D.S. ist eines der witzigsten Spiele, die man zur Zeit kriegen kann. Das fängt schon bei der Anleitung an, klar verständlich und doch irrsinnig unterhaltsam ausgefallen ist. Das Programm macht Spaß und fordert heraus, denn der Actionteil wird von Region zu Region schwerer. Durch die verschiedenen Regionen wird auch viel Abwechslung ins Spiel gebracht, denn es erwarten Sie immer neue Monster, neue Grafiken und auch neue Spielzüge.

Auf den ersten Blick wirkt das Actionspiel ein wenig futzelig, denn die Sprites sind etwas klein geraten. Dadurch ist das Spiel aber sehr übersichtlich geraten und was den Figuren an Größe fehlt, machen sie durch Detail-Reichtum und Animation wieder wett. Am Anfang spielt sich der Actionteil ein wenig konfus, doch wenn man die Steuerung heraus hat und nicht wild herumbolzt, gelingen gute Kombinationen.

M.U.D.S. verbindet Action, Strategie und Humor durch ein schlüssiges Konzept, daß die Programmierer bis zum letzten Bit durchgezogen haben. Da verzeiht man auch, daß die VGA-Grafik mit nur 16 Farben auskommen muß. Im Gegenzug ist das Spiel schnell genug, um auch auf schmalbrüstigen ATs flott dahin zu rauschen.

Auf einen Blick:

Name:	M.U.D.S.
Hersteller:	Rainbow Arts
Distributor:	Rushware
Ca-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	Adlib und Soundblaster

Gesamtwertung: 8



PGA Tour Golf

Beschreibung:

Wie der Name schon ahnen läßt, hat diese Golfsimulation den Segen der amerikanischen Profi-Gilde »PGA«. Und das Programm macht seinem Namen alle Ehre: Im Turniermodus spielen Sie gegen 60 namhafte Golfer an, die vom Computer gesteuert werden. Bis zu vier menschliche Spieler können sich dazugesellen. Hier wird nach den offiziellen Regeln gespielt: In der ersten Runde bleiben nur die 48 bestplatzierten Golfer übrig, beim zweiten Durchgang überleben nur die Top 32. In den Runden 3 und 4 fällt dann die Entscheidung über die endgültige Platzierung. Je besser die finale Position, desto üppiger fällt das Preisgeld aus. Die Karrieredaten Ihrer Spielfigur werden inklusive persönlicher Schlag-Statistik gespeichert. Außerdem wird nach jedem Turnier die Geldrangliste aktualisiert, bei der die Turniereinnahmen aller Golfer addiert werden.

Recht ungewöhnlich ist die grafische Aufmachung. Den Blick auf den Parcours in 3D und die Platzübersicht aus der Vogelperspektive kennt man schon von anderen Golf-Programmen. Dazu kommt eine Art 3-D-Preview zu jedem Loch, bei der munter ran- und rausgezoozt wird, vergleichbar einer Kamera-Perspektive aus einem Helikopter, der am Grün entlang knattert. Zu dieser Spielerei gibt's ein paar Tips von einem PGA-Golfer. Bei weiten Schlägen wird außerdem umgeblendet, nachdem der Ball getroffen wurde. Beim Abschlag sehen Sie Ihre Spielfigur von hinten und der Ball zischt in die Luft. Danach wird quasi auf eine TV-Kamera umgeschaltet, die sich in der Nähe des Punktes befindet, an dem der Ball aufschlagen wird - ein schnittiger Effekt.

Einmal am Grün angekommen, können Sie eine dreidimensionale Ansicht betrachten, die gedreht werden darf. So lassen sich die tückischen Unebenheiten von verschiedenen Blickwinkeln aus studieren. Bei einem besonders genialen Kunstschlag hat die Zurückhaltung Ihres PC ein Ende und er zeigt automatisch eine Wiederholung des Wonneputts. Selbstverliebte Golfer können sich per Tastendruck auch jeden anderen Schlag noch mal zeigen lassen.

Die Steuerung ist quasi »Leaderboard-kompatibel«. Durch Drücken auf Joystick-, Mausknopf oder Leertaste im richtigen Augenblick bestimmen Sie die Schlagstärke und Effet. Neben der Entfernung zum Loch und Geländegegebenheiten will auch der Wind berücksichtigt werden. Die Tastatursteuerung hat sich in unserem Test übrigens als am genauesten erwiesen. Für vertrackte Situationen gibt's ein paar Spezialschläge, um den Ball aus hohem Gras und anderen Widrigkeiten herauszulöffeln. Vor jedem Abschlag sucht ein unsichtbarer Caddy einen günstigen Schläger aus, aber Sie müssen sich nicht an diese Empfehlung halten. Das Programm bietet vier Plätze mit je 18 Löchern, die prominenten Vorbildern nachempfunden sind.

Bewertung:

Sehr viele Golf-Simulationen sind in letzter Zeit erschienen, doch kaum eine macht so viel Spaß wie dieses vorzügliche Programm. PGA Tour Golf spielt sich ähnlich unkompliziert wie der Klassiker Leaderboard, hat eine nahezu identische Steuerung und sorgt dank des motivierenden Turniermodus für noch mehr Spannung. Das Programm ist ideal, um möglichst unkompliziert auf dem PC zu golfen. Der Schläger wird automatisch rausgesucht; Sie müssen auf Wind, Schlagstärke und Effet achten und beim Grün die Bodenverhältnisse berücksichtigen. Das ist nicht zu viel und nicht zu wenig; gerade die richtige Mischung, um den Spaß einerseits nicht zu erdrücken und andererseits den Spieler nicht zu unterfordern.

Grafische Aufmachung und Benutzerführung sind top; die 3-D-Grafik ist auch auf XTs erfreulich schnell. Sie sieht zwar nicht so farbenprächtig aus wie beim Rivalen »Links«, doch dafür benötigt man bei diesem Konkurrenzprogramm schon einen 386er, um eine halbwegs erträgliche Geschwindigkeit zu erzielen. Wer eine super-akkurate Golf-Simulation sucht, bei der man vor jedem Schlag minutenlang grübeln, diverse Tabellen studieren und Wingelbogen-Maße berücksichtigen muß, dem wird PGA Tour Golf vielleicht eine Spur zu simpel sein. Mir ist es aber lieber, wenn das eine oder andere golftechnische Detail ausgelassen und dafür Wert auf die Spielbarkeit gelegt wird. Bei PGA Tour Golf geht dieses Konzept voll auf.

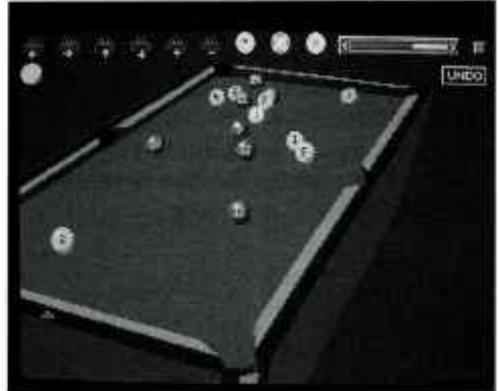
Auf einen Blick:

Name;	PGA Tour Golf
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 9



Sharkey's 3D Pool

Beschreibung:

Freunde des klassischen, französischen Billards rümpfen über die proletarische Variante von den Britischen Inseln nur mitleidig die Nasen. Trotzdem erfreut sich Pool-Billard zunehmender Beliebtheit. Es gibt inzwischen kaum eine Kneipe, in der nicht coole Typen, die Zigarette lässig im Mundwinkel hängend, mit Queue und Bällen ein Spielchen wagen. Im Gegensatz zum klassischen Billard, wo sich drei Spielkugeln gegenseitig berühren müssen, um einen Punkt zu erzielen, lochen Sie beim Pool-Billard die Kugeln in sechs über den Spielfeldrand verteilte Seitentaschen ein. Sobald Ihnen ein Stoß mißlingt und die anvisierte Kugel nicht in einer Tasche landet, ist der Konkurrent an der Reihe. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kugeln in den Seitentaschen verschwunden sind. Neben diesen einfachen Grundregeln gibt es noch eine Unzahl von Varianten, die Pool-Billard zu einem spannenden und abwechslungsreichen Spiel machen. Obwohl die Regeln leicht zu lernen sind und auch ein erster erfolgreicher Stoß meist schnell gelingt, ist Billard eine Wissenschaft. Bis zur Meisterschaft sind Jahre des Trainings nötig.

Ein guter Billardtisch kostet zwischen 1000 und 3000 Mark - kein Wunder, daß für den Computer preiswerte Alternativen angeboten werden. Mit »Sharkey's 3D Pool« können Sie gleich voll einsteigen und sich zumindest am PC-Bildschirm um Haus und Hof spielen. Denn hier stoßen Sie nicht allein um die Ehre, sondern um harte Dollars. Entweder treten Sie in einem »Tournament Modus« gegen drei unterschiedliche Computergegner an oder spielen in der »Competition« gegen einen menschlichen oder vom Computer gesteuerten Gegner. Mehrere Spielvarianten stehen zur Wahl. Unter anderem wird »Eight Ball«, »Nine Ball«, »Rotation« und »14.1 Continous« gespielt. Vor dem Match stellt Ihnen das Programm 10.000 Dollar als Startkapital zur Verfügung. Durch Wetteinsätze und geschicktes Spiel können Sie Ihr Konto aufbessern und die Rivalen in den Ruin treiben. Sieben unterschiedlich-begabte Gegner warten auf Ihre Herausforderung. Während die ersten Kontrahenten noch relativ leicht zu bezwingen sind, treffen Sie zuletzt auf Sharkey selbst. Dieser abgebrühte Bursche ist ein Profispieler und so gut wie unbesiegbar.

Sie sehen den Spieltisch entweder aus der Vogelperspektive oder in 3D. Bevor Sie Ihren Stoß ausführen, können Sie den Tisch heranzoomen, ihn in alle Richtungen drehen und kippen. Mit Maus oder Tastatur visieren Sie den jeweiligen Spielball an. Eine Balkenanzeige am oberen Bildrand informiert über die eingestellte Stärke des Stoßes. Wenn die Kugel nicht geradlinig gespielt werden soll, bestimmen Sie vor dem Stoß, welchen Effekt sie erhält. Auch kleinste Nuancen lassen sich mit einem Cursor einstellen. Je nach vorge-wähltem »Spin« beschreibt die Kugel eine Links- oder Rechtskurve und wird auf ihrer Bahn beschleunigt oder verlangsamt.

Wenn die Computergegner keine Herausforderung mehr darstellen, können Sie sich an 20 vorgegebenen Trickstößen versuchen und Ihr Augenmaß weiter schulen. Mit einem eingebauten Ball-Editor entwickeln Sie eigene Spielbilder und klassische Stellungen. Standard-Situationen können so einfach eingeübt werden.

Bewertung:

Billard und Computer - das paßt irgendwie nicht zusammen. Bis heute gibt es keine einzige Simulation, die das besondere Flair dieses ungewöhnlichen Sports vernünftig eingefangen hätte. Auch Sharkey's 3D Pool befriedigt leider nur in Ansätzen. Besonders ärgerlich ist, daß Sharkey nur eine schlecht vertuschte Neuauflage des etwas älteren Programms »3D Pool« ist. Leider machen ein paar Gegnerbildchen und ein Turniermodus mehr noch kein besseres Spiel. Man hat zwar versucht, ein wenig Atmosphäre aufzubauen, aber am faden Spielablauf hat sich nichts geändert. Die langen Bedenkzeiten der Computergegner nerven auf Dauer ganz gewaltig. Wenn Sie unbedingt eine Billard-Simulation in Ihre Sammlung aufnehmen wollen, ist Sharkey's 3D Pool noch die beste Wahl. Trotzdem sollten Sie nicht allzu viel Spielspaß erwarten. Wir ziehen ein Turnier am echten Tisch vor.

Auf einen Blick:

Name:	Sharkey's 3D Pool
Hersteller:	Microprose
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	80 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts. Maus empfohlen
Grafikkarten:	Hercules, CGA und EGA
Soundkarten:	-

Gesamtwertung:



Starbyte Super Soccer

Beschreibung:

Depressionen, weil der Mittelstürmer nicht trifft? Magengeschwüre, wenn Lizenzentzug droht? Suizid-Gedanken, sobald der Verein aus der Bundesliga abstiegt? Wer so mit Leib und Seele an der Fußball-Treterbranche hängt, sollte sich vorsichtig an das nervenkitzelnde »Starbyte Super Soccer« wagen.

Sie werden hier zum nahezu allmächtigen Supertrainer eines Fußballvereins und entscheiden sowohl über sportliche als auch über finanzielle Belange. Doch ohne Schweiß kein Preis: Sie beginnen die erste Saison in den Niederungen der Verbandsliga und müssen dreimal aufsteigen, um die ersehnte Bundesliga zu betreten. Das Spielermaterial ist zu Beginn allerdings nicht geradezu dazu geeignet, solche Träumereien zu rechtfertigen. Bei den meisten Kickern im Kader muß man schon dankbar sein, wenn sie sich beim Schnürsenkelbinden nichts brechen. Durch geschicktes Wirtschaften und Ausnutzen aller Werbemöglichkeiten müssen sie genügend Profit machen, um langsam eine gute Mannschaft aufzubauen. Je besser das Team spielt, desto mehr Zuschauer strömen ins Stadion - dem Weg nach oben steht dann eigentlich nichts mehr im Wege.

Sobald Sie die Aufstellung vollendet und die Taktik festgelegt haben, berechnet das Programm aufgrund der statistischen Daten den Matchausgang. Schnellspieler können sich gleich das Ergebnis zeigen lassen; wer auf ein bißchen Nervenkitzel steht, läßt sich einen »Sportschau«-kompatiblen Zusammenschnitt der rassistigsten Torszenen vorführen. Die Grafik ist nicht gerade schön, aber zweckmäßig: Super Soccer ist kein Programm für VGA-Ästheten, sondern besticht allenfalls durch einen schön lesbaren Zeichensatz.

Die etwas betagte Idee wird durch eine Fülle von Statistiken und einen sehr realistischen Spielablauf aufgewertet. Schon beim Zusammenkaufen eines guten Teams kann man viel falsch machen: Es bringt nicht viel, sich einen Spitzenspieler zu leisten, wenn der Kader nicht groß genug ist - im Saisonverlauf gibt es immer öfters Verletzungen und bekommt man nicht einmal elf einsatzfähige Mannen zusammen, sind die Siegeschancen höchst bescheiden. Außerdem kann man durch den (nicht gerade billigen) Besuch von Trainingslagern die Qualität des bestehenden Spieler-Ensembles aufmöbeln.

Auf der Finanzseite gibt es neben dem traditionellen Kreditgepumpe auch die Möglichkeit, brachliegende Barschaften als zinsbringende Termingelder anzulegen. Sie können sogar Fußballtoto spielen und versuchen, die Ergebnisse der nächsten Bundesligarunde vorauszusagen. Als wichtige Einnahmequelle Ihres Clubs erweisen sich außerdem Banden- und Trikotwerbung. Je besser die Mannschaft spielt, desto lukrativer werden die Angebote von Firmen mit so possierlichen Namen wie »Sonie« und »Ebson«.

Das Trainerdasein vor Ihrem PC muß nicht einsam sein, denn bis zu sechs Spieler können gleichzeitig antreten. Die Motivation schnell beim Wettkampf gegen ein paar Freunde besonders hoch: Lokalderbys sorgen für Spannung; Spielertransfers untereinander können zu Feilschereien ausarten, wie man sie sonst nur auf orientalischen Basars erlebt. Außerdem bietet Super Soccer fünf Schwierigkeitsgrade; der Spielstand darf natürlich gespeichert werden.

Bewertung:

Bei Starbyte Super Soccer besticht die Sorgfalt, mit der der Spielbetrieb von vier Ligen simuliert wird. Alle Ergebnisse und Tabellen können jederzeit studiert werden; die Mannschaften und Spieler haben »richtige« Namen. Wegen der wilden Transfers dürfen Sie aber nicht erwarten, daß jeder Balltreter bei dem Club unter Vertrag ist, wie in Wirklichkeit. Eine wahre Freude für den Statistik-Enthusiasten sind die zahlreichen originellen Ranglisten. Neben gewohntem Zahlenwerk wie einer Torjägerliste oder dem schonungslosen Finanzreport finden Sie z.B. die »Mannschaft der Woche« (der Computer ermittelt die besten Spieler und stellt eine Art Nationalelf zusammen), eine Sünder-Liste (wer sieht am häufigsten farbige Kärtchen aus des Schiris Sammlung?) und die »Aufsteiger des Jahres« (Auflistung der Spieler, die sich im Vergleich zur vorherigen Saison am meisten verbessert haben).

So sehr die detaillierte Simulation eines Ligaspielbetriebs das Herz aller Fußball-Fans auch erwärmt - über die technischen Dürftigkeiten muß man sehr gnädig hinwegsehen. Grafik und Sound existieren kaum; wegen der Verwaltung zahlreicher Daten sollte man Super Soccer außerdem nicht gerade auf dem langsamsten PC spielen. Auch auf der Festplatte wird munter herumgeschaufelt. Gelegentliche kleine Wartepausen werden mit einem fesselnden Strategiespiel aus der Welt des Profi-Fußballs gedankt, die spannender ist als so mancher fader Bundesligaspieltag.

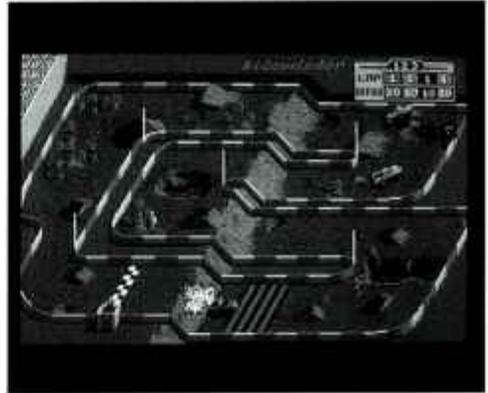
Auf einen Blick:

Name:	Starbyte Super Soccer
Hersteller:	Starbyte
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 8



Super Off Road

Beschreibung:

Rennspiele auf PCs sind meist heftig bemüht, mit protziger 3-D-Grafik die Freuden des Pistenkratzens auf dem Bildschirm zu vermitteln. Daß der Spielspaß nicht unbedingt leiden muß, wenn man auf eine schlichtere Perspektive zurückgreift, beweist die Spielhallen-Umsetzung »Super Off Road«. Das gefällige Gerase wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Aus dieser Übersichtlichkeit erwächst ein immenser Vorteil: Bis zu drei Spieler können gleichzeitig antreten (einer davon benutzt den Joystick, die anderen brettern per Tastatur durch die Gegend). Insgesamt sind vier Wagen unterwegs. Alle verwaisten Plätze werden von Computerfahrern übernommen, die sich auf den späteren, anspruchsvolleren Strecken als unangenehme Gegner erweisen.

Die Steuerung ist erfrischend simpel und weit vom Anspruch einer Rennsimulation entfernt. Sie lenken Ihr Wägelchen nach links oder rechts, gegen Gas und können gezielt Nitros einsetzen. Diese limitierten Einheiten mit einem Schlickchen Supersprit beflügeln Ihr Auto für eine kurze Weile: Es beschleunigt in ungeahnte Drehzahlbereiche und so hängt womöglich auf der Zieleinfahrt noch die Konkurrenz ab. Insgesamt gibt es acht Pisten, die alle zweimal befahren werden (je einmal im und einmal gegen den Uhrzeigersinn). Jede Strecke ist mit engen Kurven, Wassergräben, Rampen und anderen Schikanen gespickt. Super Off Road ist ein echtes Geländerenner, bei dem es darauf ankommt, möglichst geschickt die bremsenden Hindernisse zu umschlängeln.

Die Leistung Ihres Fahrzeugs läßt sich langsam, aber sicher steigern. Für gute Plazierungen erhält man saftige Prämien, von denen man wiederum bessere Reifen, Stoßdämpfer, Beschleuniger, Motoren und zusätzliche Nitro-Einheiten kaufen kann. Das Tuning verbessert verschiedene Fahreigenschaften wie z.B. griffigere Kurventechnik, zügigere Beschleunigung und höhere Maximalgeschwindigkeit. Jedes Extra ist in fünf Stufen erhältlich. Sie können also selber entscheiden, ob Sie am Anfang z.B. Ihr Kapital für eine optimale Bereifung einsetzen oder alle Kategorien langsam, aber gleichmäßig verbessern.

Bewertung:

Super Off Road ist ein kleines, feines Rennspiel, das ebenso simpel wie erfrischend ist. Vor allem im Duell mit ein paar Freunden dreht man gerne ein paar Runden; alleine gegen den Computer drohen langfristig Ermüdungserscheinungen bei der Motivation. Das Programm ist ein Paradebeispiel für die Umsetzung eines Automatenerfolgs auf den PC: Mit VGA-Grafik und AdLib-Sound muß sich diese Version nicht hinter dem Spielhallen-Vorbild verstecken - da fehlt nur noch das Lenkrad zum vollkommenen Glück.

Sie müssen sich wirklich darüber im klaren sein, daß hier keine anspruchsvolle Fahr-simulation geboten wird. Das Programm ist ein Auto-Actionspiel, bei dem es nur auf gute Reaktionen ankommt. Doch Super Off Road beweist eindrucksvoll, daß ein solches gut gemachtes Simpelspiel mehr Spaß machen kann als so manche Schlummer-Simulation, bei der der Unterhaltungswert vernachlässigt wurde. Wenn's mal eine entspannende Runde Zwischendurch-Geräse sein soll, sollten Sie sich Super Off Road antun: Man spielt es immer wieder ganz gerne und freut sich wie ein Schneekönig, wenn der eigene Flitzer um Reifenbreite als erster die Ziellinie passiert.

Auf einen Blick:

Name:	Super Off Road
Hersteller:	Virgin
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 6



Test Drive III (The Passion)

Beschreibung:

Unbestreitbar ist das Auto des Deutschen liebster Spielzeug. Da wird vor manchem Garagentor am Samstagnachmittag gewienert und gewacht, was das Zeug hält. Besonders beliebt sind monströse Zubehörteile, die einen biedereren Vertreter der unteren PS-Mittelklasse in ein schnittiges Plastik-Schaf im italienischen Designer-Wolfspelz verwandeln. Im spoilerbewerten Opel Manta oder dem Alu-Felgen-Golf träumt so mancher Bürger vom röhrenden Auspuff eines rassigen Lamborghinis. Ein Blick in Muttis Haushaltskasse und der aktuelle Bankauszug lassen den heißersehten Traum platzen wie eine Seifenblase. So ein 400.000-Mark-Modell aus der Edelschmiede jenseits der Po-Ebene dürfen wir höchstens mal in Gegenden wie der Hamburger Reeperbahn (und dann nur aus sicherer Entfernung zum Besitzer) bestaunen.

Risikoloser und erheblich billiger ist der fetzige Renner als Instantschlitten aus der Softwaredose. Im Autorennspiel »Test Drive III: The Passion« dürfen Sie sich ans Steuer einer von drei Edelkarossen setzen. Auf Wunsch brettern Sie mit einem Laborghini Diablo, dem Pinifarina Mythos oder dem Chevrolet Cerv III über kalifornische Küstenstraßen.

Fünf verschiedene Streckenabschnitte, die allesamt Original-Highways nachempfunden sind, müssen abefahren werden. Das Ziel ist ein Nationalpark am Ende aller fünf Streckenabschnitte. Vor dem Start darf einer von drei Schwierigkeitsgraden ausgesucht werden; ferner haben Sie die Wahl, ob Sie lieber ein Rennen gegen die Zeit absolvieren oder mit drei vom Computer gesteuerten Flitzern um die Wette fahren. Wer auf menschliche Gegner Wert legt, kann sich mit drei Kumpels am Steuer abwechseln. Schaffen Sie einen Streckenabschnitt in einer bestimmten Zeit, geht's auf der nächsten Bahn weiter. Trödeln Sie oder fahren das Auto mehr als viermal zu Klump, muß wieder von vorne begonnen werden.

Zu sehen ist die Piste durch die Windschutzscheibe Ihres Wagens. Neben den üblichen Instrumenten wie Drehzahlmesser und Tachometer befinden sich an Bord noch ein Kompaß, eine Uhr und ein Radarwarner. Letzterer ist besonders wichtig, denn leider lauern

am Rande der Highways Polizeistreifen, die Ihnen einen Strafzettel verpassen wollen. Erwischt Sie ein Ordnungshüter, wird das mit Strafpunkten geahndet, die Ihr Punktekonto verringern... vorausgesetzt, Sie lassen sich einholen. Die Freunde und Helfer sind nicht das einzige Hindernis auf der Jagd nach Bestzeiten. So sind die Strecken nicht schnurstracks gerade, sondern warten mit allerlei Schikanen auf. Da gibt es Tunnel, Hügel, scharfe Kurven und Witterungseinflüsse, die das Fahrverhalten beeinträchtigen.

Besonders detailliert sind Hindernisse und 3-D-Landschaft mit einer VGA-Grafikkarte und einem sehr fixen Computer zu sehen. Da stapfen Kühe über die Fahrbahn, wird der Asphalt in lauschigen Nebel gehüllt, flitzen Eisenbahnzüge über Schienenstränge, flackern Scheinwerfer durch die Nacht und dichter Regen prasselt auf die Windschutzscheibe. Die Detailwut geht sogar soweit, daß ab und zu ein lästiges Insekt an der Scheibe kleben bleibt und nur durch den Wischer wieder entfernt werden kann. Auf Knopfdruck berieselt sogar einer von drei dudelnden Radiosendern den Fahrer.

Bewertung:

Auf den ersten Blick bietet »Test Drive III« eigentlich nur Erfreuliches: Drei flotte Hochpreisrenner, fünf ausgefeilte Strecken, die sich durch eine sehr malerische 3-D-Landschaft schlängeln und ein harter Computergegner versprechen Fahrspaß pur. Leider wird der heiße Softwaremotor bei einem lahmen PC gnadenlos abgewürgt - ohne einen 386er brauchen Sie sich erst gar nicht auf die Startbahn zu trauen. Nur mit einer flotten Kiste kommt dank der zügigen Grafik ein anständiges Fahrgefühl auf.

Ein weiterer Knackpunkt bei Test Drive III: Hat man alle grafischen Gags gesehen und ist durch Regen, Nebel und Kuhherden gebräust, wird es langweilig. Zwar sind die Strecken gut abgestimmt und bieten einiges an fahrerischer Abwechslung, aber wehe Sie haben jede Kurve und jedes Hindernis mit qualmenden Pixelreifen hinter sich gelassen. Der Reiz, ein zweites Mal den gleichen Kurs zu befahren, ist nicht besonders hoch.

Auf einen Blick:

Name:	Test Drive III: The Passion
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 4



TV Sports Basketball

Beschreibung:

Ein Harlem Globetrotter fällt nicht vom Himmel, aber auf dem PC können auch ungelene Naturen schnelle Karriere im Profi-Basketball machen. Mit »TV Sports Basketball« gelang Cinemaware eine vorzügliche Simulation der Sportart mit den langen Kerls. Wie schon beim Vorgängerprogramm »TV Sports Football« wird neben der eigentlichen Sportart viel Wert auf ein möglichst authentisches Drumherum gelegt.

Zu Beginn sollten Sie eine neue Liga starten. Dann können Sie sich eine Mannschaft aussuchen, deren Namen und Spieler geändert werden können. Viel wichtiger ist jedoch, daß Sie bestimmen dürfen, welche Positionen die einzelnen Spieler annehmen. Die Qualität eines Basketballers wird durch einen Wert von 1 bis 8 in den Kategorien Wurfstärke, Paßspiel, Defensive, Rebounds (wichtig, um schnell an Abpraller heranzukommen), Schnelligkeit und Sprungkraft festgelegt. Für jeden Spieler gibt es eine Gesamtpunktzahl, die Sie beliebig unter den sechs Kategorien verbraten können.

Neben dem Ligabetrieb dürfen Sie auch ein Freundschaftsspiel bestreiten, bei dem insgesamt bis zu vier Personen gleichzeitig mitmachen können. Da nur ein Spieler mit dem Joystick steuern kann, dürfen sich die drei anderen um den besten Platz an der engen Tastatur balgen. Da die Joysticksteuerung ohnehin wesentlich besser ist, dürften solche Multispieler-Wagnisse selten über das Experimentierstadium kommen.

Wie schon bei TV Sports Football werden für jeden Spieler in der Liga umfangreiche Statistiken geführt. Sie können sich die Ergebnisse aller Spieler eines Teams ansehen oder - was viel reizvoller ist - die jeweils zehn besten Spieler der Liga in bestimmten Kategorien zeigen lassen. Die größten Gurken werden auch entlarvt, denn mit »Bottom 10« bekommt man die zehn schlechtesten Spieler der ganzen Liga verraten.

Jeweils fünf Spielfiguren sind bei TV Sports Basketball auf dem Platz; sieben weitere Basketballer sitzen auf der Ersatzbank. Im Lauf des Spiels geraten Ihre Recken ins Schwitzen und sollten immer wieder gegen frische Spieler eingewechselt werden. Zu Beginn jedes Viertels (gespielt wird 4 x 12 Minuten lang) und bei Unterbrechungen (Time-

Outs) wird ein Taktik-Menü eingeblendet. Hier nehmen Sie Spielerwechsel vor und legen für jeden der Jungs fest, welchen Spieler des gegnerischen Teams er decken soll. Per Funktionstasten kann man außerdem eine »Paßhilfe« ein- und ausschalten. Während des Matches wird durch Kreise in verschiedenen Farben angezeigt, welche Mitspieler gerade ungedeckt sind. Wirft man einen Paß, geht dieser automatisch in die Richtung des freien Spielers. Ohne Paßhilfe geben die Mitspieler nur durch ein dezentes Handheben zu verstehen, daß sie risikolos angespielt werden können. Der Paß muß dann auch durch Joystickbewegung exakt in die entsprechende Richtung geworfen werden. Außerdem können Sie hier den »Rollenspiel-Modus« aktivieren: Normalerweise steuert man immer den Spieler, der gerade in Ballbesitz ist. Sie können sich aber auch für einen bestimmten Spieler entscheiden, den Sie selbst dann steuern, wenn er nicht in Ballbesitz ist. Die anderen Akteure des eigenen Teams werden in diesem Fall vom Computer kontrolliert.

Während des Spiels können Sie durch geschicktes Steuern und Feuerknopf drücken (kurz für Pässe, lang für Würfe) versuchen. Punkte zu erzielen, Fouls des Gegners zu provozieren oder Bälle vom anderen Team zu mopsen. Alle »echten« Basketball-Regeln werden vom Computer-Schiedsrichter unerbittlich überwacht. Hauptsächlich spielt sich das Geschehen vor den beiden Körben ab. Wechselt es von einer Spielhälfte in die andere, bekommt man vorübergehend die Aktion von der Seite gezeigt. In diesen paar Sekunden laufen die langen Jungs von alleine, während Sie jetzt mit dem Joystick auswählen können, welcher Spieler sich beim nächsten Angriffszug bevorzugt freilaufen soll.

Bewertung:

Cinemaware ist eine anspruchsvolle, spieltechnische überzeugende Basketball-Simulation gelungen, die durch die aufschlußreichen Statistiken und schönen VGA-Grafiken abgerundet wird. Durch den Liga-Modus ist die Motivation auch langfristig sehr hoch. Das Spieltempo ist sehr von der Power Ihres Computers abhängig: Auf einem 10-Mhz-AT ist das Tempo gerade richtig. Bei Computern der XT-Klasse ruckt die Grafik in Zeitlupe vor sich hin, was den Spielspaß kurzerhand dahinmeuchelt. Für Anhänger dieser Sportart, die gewillt sind, ein wenig »Einspielzeit« zu investieren, ein lohnendes Programm.

Auf einen Blick:

Name:	TV Sports Basketball
Hersteller:	Cinemaware
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Joystick empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 7

Strategiespiele





Armor Alley

Beschreibung:

Es gibt eine Menge Spiele, die nicht gerade durch ein besonders friedliches Weltbild auffallen. Da wird ohne Sinn und Verstand geballert, feindliche Truppen werden vom Bildschirm geblasen und ganze Städte dem Erdboden gleich gemacht. Jeder muß selbst entscheiden, inwieweit solche Programme mit den eigenen moralischen Grundsätzen vereinbar sind. Andererseits sollte man nicht alles prinzipiell verdammen, was militärische Aktionen zum Spielziel macht. Wichtig ist wohl in jedem Fall der Abstraktionsgrad. Programme, die einseitig ideologisch Stellung nehmen und unreflektiert zwischen Gutem und Bösem differenzieren, muß man ohne Frage ablehnen. »Armor Alley« ist ein Beispiel dafür, daß es auch anders geht. Obwohl auch in diesem Strategiespiel zwei Armeen gegeneinander antreten, gibt es keine Guten und Bösen. Vielmehr muß man, wie beim Schachspiel, den Gegner taktisch ausmanövrieren und das gegnerische Hauptquartier erobern.

Sie sehen das nach links und rechts scrollende Spielfeld von der Seite. An den Enden des Parcours liegen die beiden Hauptquartiere. Am oberen Bildschirmrand erscheint ein Radarbild, auf dem Sie die gesamte Landschaft überblicken können. Ihr Hauptziel ist die Zerstörung der gegnerischen Basis. Natürlich hat der Gegner mit ihrer Basis ähnliches im Sinn. Um Ihrem Ziel näher zu kommen, stehen Ihnen verschiedene Truppenteile zur Verfügung, die geschickt zusammenarbeiten müssen. Allerdings können Sie nicht alle Einheiten direkt steuern. Ihrem direkten Mausbefehl untersteht nur jeweils ein Helikopter, mit dem Sie über das Schlachtfeld sausen. Diese Maschine ist ausgerüstet mit einer begrenzten Menge Treibstoff, einem MG, einigen Bomben und zwei zielsuchenden Raketen. Außerdem können Sie eine Anzahl von Fallschirmjägern transportieren.

Das gegnerische Hauptquartier ist gegen konventionelle Waffen gänzlich unempfindlich. Nur mit speziellen elektronischen Störgeräten kann die Anlage ausgeschaltet werden. Diese Geräte werden in kleinen LKWs transportiert, die von Ihrer Basis aus starten. Im eigenen Hauptquartier stellen Sie deshalb einen Konvoi zusammen, der dann mit Helikopter-Unterstützung sicher die feindliche Basis erreichen muß. Neben den LKWs können Sie

Panzer, fahrbare Luftabwehrraketen, Infanterie und Ingenieure auf die gefährvolle Reise schicken. Jede Einheit kostet einen bestimmten Geldbetrag. Anfangs stehen 40 Geldeinheiten zur Verfügung. Im Laufe des Spiels wird das Konto kontinuierlich aufgefüllt, so daß Sie immer wieder neue Einheiten einkaufen können. Der Parcours ist gespickt mit feindlichen Bunkern, Luftabwehrgeschützen und Ballonsperren.

Nur wenn alle Truppenteile gezielt zusammenarbeiten, können Sie die gefährvolle Reise heil überstehen. Wenn z.B. ein Panzer ein feindliches Geschütz vernichtet hat, können Sie mit dem Helikopter Ingenieure absetzen, die das Geschütz reparieren und für Sie zum Einsatz bringen. Ihr Helikopter verfügt nur über einen begrenzten Treibstoff- und Waffenvorrat. Gehen die Reserven aus, müssen Sie zurück zur Basis fliegen und wieder neu auftanken. Leider besitzt der Gegner die gleichen Ressourcen wie Sie: Auch er schickt Konvois auf die Reise und macht den Luftraum mit seinen Helikoptern unsicher. Nur strategisches Geschick und eiskalte taktische Planung führt deshalb zum Erfolg. Wenn Sie gegen den Computer spielen, stehen zehn unterschiedlich schwere Szenarios zur Verfügung. Besonders reizvoll ist der Kampf gegen einen menschlichen Gegner. Entweder können Sie mit einem seriellen Kabel zwei Computer verbinden oder über ein Modem (mindestens 1200 Baud) Fernduelle austragen.

Bewertung:

Moralische Bedenken hin oder her: »Armor Alley« macht einen Heidenspaß. Das grafisch eher unscheinbare Programm verbindet spielerischen Tiefgang mit einer kinderleichten Steuerung. Wenn die niedlichen und gar nicht martialischen Pixel-Soldaten mit dem Gegner Schlitten fahren, steigt der Gehässigkeitsfaktor ins Uferlose. Besonders gegen einen menschlichen Partner kann man ohne Skrupel die realpolitische Sau rauslassen. Spieler, die sich gerne an strategischen Tüfteleien mit Actioneinschlag versuchen, können ohne Bedenken zugreifen.

Auf einen Blick:

Name:	Armor Alley
Hersteller:	Three-Sixty
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 8



Bandit Kings of Ancient China

Beschreibung:

Fernsehfans werden sich vielleicht noch an die »Rebellen vom Liang Chan Pho« erinnern. Diese Abenteuerserie erfreute vor ein paar Jahren die Zuschauer mit Geschichten um eine Gruppe Ausgestoßener und Renegaten im mittelalterlichen China. Diese Helden sind längst in die chinesische Volksdichtung eingegangen und genießen dort einen ähnlichen Status wie bei uns Prinz Eisenherz oder Richard Löwenherz. In »Bandit Kings of Ancient China« dürfen Sie sich als Strategie ins Kampfgetümmel stürzen und an der Befreiung Chinas teilnehmen.

Sie finden sich im 12. Jahrhundert wieder. Minister Gao Qui, Reichsverwalter der Song-Dynastie, hat sich von seinem Kaiser losgesagt und unterdrückt mit eigenen Söldnertruppen die 50 Provinzen des Reiches. Der Kaiser, selbst ohne militärische Macht, muß tatenlos dem mordgierigen Treiben seines einstmaligen Untergebenen zusehen. Die letzten aufrechten Männer im Land wurden von Gao Qui in die Verbannung geschickt und fristen dort als Vogelfreie ihr Dasein. Sie übernehmen nun einen dieser Helden und machen sich an die wahrhaft titanische Aufgabe, das Land unter Ihrer weisen Hand zu einen, den Diktator militärisch zu schlagen und den Kaiser wieder einzusetzen. Dabei dürfen Sie entweder allein gegen den Computer antreten oder mit bis zu sechs menschlichen Konkurrenten um den Jadethron kämpfen.

Bevor der Kampf losgeht, werden nach dem Zufallsprinzip sieben Charakterwerte für den Helden ausgewürfelt. Mut, Weisheit, Integrität, Stärke und Popularität werden noch eine entscheidende Rolle spielen. Wenn Sie aus dem Exil aufbrechen, sind Sie arm wie eine Kirchenmaus und müssen sich erst in einer noch freien Provinz häuslich einrichten. Die Einwohner empfangen den neuen Herrscher zwar recht wohlwollend, erwarten aber schon bald erste Vorteile für die Provinz. Sie tun gut daran, die eingenommenen Steuern zur Landkultivierung und Gewässerbegradigung auszugeben. Durch die steigende Produktivität steigt Ihr eigener Besitz, die Einwohner sind zufrieden und die Provinz prosperiert. Leider schlafen die Konkurrenten nicht: Eine starke Armee muß also her. Sie können Söldner anwerben, trainieren und ausrüsten oder gleich einen Teil der eigenen Bevölkerung

rekrutieren. Gleichzeitig müssen Sie sich um das wirtschaftliche Wohl der Provinz kümmern und handeln mit Lebensmitteln, Fellen und Metallgegenständen.

Steht in der eigenen Provinz alles zum Guten, dürfen Sie zum ersten Eroberungsfeldzug aufbrechen. Alle Schlachten werden auf unterschiedlichen Hexfeld-Karten geschlagen. Sie befehligen Infanterie, Bogenschützen und Kavallerie. Alle Einheiten werden getrennt über das Spielfeld gezogen und können unterschiedliche Aktionen ausführen. Während die Bogenschützen eine Burg belagern, legt eine Infanterie-Einheit einen Hinterhalt oder liefert sich eine offene Feldschlacht. Eine Bereicherung in jeder Schlacht sind fahrende Zauberer. Haben Sie zuvor einen dieser mysteriösen Männer rekrutiert, wird er den Gegnern mit Feuerbällen das Leben schwer machen. Ist der Anführer der Gegenseite umgekommen oder in Gefangenschaft geraten, dürfen Sie feierlich in der neuen Hauptstadt einziehen. Diese Vasallenstaaten unterstehen nun entweder Ihrem direkten Befehl oder werden von einem treuen Hauptmann in Ihrem Namen regiert. Sie weiten langsam Ihre Einflußsphäre aus und bereiten sich so auf den alles entscheidenden Kampf gegen die Truppen von Gau Qui vor. Wird der Bösewicht innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens besiegt, ist Ihnen der Kaiser zu ewigem Dank verpflichtet.

Bewertung:

Für Strategiespieler ist »Bandit Kings of Ancient China« der Himmel auf Erden. Diese digitalisierte Geschichtsstunde bietet alles, was das Herz begehrt: Sie müssen sich als gerissener Diplomat, als knallharter Geschäftsmann und kühler Schlachtenlenker bewähren. Das Spiel ist derart komplex, daß man bald den Bezug zur Realität verliert und mit Freuden in das chinesische Mittelalter eintaucht. Eine Klasse für sich ist auch das mitgelieferte englische Handbuch: Auf weit über 100 Seiten werden die Lebensläufe der Personen im Spiel geschildert, die damalige Situation im Land aufgezeichnet und alle Spieloptionen genau erklärt. Gelegenheitsspieler seien aber gewarnt: Die Banditenkönige sind ein harter Brocken. Bis man alle strategischen Winkelzüge sicher im Griff hat, können Monate vergehen. Die schlichte Grafik und die spartanische Benutzerführung sind auch nicht jedermanns Sache.

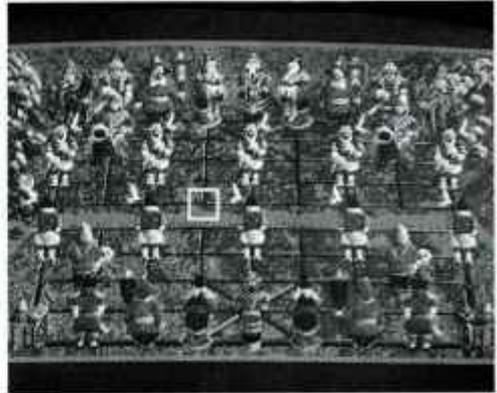
Auf einen Blick:

Name:	Bandit Kings of Ancient China
Hersteller:	Koei/Infogrames
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA (EGA empfohlen)
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 8



Battie Chess II: Chinese Chess

Beschreibung:

Viele historisch versierte Schachfreunde glauben an die Theorie, daß Schach erstmals in Indien des 7. Jahrhunderts auftauchte und von dort aus seinen Siegeszug um die ganze Welt antrat. Neben Indien war China eines der ersten Länder, in denen Schach gespielt wurde. Erst gegen Ende des 11. Jahrhunderts wurde Schach auch in Europa entdeckt. Bis dahin hatten sich die Chinesen nicht mehr mit dem Originalspiel zufrieden gegeben und die Schachfiguren sowie die Regeln etwas verändert. »Battie Chess II: Chinese Chess«, ist die Computerversion dieser fernöstlichen Schachvariante. Gespielt wird mit den asiatischen Figurentypen und dem entsprechenden Brett. Die entscheidenden Unterschiede zwischen dieser Version und dem in Europa gebräuchlichen Schach bestehen in den verschiedenen Figuren, den zum Teil anderen Zugoptionen und dem Brett Aufbau.

Das Spielbrett wird beim chinesischen Schach durch einen Fluß in zwei Hälften geteilt. Bestimmte Figuren dürfen diesen Fluß nicht überqueren, andere verändern ihre Zugvarianten, wenn der Fluß überschritten wird. Das gilt z.B. für die Figur des »Pawn«, der noch am ehesten mit dem »Bauern« zu vergleichen ist. Solange der Pawn sich am eigenen Flußufer herumtreibt, kann er immer nur einen Schritt nach vorne ziehen. Befindet er sich auf der gegnerischen Seite, ist es erlaubt, die Figur auch nach rechts oder links zu ziehen. Das Spielziel lautet trotz aller Modifikationen immer noch, den gegnerischen König matt zu setzen.

Zu sehen ist das Schachbrett wahlweise in 3D oder einer Vogelperspektive. Hierbei werden die Figuren mit chinesischen Schriftzeichen markiert (optional läßt sich lateinische Schrift einschalten). In der 3-Ansicht sind die Figuren animiert, was besonders unter VGA eindrucksvoll aussieht. Es gibt sogar kleine Kampfsequenzen, wenn eine Figur die andere schlägt. Begleitet von Digi-Sound prügeln sich da zwei Bauern, ballert die Kanone (Turm) herum oder es meuchelt das chinesische Pendant zum Springer die feindliche Figur hinterrücks ab. Entweder spielen Sie alleine gegen den Computer oder Sie treten gegen einen menschlichen Partner an. Haben Sie einen zweiten PC oder ein Modem parat, können sich beide Parteien auch per Nullmodem-Kabel oder Telefonverbindung ein Match liefern.

Am besten lassen sich die Schachfiguren mit einer Maus übers Brett jagen. Ein Klick auf die gewünschte Figur genügt und schon zeigen farbige Markierungen an, wohin gezogen werden kann. Per Maus werden auch die verschiedenen Spieloptionen aktiviert. Hier wird einer von neun Schwierigkeitsgraden ausgewählt und fest gelegt, wieviel Zeit Sie dem Gegner zum Überlegen lassen. Von einer bis 10.000 Minuten reicht die erlaubte Zeitspanne. Je mehr Zeit dem Computer zur Verfügung steht, desto sorgfältiger überlegt dieser seinen nächsten Zug. Eine Hilfefunktion, die Ihnen einen Tip gibt, fehlt ebenso wenig wie die Option zum Zurücknehmen des letzten Zuges.

Bewertung:

So faszinierend »Chinese Chess« auch auf den ersten Blick aussieht, so verwirrend spielt es sich für einen europäischen Schachfreund. Zwar hat man sich bald an das unterschiedliche Brettlayout und die neuen Figuren gewöhnt, aber so recht begeistern konnte uns diese Schachvariante nicht. Das liegt zum einen an der nicht gerade überwältigenden Spielstärke des Computers und zum anderen an der schönen, aber überflüssigen 3-D-Grafik. Voller Begeisterung schaut der Spieler den putzigen Schachfiguren zu, wenn diese sich in herrlichen Animations-Sequenzen gegenseitig abmurksen. Leider verlieren die Animationen auf Dauer ihren Reiz und haben einen entscheidenden Nachteil: Das Bewegen der Figuren kostet manchmal mehr Zeit als ein kompletter Zug. Zudem ist die 3-D-Darstellung äußerst unübersichtlich und erschwert das Spiel erheblich. Für ein kurzes Stündchen flüchtigen Vergnügens reicht Battie Chess II sicher aus, aber der ambitionierte Schachspieler bekommt zu wenig geboten.

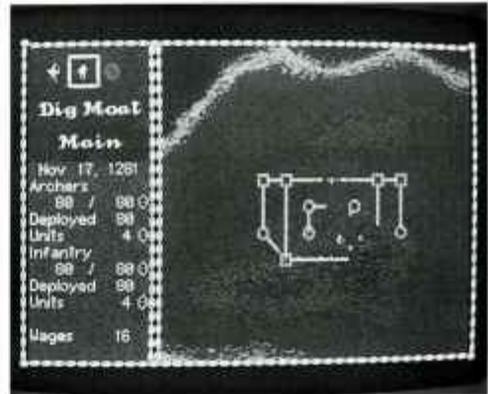
Auf einen Blick:

Name:	Battie Chess II: Chinese Chess
Hersteller:	Interplay
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 4



Castles

Beschreibung:

Man kennt das Szenario aus zahllosen Ritterfilmen: In Blech gehüllte Mannen versuchen unter großem Geschrei die Mauern einer trutzigen Burg zu erstürmen. Meistens geht es den Mauerstürmern um Ruhm, Ehre, Ländereien oder eine schöne Prinzessin. Um Burgen geht es auch in dem Strategiespiel »Castles«. Die Grundaufgabe des Programmes hört sich einfach an: Bauen Sie eine solide Burg und verteidigen Sie diese gegen angreifende Normannen. Vor dem Start darf ausgesucht werden, ob man sich mit einem Solo-Schloß zufrieden geben will oder bis zu acht Gemäuer errichten muß, um das Spiel zu gewinnen. Zusätzlich kann einer von vier Schwierigkeitsgraden sowie ein spezieller Eroberungsmodus angewählt werden. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto häufiger werden Ihre Bauarbeiten durch Widrigkeiten gestört. Im Eroberungsspiel müssen Sie in verschiedenen Ländern Burgen aufbauen, bevor Sie sich zur Ruhe setzen können. Ebenfalls einstellbar ist die »Bittsteller & Boten«-Option. Ist sie aktiviert, tauchen immer wieder neue Besucher auf, die ein Anliegen vortragen. Aus drei möglichen Antworten können Sie sich eine herauspicken. Je nach der getroffenen Entscheidung steigt oder sinkt Ihre Beliebtheit bei Volk, Kirche und Nachbarherrschern.

Der künftige Standort des Traumschlusses wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Da Sie sich selbst die Hände beim Bau nicht schmutzig machen wollen, benötigen Sie Tagelöhner. Leider arbeiten Zimmerleute, Maurer, Schmiede und Fuhrleute nicht umsonst und wollen am Ende eines Monats Geld sehen. Kapital bekommen Sie durch das Erheben von Steuern. Eine vernünftige Steuerpolitik ist eine knifflige Angelegenheit: Knöpfen Sie Ihren Untertanen zuviel Geld ab, droht eine Revolution: verlangen Sie zuwenig, fehlt das Geld beim Burgbau.

Haben Sie sich für ein Grundstück entschieden, schalten Sie per Mausclick den »Design«-Modus ein. Hier können Sie aus vier verschiedenen Burgteilen den Grundriß zusammensetzen. Es gibt zwei Türme (rund und eckig), Mauern und ein Torsegment. Selbstverständlich sind die Bauteile variierbar. So können die Wände etwas dicker oder die Türme etwas höher ausfallen und mit Schießscharten versehen werden. Per Maus platzieren

Sie die gewünschten Teile auf der Landkarte, setzen ein paar Arbeiter ein und schon geht's los. Um den Bauabschnitt etwas genauer unter die Lupe zu nehmen, kann wieder auf die Nahansicht des Geländes geschaltet werden. Hier sind die langsam wachsenden Burgmauern nebst fleißig werkeln den Arbeitern zu sehen.

Unterbrochen wird der Burgbau durch Angriffe feindlicher Heere, Rohstoffmangel oder den Einbruch des Winters. Um den Bau vor Übergriffen vorwitziger Kelten zu schützen, müssen Soldaten angeheuert werden. Diese verlangen ebenso wie die Arbeiter nach monatlicher Bezahlung. Zwei unterschiedliche Gruppen von Soldaten gibt es: Infanterie und Bogenschützen. Wird gerade kein Angriff erwartet, buddeln Ihre Truppen auf Wunsch einen Wassergraben. Tauchen Feinde auf, werden die Soldaten per Maus in der Burg plaziert und verteidigen den Bau. Gewinnen Ihre Mannen die Schlacht, geht der Bau weiter. Verlieren Sie, hat Ihre Herrschaft ein jähes Ende und Sie müssen auf den zuletzt gespeicherten Spielstand zurückgreifen.

Bewertung:

So löblich und faszinierend die Grundidee von Castles ist, so langweilig präsentiert sich das Programm in der Praxis. Bastelt man zu Beginn noch lustvoll an den Mauern seiner künftigen Heimstatt und erfreut sich an den putzigen Mini-Sprites, die fleißig um die Burg wuseln, wird es spätestens nach der ersten Stunde am Monitor nur noch öde. Die spielerische Abwechslung beschränkt sich auf das wiederholte Angreifen normannischer Plünderer und das schon nach kurzer Zeit nervende Auftauchen von Bittstellern. Besonders betrüblich: Nur vier Bauelemente bieten nicht genügend Anreiz für ein ausgetüfteltes Burgdesign. Schade auch, daß digitale Bewohner, die dem Steinklotz etwas spielerisches Leben einhauchen würden, fehlen. Ein zweites »Sim City« ist hier wahrlich nicht vom Himmel gefallen.

Auf einen Blick:

Name:	Castles
Hersteller:	Interplay
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 4



Centurion

Beschreibung:

»Rom, Weltreich am Mittelmeer. Als die siegreichen Truppen des Kaisers Vespasian nach langen und entbehrungsreichen Kämpfen...«. So (oder so ähnlich) fangen die meisten italienischen Sandalenfilme an. Titanische Recken prügeln sich mit barbarischen Nordländern. Lüsterne Konsulen delectieren sich an liebreizenden Sklavenmädchen. Die römischen Plebejer schreien nach Brot und Spielen, während Cäsar sich mit Kleopatra vergnügt. Das alles freut das Kind im Manne. Zum Glück gibt's heutzutage Computer und die passenden Programme, um das Leben und Sterben unserer Helden nachzuspielen.

Das Strategiespiel »Centurion« versetzt uns in das Jahr 275 vor Christus. Die junge römische Republik betritt die Bühne der Weltgeschichte und wird in den folgenden Jahrhunderten zur alles beherrschenden Macht. Sie übernehmen die Rolle eines Offiziers in der römischen Armee. Da Sie noch jung und voller Ideale sind, haben Sie nur eins im Sinn: Durch militärische Erfolge Ihr Geschick unter Beweis stellen und möglichst schnell zum Imperator und Cäsar aufsteigen. Von diesen hochgesteckten Zielen sind Sie anfangs aber noch weit entfernt. Eine einzige Legion ist ihrem Kommando unterstellt und damit ist (noch) kein Staat zu machen. Also müssen Sie erst einmal losmarschieren und ein paar Barbaren das Fürchten lehren. Mit zunehmendem militärischen und politischen Erfolg steigt Ihr Rang in der Legion und Ihr Ansehen in der römischen Bevölkerung. Dies sind die besten Voraussetzungen, um vom Senat zum Kaiser gewählt zu werden.

Schreiten Sie zur Tat, wird das jeweilige Kampfgebiet von schräg oben gezeigt. Mit Maus oder Tastatur legen Sie für jede Einheit eine spezielle Kampftaktik fest. Sie haben dabei die Wahl zwischen fünf geschichtlich verbürgten Vorgehensweisen: Ihre Mannen versuchen sich in einem Frontalangriff, überlisten den Gegner mit »Scipios Verteidigung« oder greifen die Flanken der Armee an. Waren Sie siegreich, dürfen Sie eine neue Provinz unter Roms starken Schutz stellen.

Jetzt wird sich zeigen, ob Sie in der Diplomatie eine ebenso gute Figur machen wie auf dem Schlachtfeld. Die neu erworbene Provinz muß nämlich verwaltet werden. Steuern werden

eingenommen, Bauern zu Söldnern gepreßt und eine Besatzerarmee im Land zurückgelassen. Alle politischen Entscheidungen werden von Ihnen über zahlreiche Menüs getroffen. Eine Statistik informiert über den Zustand der Provinz, die Stimmung in der Bevölkerung und den jährlichen Steuergewinn. Sind Sie zu gierig, rebelliert das Volk und Sie sollten zur Ablenkung ein Wagenrennen oder Gladiatorenkämpfe abhalten. Diese kleinen Action-Sequenzen werden von Ihnen mit dem Joystick oder der Tastatur gesteuert.

Ist Ihr Spesenkonto auf der römischen Nationalbank ausreichend gepolstert, dürfen Sie Schiffe ausrüsten und mit Ihrer Armee entfernte Länder überfallen. Sie steuern die Schiffe auf einer Übersichtskarte des Mittelmeerraumes zu neuen Gestaden. Wenn Sie dabei auf gegnerische Galeeren treffen, kommt es zur Seeschlacht mit Katapulten und Rammspornen. Oftmals ist die angestrebte Provinzbeute schon von einem anderen Herrscher besetzt. Dann können Sie dem Despoten ein diplomatisches Angebot machen, das er nicht ablehnen kann. Ist Ihre Armee stark genug, wird er oft seine Provinz kampflos an Sie übergeben oder zumindest ewige Treue schwören. Ist dies nicht der Fall, müssen wieder Schwert und Pillum sprechen. Wenn ganz Europa und der Nahe Osten unter Ihrer Herrschaft vereint sind, steht einem Leben als Imperator des römischen Reiches nichts mehr im Weg.

Bewertung:

Schade, aus dieser Spielidee hätte man mehr machen können. Die Mischung aus Diplomatie und Kampf, gewürzt mit einigen Action-Einlagen, ist auf den ersten Blick nicht nur für Rom-Fans reizvoll. Leider verliert sich der Anreiz recht bald im ewigen Atem der Geschichte. Wenn man erst einmal weiß, wie der Hase läuft, beginnt gepflegtes Gähnen. Dann bleibt für den Strategen wenig zu tun: Man klickt einen Befehl an und darf den Legionären bei der Arbeit zuschauen. Auch die netten Action-Einlagen helfen da nicht weiter. Spätestens nach der zehnten Wiederholung schlägt die Langeweile zu.

Auf einen Blick:

Name:	Centurion
Hersteller:	Electronic Arts
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib und Soundblaster

Gesamtwertung: 5



Command H.Q.

Beschreibung:

Dan Bunten nimmt in der Geschichte der Computerspiele einen besonderen Ehrenplatz ein. Schon in den Ur-Tagen des elektronischen Freizeitspaßes machte der introvertierte Star-Programmierer von sich reden. »M.U.L.E.« hieß das Strategiespiel, das Anfang der 80er einer der ersten Erfolge für die damals noch junge Softwarefirma Electronic Arts war. Mit seinem jüngsten Streich »Command H.Q.« beendete Bunten vor kurzem eine Phase längerer Spiele-Abstinenz. Die Aufgabe, die auf Sie am Bildschirm wartet, ist keine geringe: »Erobern Sie den Globus« heißt die Devise. Fünf verschiedene Szenarios stehen zur Wahl. Die ersten vier sind historischen Konflikten nachempfunden. So gibt es die Phasen des Ersten Weltkriegs (1918), des Zweiten Weltkriegs (1942), des kalten Kriegs (1986), die Welt der Zukunft (2023) und ein Spezialmodus, der durch vier Fragezeichen (»????«) gekennzeichnet ist. Zu Beginn können Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden auswählen und entscheiden, auf welcher Seite Sie spielen möchten. Wer nicht gegen den Computer antreten will, kann via Telefonverbindung oder Nullmodem-Kabel einen zweiten PC anschließen, um gegen einen menschlichen Gegner zu spielen.

Sind alle Einstellungen gemacht, wird eine Weltkarte eingeblendet. Je nach gewähltem Szenario sind schon einzelne Länder und Truppenteile auf der Karte verteilt. In den historischen Szenarien entspricht die Aufteilung der Welt noch den geschichtlichen Tatsachen, im »????«-Modus verlieren alle herkömmlichen Ländergrenzen ihre Gültigkeit. Die Landkarte ist komplett weiß - nicht mal der Standort Ihres Gegners ist bekannt. Gewonnen hat die Seite, die als erstes die Hauptstadt der anderen Seite eingenommen hat. Per Mausclick können Sie Ihren Truppen Marschbefehle erteilen. Klicken Sie einfach auf die zu verschiebende Einheit und das gewünschte Ziel. Die Truppen machen sich nun automatisch auf den Weg. Stoßen Ihre Einheiten unterwegs auf feindliche Verbände, beginnt ein Kampf. Jedes Truppensymbol hat einen kleinen farbigen Balken, der die aktuelle Stärke der Einheit angibt. Verschwindet der Balken, ist die Einheit futsch. Angeschlagene Truppen können sich aber in eigenen Städten wieder regenerieren. Werden Ihre Truppen zu sehr dezimiert, muß Nachschub gekauft werden. Es stehen zehn verschie-

dene Typen (von Infanterie über Panzer und Flugzeuge bis hin zum U-Boot) zur Verfügung. Allerdings hängt die Auswahl vom jeweiligen Szenario ab.

Haben Sie sich eine neue Einheit ausgesucht, kann diese beliebig auf Ihren eigenen Gebieten plaziert werden. Neues Kapital, um noch mehr Truppen zu kaufen, erhalten Sie durchs Erobern feindlicher Städte, Länder und Ölfelder. Gerade in den Szenarien 1986, 2023 und »????« spielen Geld und Erdöl eine extrem wichtige Rolle. Ohne Geld gibt's keine neuen Truppen und ohne Öl können Ihre Armeen sich nicht fortbewegen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Programmen dieses Genres wird übrigens nicht in Runden, sondern in Echtzeit gespielt. Während Sie lange überlegen oder in einem anderen Teil der Welt Ihre Truppen verschieben, werkelt der Gegner munter vor sich hin.

Um die Übersicht zu behalten, gibt es verschiedene Spezialoptionen. Zum einen werden Sie jedesmal, wenn ein Gefecht in Gange ist, durch ein animiertes Minibildchen darauf aufmerksam gemacht. Um das aktuelle Kampfgebiet etwas genauer unter die Lupe zu nehmen, kann der entsprechende Kartenabschnitt vergrößert werden. Häufig benötigte Landkartenausschnitte lassen sich als Makro speichern. Ebenfalls hilfreich ist eine Statistik, die auf einen Blick zeigt, wie viele Städte, Ölfelder und Landbahnen Sie oder der Gegner besitzen. Da eine Command H.Q.-Sitzung durchaus ein paar Stündchen dauern kann, dürfen beliebig viele Spielstände gespeichert werden.

Bewertung:

Das es in Command H.Q. nicht besonders friedlich zugeht, verzeiht man nach den ersten Spielstunden gern. Der spielerische Gehalt dieses famosen Taktikbrockens tröstet auch über die dürftige Grafik und den mageren Sound hinweg. Dafür wird einiges an spielerischen Details geboten. Hitzige Gefechte gegen einen ausgebufften Computergegner oder einen menschlichen Gegenspieler fesseln den Hobbystrategen total an den Monitor des PCs - Nachtruhe ade. Sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene und Taktikprofis bietet Command H.Q. dank zahlreicher Optionen genügend Motivation. Das Programm ist keine Eintagsfliege; der Spielspaß bleibt auch nach ein paar Monaten noch so frisch wie am ersten Tag.

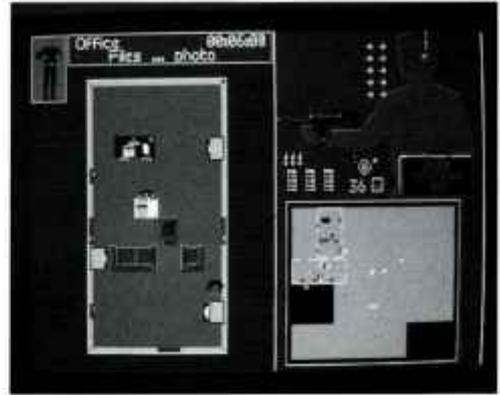
Auf einen Blick:

Name:	Command H.Q.
Hersteller:	Microprose
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA (VGA empfohlen)
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 9



Covert Action

Beschreibung:

Codes knacken, Verräter enttarnen, Autos verfolgen und Halunken entführen - der Alltag eines Geheimagenten ist mit vielen kurzweiligen Aufgaben gesegnet. Um sich als Bildschirmspion Max Remington zu bewähren, müssen Sie reichlich Geschick, Gerissenheit und Grips einsetzen.

Beim CIA rauchen die Köpfe: Verschiedene Hinweise deuten auf ein geplantes Verbrechen hin, aber man hat nicht genügend Informationen in der Hand, um einzugreifen. Funkverkehr zwischen Angehörigen von Terroristengruppen, internationale Geldtransfers, verschlüsselte Nachrichten - die Zeichen stehen auf Sturm. Als der Präsident der Vereinigten Staaten mit den Sorgen seiner Geheimdienstler belästigt wird, ist seine Antwort kurz und bündig: »Holt Max Remington«. Max ist das Gegenstück zum britischen Filmspion James Bond; ein mit allen Wassern gewaschener Topagent, der auf immer schwierigere Fälle angesetzt wird. Bei Microproses Spionage-Simulation »Covert Action« übernehmen Sie die Rolle von Max, die wahlweise männlich (als Maximilian) oder weiblich (als Maxine) besetzt wird. Dann sucht man sich noch einen von vier Schwierigkeitsgraden aus und wird mit dem ersten Fall seiner Karriere konfrontiert. Langfristig ist es Ihre Aufgabe, durch das Knacken immer komplexerer Verschwörungen einen möglichst guten Rang in der Agentenhierarchie zu erlangen. Die Krönung Ihres Schaffens wäre das lückenlose Einbuchten aller Anführer der 26 internationalen Terroristengruppen, die das Spiel unsicher machen.

Zu Beginn eines Falls erhalten Sie die spärlichen Informationen, die auf ein geplantes Verbrechen hindeuten. Basierend auf diesen Hinweisen müssen Sie Ihre Aktionen planen. Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad steht Ihnen eine hilfreiche Kollegin, die Tips zum weiteren Vorgehen gibt. Im wesentlichen ist Covert Action in vier Teilspiele aufgeteilt: Einbruch in Gebäude, Anzapfen von Telefonleitungen, Autoverfolgung und Entschlüsseln von codierten Nachrichten. Dazu kommt das ständige Grübeln »Wo mache ich was als nächstes?«. Sie können verschiedene Städte bereisen und hier eine Reihe von Gebäuden besuchen. Durch unüberlegtes Ausprobieren kommt man aber auf keinen grünen Zweig:

Jede Aktion kostet Zeit, in der das geplante Verbrechen weitergeführt wird. Wenn Sie zulange herumtrödeln, wird das Verbrechen eines Tages schließlich ausgeführt.

Dreh- und Angelpunkt Ihrer Aktionen ist das CIA-Büro, in dem man Informationen über die einzelnen Terroristengruppen abrufen kann. Hier können Sie Ihr Glück auch beim Dechiffrieren versuchen. Die verschlüsselte Nachricht basiert auf dem Buchstabenaustausch-Prinzip. Wo z.B. ein E hingehört, steht ein U und so weiter. Je nach Schwierigkeitsgrad ist ein mehr oder weniger häufiger Buchstabe bereits decodiert. Da alle Nachrichten in Englisch sind, gestaltet sich dieser Teil für Agenten, deren Muttersprache Deutsch ist, als ziemlich schwierig. Trotz der gut übersetzten Anleitung sind Englischkenntnisse deshalb ein Muß, um dieses Programm vernünftig spielen zu können.

Action dominiert beim Einbruch in Gebäude, wo Sie Verdächtige verhaften, Dokumente fotografieren sowie Wanzen anbringen können. Mit einem Bewegungsdetektor erkennen Sie auf einer Übersichtskarte, in welchen angrenzenden Zimmern sich Wächter herumtreiben, deren Kontakt man tunlichst meiden sollte. Kommt es doch einmal zu einer Konfrontation, wird gleich scharf geschossen. Das Anzapfen von Telefonleitungen ist eine weitere Denksportaufgabe. Durch das Vertauschen von Relaisverbindungen müssen Sie den Strom so umleiten, daß die Felder mit einem Telefonsymbol erreicht werden. Vorsicht vor Fehlgriffen, denn gelangt der Saft zu einer Alarmglocke, werden Sie von den Wächtern vertrieben. Bei der Autoverfolgungsjagd sind Sie mit zwei Wagen hinter einem Verdächtigen her. Sie müssen die Fahrzeuge so steuern, daß der Gesuchte nicht aus den Augen verloren, sondern eingekreist wird. Anhand einer Stadtkarte können Sie die Route Ihrer Fahrzeuge planen.

Bewertung:

Covert Action ist eine ungewöhnliche, aber reizvolle Verbindung verschiedener Spielelemente. Die Missionen sind durch wechselnde Details immer wieder ein wenig anders, aber die vier ständig wiederkehrenden Action- und Denkspiel-Sequenzen verlieren langfristig einiges an Reiz. Trotz dieser Ermüdungserscheinungen kramt man das Programm immer wieder gerne heraus, um weiter an seiner Agentenkarriere zu basteln. Grafik und Sound sind eher bescheiden, aber bei dieser Art von Spiel lassen sich solche technischen Mängel einigermaßen verschmerzen.

Auf einen Blick:

Name:	Covert Action
Hersteller:	Microprose
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 6



Jones in the Fast Lane

Beschreibung:

Müde vom täglichen Streben nach Reichtum und Glück? Gestreßt von Job und Erfolgsdruck? Die Nase voll von Konsumzwang und dem ganzen anderen täglichen Frust? Dann ist »Jones in the Fast Lane« sicherlich *nicht* das richtige Spiel für Sie, um sich abends mal zu entspannen. Bis zu vier Spieler kämpfen hier um die Ehre, der erfolgreichste Teilnehmer beim Abenteuer »Leben in der Wohlstandsgesellschaft« zu werden.

Jones in the Fast Lane ist aufgebaut wie ein Brettspiel: Rund um ein freies Mittelfeld gibt es mehrere Stationen, die Arbeitsplatz, Supermarkt, Universität und andere Dinge des täglichen Lebens darstellen. Aber anders als bei einem Brettspiel wird hier nicht gewürfelt, um von Feld zu Feld zu ziehen. Vielmehr hat der Spieler eine Woche lang Zeit, um sich frei über die Felder zu bewegen und verschiedene Institutionen aufzusuchen. Natürlich dauert so ein Spielzug nicht wirklich eine Woche. Die verstreichende Zeit wird durch eine Uhr am unteren Bildschirmrand symbolisiert, die bei jedem Besuch unbarmerzig eine oder mehrere Stunden vorwärts tickt. Ist sie wieder bei zwölf Uhr angelangt, ist der Zug vorbei und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Der Spielablauf einer Woche sieht meistens wie folgt aus: Man arbeitet (um Geld zu verdienen), geht zur Universität (um bessere Jobs zu bekommen), kauft ein (Lebensmittel, Kleidung, Luxusgüter) und entspannt sich. Das Programm überwacht dabei ständig, wie hoch die Lebensqualität jedes Spielers ist und macht denjenigen zum Gewinner, der in vier Kategorien die festgelegten Zielwerte erreicht. Die einzelnen Faktoren hängen zusammen, was den Spielablauf erschwert und strategisches Denken notwendig macht. Wer zum Beispiel viel faulenz, treibt seinen »Wie glücklich bin ich?«-Wert schnell in die Höhe. Die anderen drei Werte (Karriere, Geld und Bildung) sacken dann natürlich in den Keller; außerdem nähert sich der Kontostand schnell dem Punkt, an dem man seine Miete nicht mehr bezahlen kann und in alten Lumpen durch die Gegend laufen muß, was irgendwann auch den Glückswert nach unten schnellen läßt.

Ausgewogenes, aber risikofreudiges Spielen (schließlich will man ja Erster werden) ist also gefragt. Hinter die einzelnen Mechanismen und Verkettungen zu kommen, ist gar nicht

einfach, denn die Anleitung schweigt sich darüber aus. Genauer gesagt gibt es noch nicht mal eine richtige Anleitung. Jedem der Spieler wird eine Pappkarte in die Hand gedrückt, auf der (leider nur in Englisch) die Bedienung des Programms mit der Maus erklärt wird. Die Regeln muß man durch Ausprobieren selber herausfinden.

Der Computer kann als Gegner einspringen, wenn Sie nicht genügend Partner aufreiben können. Jede Kombination aus menschlichen und Computerspielern ist erlaubt, solange mindestens ein Mensch und maximal vier Spieler auf dem Spielfeld sind. Gesteuert wird das Ganze vorzugsweise mit der Maus, denn damit lassen sich die einzelnen Menüs am schnellsten erreichen. Tastatur und Joystick werden zwar auch unterstützt, verzögern den Spielablauf aber ungemein.

Bewertung:

Gesellschaftsspiele am Computer haben immer einige gewaltige Nachteile. So sitzt man nicht rund um einen gemütlichen Tisch, sondern quetscht sich vor einem Computer auf den Stuhl und starrt auf den Monitor. Bei Jones in the Fast Lane kommt noch erschwerend hinzu, daß die Spieler überhaupt nichts miteinander machen. Jede Spielfigur rast alleine für sich über das Feld, die Handlungen haben keinen Einfluß auf das Geschehen der anderen. Es ist, als ob vier Spiele gleichzeitig ablaufen und derjenige gewinnt, der als Erster fertig ist. Deswegen macht es auch keinen großen Unterschied, ob man gegen menschliche Mitspieler oder den Computer antritt.

Technisch ist Jones ganz respektabel: Schöne VGA-Grafik, viele Animationen und gelungene Musik peppen den Spielverlauf auf. Da alles auch eher eine Satire auf die heutige amerikanische Gesellschaft ist, wäre ein gewisser Unterhaltungswert vorhanden. Doch nach einer halben Stunde hat man alles ein dutzendmal gesehen und gehört, und dann beginnen die Musik und die Animationen nur noch als überflüssiger Ballast zu wirken. Hier in Deutschland kommen viele der Anspielungen und Witzchen sowieso nicht rüber. Insgesamt also ein eher enttäuschendes Unterfangen, das vielen (preiswerteren) Brettspielen nicht das Wasser reichen kann. Da kramt man doch lieber sein altes »Mensch-Ärgere-Dich-Nicht« hervor.

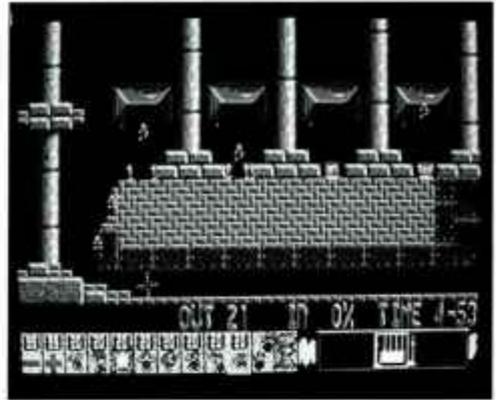
Auf einen Blick:

Name:	Jones in the Fast Lane
Hersteller:	Sierra
Distributor:	Bomico
Ca-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 5



Lemmings

Beschreibung:

Von Lemmings haben wir alle schon gehört: Diese Nagetiere werden von einem geheimnisvollen Selbstmordtrieb befallen, wenn ihr Lebensraum zu eng oder die Nahrung zu knapp wird. Ein Teil des Rudels hüpfert dann selbstlos über die nächstgelegene Klippe, um den Fortbestand der Art zu sichern. Die Computerlemmings sind entfernte Verwandte dieser Spezies; nicht ganz »Brehm's Tierleben«-kompatibel, aber mit einigen Eigenschaften versehen, die rasch die Aufmerksamkeit des Spielers erregen. Es handelt sich um aufrecht marschierende blaue Bürschchen mit grünem Haarschopf, die zu Beginn einer neuen Stufe in das Spielfeld plumpsen. Die Lemmings sind winzige Kerlchen, gerade mal eine Handvoll Pixel hoch, aber so gut animiert, daß sofort ersichtlich ist, was die Burschen vorhaben: nichts Gutes. Sobald ein Lemming gelandet ist, marschiert er schnurstracks geradeaus - egal, ob vor ihm ein Abgrund liegt, eine Feuersbrunst wütet oder eine Falle lauert. Die putzigen Kerlchen sind stohdumm und würden schnurstracks ins Verderben rennen, wenn es nicht den warmherzigen Spieler gäbe, der mit flinken Aktionen alles tut, um das ihm anvertraute Scherflein zu retten.

Ihre Aufgabe ist es, pro Level eine bestimmte Anzahl von Lemmings heil ans Zieltor zu führen. Erst, wenn Sie Ihr Soll erfüllt haben (z.B. von 60 Lemmings mindestens 70 Prozent in Sicherheit zu bringen), geht es mit der nächsten Stufe weiter. Um die Hindernisse zu überwinden, die sich Ihren Schützlingen in den Weg stellen, können Sie durch das Anklicken von Icons einzelne Lemmings zu bestimmten Aktionen veranlassen. Zur Wahl stehen Klettern, Springen, Stehenbleiben und Blockieren, eine Brücke bauen sowie Buddeln in drei Variationen (zur Seite, nach schräg unten, senkrecht nach unten). Außerdem kann man Lemmings sprengen: In vielen Levels ist es unerlässlich, einzelne Mitglieder der wuseligen Schar zu opfern, um den Weg für die restliche Sippe frei zu machen.

Das Programm bietet vier Schwierigkeitsgrade mit je 30 Level; macht unterm Strich 120 verschiedene Landschaften, in denen man seine Lemmings zum Ziel führen muß. Nach jeder geschafften Stufe können Sie sich ein Paßwort notieren, um bei späteren Spielversuchen nicht wieder von vorne anfangen zu müssen. Die Schwierigkeitsgrade haben die

Namen »Fun« (für die ersten Lemmings-Schritte), »Tricky« (hier lauern schon mehr Tücken), »Taxing« (man muß um diverse Ecken denken) und »Mayhem« (bringt auch sehr gute Spieler zur Verzweiflung).

Die einfachen »Fun«-Levels sind eine Art gehobenes Tutorial. Hier lauern noch keine komplizierten Aufgaben, sondern Sie werden Schritt für Schritt mit den einzelnen Aktionen vertraut gemacht, die Ihre Lemmings ausführen können. Wer Spielprinzip und Steuerung einmal intus hat, soll sich aber nicht zu früh freuen, denn diese Einführungslevel sind kleine Harmlosigkeiten im Vergleich zu den späteren Aufgaben. Kann Ihren Wuseltierchen anfangs kein Härchen gekrümmt werden, so lauern später tausend Tode auf diese Kreaturen. Beachten Sie deshalb einige wichtige Regeln: Der Lemming mag weder Stürze aus großer Höhe noch Wasser, Feuer oder lemmingfressende Pflanzen. Sichern Sie zunächst den Auslauf Ihrer kleinen Lieblinge durch das strategisch geschickte Plazieren von Stoppem. Sind einmal schon so viele Lemmings verbraten, daß die Quote für diesen Level nicht mehr erfüllt werden kann, darf man per Massensprengung aller verbliebenen Kerlchen das Spiel abrechnen und sich anschließend aufs Neue an der Stufe versuchen.

Sorgt das Programm anfangs nur für vergnügtes Grinsen, steht rasch erregtes Stirnrunzeln an der Tagesordnung. Der drolligen Grafik und niedlichen Lemmings zum Trotz bieten viele Level anspruchsvolle Grübelkost. Geschicktes Kombinieren verschiedener Lemmingfähigkeiten zum richtigen Augenblick ist nötig; das Schaffen der geforderten Rettungsquote bei einer schwierigen Stufe dafür um so befriedigender.

Bewertung:

Die Spielidee ist ein Knaller und läßt diverse andere Softwarelangweiler schnell im Regal verstauben. Wo andere Firmen sich nur noch in geringfügig voneinander unterscheidenden Versionen diverser Flugsimulatoren und Rollenspiel-Systemen ergehen, setzt Psygnosis mit diesem kecken Denkspiel neue Ideenmaßstäbe - ein Muß für die gutsortierte PC-Spielesammlung. Grafisch und akustisch hielten sich die Programmierer mit Protzereien zurück und unterstrichen vielmehr den witzigen Charakter. Die hinreißend animierten Titelhelden sehen zu drollig aus; der schräge AdLib-Sound bietet angenehme Musikbegleitung. Die Steuerung mit der Maus wird dringend empfohlen; nur zur allergrößten Not sollte man auf die Tastatur zurückgreifen.

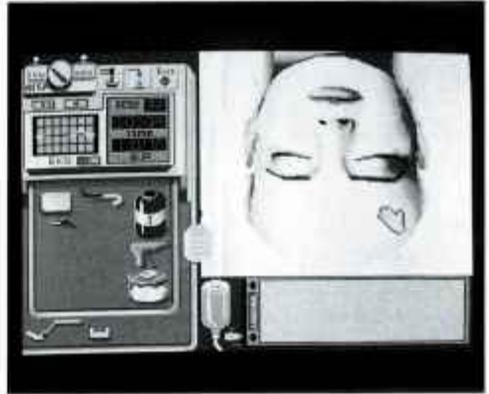
Auf einen Blick:

Name:	Lemmings
Hersteller:	Psygnosis
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

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

Gesamtwertung: 10



Life & Death II: The Brain

Beschreibung:

»Viele sind berufen, doch nur wenige sind auserwählt« wird so manch einer gedacht haben, der vergeblich auf einen Studienplatz in Medizin gehofft hat. Obwohl das Bild vom »Halbgott in Weiß« in den letzten Jahren, durch Ärzteschwemme und Pflegenotstand arg gelitten hat, ist der Arztberuf noch immer heiß begehrt. Kein Wunder, gehobenes Sozialprestige und ein dickes Einkommen sind verlockende Gründe für den Berufswunsch. All denen, die den erhofften Ausbildungsplatz nicht ergattern konnten, steht jetzt digitale Erleichterung ins Haus. Per Computer können Sie sich im häuslichen Kreis und ohne jedes Risiko einer Schadensersatzklage als Gehirnchirurg versuchen. Wir möchten schon zu diesem Zeitpunkt eine ernste Warnung aussprechen: Auch wenn Sie die Operations-Simulation »Life & Death II: The Brain« im Schlaf beherrschen, sind Sie noch kein ausgebildeter Arzt. Etwaige Versuche, die hohen Krankenkassenkosten zu drücken und die Familie selbst chirurgisch zu versorgen, sollten Sie unterlassen. Auch von kleineren Eingriffen wie Blinddarm-Entfernungen und Gehirnoperationen ist Abstand zu nehmen.

The Brain ist schon die zweite Simulation der Firma Software Toolworks, die sich mit dem Chirurgenberuf beschäftigt. Der erste Teil kümmerte sich primär um den Bauchbereich der Patienten: Blinddarm-Operationen und Eingriffe in den Magen-Darm-Trakt standen auf dem Programm. Im zweiten Teil wagen Sie sich an die Königsdisziplin der Chirurgen und beschäftigen sich mit dem menschlichen Gehirn. Bevor Sie voreilig die Messer wetzen, bedenken Sie eines: Nicht jeder vorgestellte Fall landet zwangsläufig auf dem OP-Tisch. Es gibt Patienten, die nur einen über den Durst getrunken oder eine Nase Kokain geschnupft haben. In diesen Fällen wäre eine voreilige Operation fatal. Erst richtig diagnostizieren, dann schnippeln!

Sie betreten die Krankenstation als ehrgeiziger Jungarzt und landen gleich in der Vorlesung eines Medizinprofessors, der Sie auf dem Bildschirm mit den Grundlagen des Berufes vertraut macht. Ist die Unterweisung beendet, bittet die Stationsschwester zum ersten Fall. Bevor Sie mit der Behandlung beginnen, muß der Patient ausgiebig untersucht werden. Sie kontrollieren die Reflexe des Patienten, leuchten ihm in die Augen, stellen eventuell

fehlende Schmerzempfindlichkeit fest und leiten weitere Untersuchungsmethoden ein. So kann z.B. eine Kernspintomographie veranlaßt werden oder eine Röntgenuntersuchung.

Die Untersuchung wird mit Maus oder Tastatur ausgeführt. Auf einem Bild des Patienten kommen dabei die entsprechenden Instrumente zum Einsatz. Alle Ergebnisse werden automatisch in ein Krankenblatt eingetragen, auf dem Sie auch die weitere Behandlungsmethode festhalten müssen. Noch einmal die Warnung: Ziehen Sie keine voreiligen Schlüsse. Wenn Sie unsicher sind, dürfen Sie jederzeit in einem Kompendium nachschlagen und alle wichtigen Fachtermini und Vorgehensweisen in Ruhe studieren. Haben Sie sich zur Operation entschlossen, wartet der Patient schon im OP. Auf einem zweigeteilten Bildschirm sind sowohl der Kopf des Patienten als auch alle vorhandenen Instrumente dargestellt. Ab jetzt läuft fast alles so ab wie bei einer richtigen Operation. Meßgeräte überwachen Blutdruck und EKG des Kranken, eine Narkose wird eingeleitet und, wenn nötig, eine Bluttransfusion ausgeführt.

Nachdem Sie die Schädeldecke geöffnet haben, arbeiten Sie sich bis zum Operationsgebiet vor, entfernen Tumore oder Blutgerinnsel und verschließen danach alles fachgerecht. Schon der kleinste Fehler führt zum sofortigen Rauswurf aus dem OP und einem gewaltigen Rüffel vom Chefarzt. Eine weitere Vorlesung als Strafmaßnahme ist unausweichlich. Wenn Sie zu oft die Qualitäten eines Fleischerhundes beweisen, ist die Karriere als Assistenzarzt endgültig vorbei. Retten Sie andererseits genug Kranke vor dem sicheren Tod, wird Ihnen der Posten des Chefarztes angetragen.

Bewertung:

Life & Death II: The Brain ist sicher keine Simulation, die jedem gefallen wird. Man muß schon eine gehörige Portion Zynismus mitbringen, damit das Lachen angesichts zu Tode operierter Bildschirmpatienten nicht im Halse stecken bleibt. Es ist eben nicht jedermanns Sache, ziemlich realistisch im Gehirn seiner Mitmenschen zu bohren oder irgendwelche Schmerzreflexe auszulösen. Ohne medizinisches Interesse wird man sich eher langweilen, zumal es gar nicht leicht ist, eine Operation vernünftig abzuschließen. Dieses Programm ist kein Bestseller für jede Software-Sammlung, aber eine originelle Software-Kuriosität.

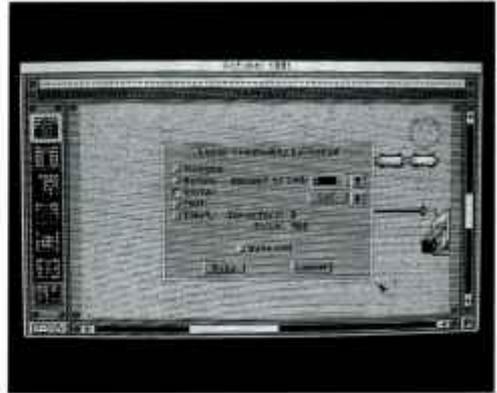
Auf einen Blick:

Name:	Life & Death II: The Brain
Hersteller:	Software Toolworks
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 6



Moonbase

Beschreibung:

Es gibt kaum eine erfolgreiche Spielidee, die vor Nachahmungen sicher ist. Schon nach kurzer Zeit tauchen meist mehr oder weniger gelungene Kopien auf. Auch »Moonbase« ist ein schönes Beispiel von Original und Fälschung. Die Vorlage lieferte hier eindeutig »Sim City«, eine intelligente und witzige Städtebau-Simulation, in der Sie die Aufgaben eines Bürgermeisters und Städteplaners übernehmen. Es liegt auf der Hand, daß auch in der Zukunft eine rege Bautätigkeit herrschen wird. Der Mensch fliegt zu den Sternen, gründet Kolonien und richtet sich häuslich auf anderen Planeten ein. In »Moonbase« planen und verwalten Sie eine Mondkolonie. Da Sie die enormen Kosten eines solchen Unternehmens nicht aus der eigenen Tasche bezahlen können, wird Ihnen von der amerikanischen Weltraumbehörde NASA ein fürstliches Anfangskapital zur Verfügung gestellt. Auch in den nächsten 10 Jahren Spielzeit können Sie noch auf das Budget der NASA zurückgreifen. Dann allerdings muß sich Ihre Kolonie so weit armotisiert haben, daß sie auf eigenen Füßen steht und selber Gewinn erwirtschaftet.

Der Bildschirm in »Moonbase« ist in fünf Hauptbereiche unterteilt. Den größten Raum nimmt der Arbeitsbereich ein. Hier sehen Sie die Mondoberfläche und alle von Ihnen errichteten Gebäude, Fabriken und Energieanlagen aus der Vogelperspektive. Über eine Menüleiste können Sie alle Programmverwaltungen aufrufen. Auf einer Informationsleiste erscheinen wichtige Meldungen, eine Statusleiste zeigt den Zustand Ihrer Kolonie. Schließlich können Sie über sieben Icons die verschiedenen Gebäudetypen und Werkzeuge anwählen. Wie beim großen Vorbild Sim City plazieren Sie auch bei Moonbase die Elemente der Station auf einer anfangs leeren Mondoberfläche. Besonders wichtig ist hierbei die Energie- und Wärmeversorgung. Es reicht nicht, nur Wohnmodule für Ihre Schutzbefohlenen zu errichten. Wenn Sie nicht genug Wärme und Sauerstoff erzeugen, wird die Station nicht lange überleben. Sie wählen zwischen Spaltreaktoren, Fusionsreaktoren und Solaranlagen. Jede Energieart hat dabei ihre spezifischen Vor- und Nachteile. Das Ziel des Spiels ist eine florierende Kolonie, die völlig unabhängig von der Erde existieren kann. Mit automatisch arbeitenden Industrieanlagen werden die Bodenschätze

des Mondes abgebaut und verarbeitet. Diese Güter dürfen Sie an die Erde verkaufen oder gegen Nahrungsmittel tauschen. Wenn Sie über genügend Gewächshäuser verfügen, können Sie Ihre eigene Nahrung produzieren.

Im Laufe der Zeit wird sich die Mondkolonie immer weiter über den scrollenden Bildschirm ausbreiten. Mit automatischen Erkundungsfahrzeugen wird das Terrain nach besonders vielversprechenden Rohstofflagern sondiert. Sobald Sie eine Landeplattform gebaut haben, setzt ein reger Pendeldienst zwischen Erde und Mond ein. Über ein Menü können Sie neue Bauarbeiter und Wissenschaftler anfordern oder die aktuellen Handelspreise für Ihre Güter einholen. Wie im Vorbild Sim City sind auch in Moonbase einige Katastrophen integriert. Unter anderem sorgen Sonneneruptionen, Raketenabstürze und radioaktive Unfälle für Kurzweil auf dem Mond.

Bewertung:

So frech abgekupfert hat schon lange keiner mehr: In punkto Benutzerführung und Grafikaufbau gleichen sich die beiden Spiele wie ein Asteroid dem anderen. Leider sind damit die Ähnlichkeiten erschöpft. Während Sim City vor Vitalität nur so funkelt, herrscht bei Moonbase ein lebensfeindliches Vakuum. Die Schutzbefohlenen verhalten sich seltsam passiv und treten kaum in Erscheinung. Man ist schon froh, wenn ab und zu ein Mondauto durch den Staub dümpelt. Trotz scheinbarer Options-Vielfalt ist die Mondkolonie ein viel zu einfaches Leichtgewicht. Kaufen Sie lieber das Vorbild und lassen Sie die Nachahmung im Meer der Ruhe versinken.

Auf einen Blick:

Name:	Moonbase
Hersteller:	Merrit
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	110 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 3



Ports of Call

Beschreibung:

Mit einem »La Paloma ade« auf den salzwassergegerbten Lippen schaukelt der weltberühmte Kapitän aufs offene Meer hinaus. Per Mausclick regiert er Tankerflotten, Transaktionen und Termingeschäfte. Auch notorischen Nichtschwimmern ermöglicht die Handelssimulation »Ports of Call« eine Karriere als Reedereibesitzer. Junge, komm bald wieder!

Daß Computerspiele in Verbindung mit dem feuchten Element nicht immer im Versenken von anderen Schiffen ä la »Silent Service II« ausarten müssen, beweist dieses denkbar friedliche Handelsspiel, das von zwei deutschen Spieldesignern erdacht wurde. »Ports of Call« von Martin Ulrich und Rolf-Dieter Klein bietet den Duft der großen weiten Reederei-Welt: Als Chef einer Flotte von Handelsschiffen müssen Sie für den finanziellen Erfolg Ihres Unternehmens sorgen und geschickt die unterschiedlichen Konditionen in 28 internationalen Häfen berücksichtigen.

Das Programm ist komplett in Deutsch und überrascht mit einer lautstarken Beigabe: Damit die Nordseewogen auf jedem PC im schönsten Breitwand-Sound schlagen, liegt der Packung ein spezieller Sound-Adapter bei. der an den Parallelport gesteckt wird. Verbindet man nun den Adapter per Cinch-Kabel mit Verstärker und Boxen, wird man mit sehr schönen Soundeffekten bedacht, die sich angenehm von den zweifelhaften musikalischen Qualitäten des berüchtigten PC-Piepsers abheben. Wer bereits eine Soundkarte in seinem PC schlummern hat, ist auch auf den Adapter angewiesen: Weder AdLib- noch Roland-kompatible Soundsysteme werden unterstützt.

Zu Beginn legen Sie die Anzahl der Spieler fest. Bis zu vier Personen dürfen gegeneinander antreten, Computergegner gibt es leider nicht. Sie dürfen ein Zeitlimit für das Spiel einstellen: Wer nach einer, zwei oder drei Stunden am erfolgreichsten war, ist Sieger. Sie können Ports of Call auch als »Open end«-Simulation immer weiter spielen, indem Sie den Spielstand speichern.

Als nächstes steht für jeden die Gründung seiner Firma auf dem Programm. Nachdem man den Schwierigkeitsgrad bestimmt, einen schwungvollen Namen für seine Reederei eingetippt und einen Heimathafen bestimmt hat, beginnt der Ernst des Lebens. Sie erhalten vier Millionen Dollar Startkapital, die Sie vor allem in Schiffe investieren müssen. Durch den Aufbau von lukrativen Handelsrouten muß für ein solides Einkommen gesorgt werden. Die Treibstoffpreise ändern sich, immer wieder werden Reparaturen fällig und riskante Termingeschäfte sind mit dem Risiko einer Konventionalstrafe behaftet.

Eine Wissenschaft für sich ist das Manövrieren des eigenen Schiffs im Hafenbecken. Wer dachte, daß die Qual eines Rückwärtseinparkens auf engstem Raum mit dem trauten PKW nicht zu steigern sei, sollte mal seinen ersten Andockversuch bei Ports of Call erleben. Durch Anklicken von Fahrt- und Ruderreglern muß das Schiff ganz sachte auf Touren und Kurs gebracht werden. Sie können die Dockmanöver auch vom Computer erledigen lassen, doch dafür wird eine saftige Gebühr berechnet. Der ambitionierte Reeder braucht seine mühsam zusammengetragenen Groschen eigentlich für andere Zwecke. Merke: Willst Du finanzstark Deine Mitspieler überflügeln, dann steure Dein Schiff selber.

Bewertung:

Eine gemütliche Handelssimulation mit stilechtem Frachter-Feeling: Wenn sich mehrere Spieler Konkurrenz machen, wird's richtig spannend. Während ein Reeder seine Aktionen vornimmt, müssen die Mitspieler warten, doch der angenehmen Gesellschaftsspiel-Atmosphäre tut dies keinen allzu großen Abbruch. Wer alleine seine Handelsrouten entlang dümpelt, läuft hingegen Gefahr, relativ rasch gelangweilt zu werden. Die Bedienung ist einfach, die Grafiken sind hübsch, doch auf Dauer hält sich die Abwechslung sehr in Grenzen.

Ports of Call ist genau das richtige Programm, wenn sich mehrere Wirtschaftsspiel-Sympathisanten zu einer gemütlichen Runde vor dem PC versammeln. Da es gut ins Deutsche übersetzt wurde und einfach zu bedienen ist, haben auch Einsteiger wenig Probleme, mit ihm klar zu kommen. Für Solo-Spieler und Fortgeschrittene ist die Motivation eher durchwachsen.

Auf einen Blick:

Name:	Ports of Call
Hersteller:	The Disc Company
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	Hercules, CGA und EGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 6



Ralf-Glau-Edition

Beschreibung:

Die bohrende Frage »Wer ist Ralf Glau?« kann wohl nur ein Banause stellen, der drei der erfolgreichsten deutschen Wirtschaftssimulationen der letzten fünf Jahre versäumt hat. »Hanse«, »Vermeer« und »Yuppi's Revenge« sind drei Glau'sche Programme, die in verschiedenen Szenarien das beliebte Thema »Raffe so viel Geld, wie's irgendwie nur geht« variieren. Den kompletten Glau gibt es jetzt in der »Ralf Glau-Edition«. Sie beinhaltet die drei oben erwähnten Programme, farbige Spielkarten sowie ein Handbuch mit den gesammelten Regeln.

Hanse versetzt Sie in die Rolle eines Kaufmanns, der anno 1356 seine Geschäfte in Lübeck aufnimmt. Als Hansekaufmann baut man neue Schiffe, schippert von Hafen zu Hafen und treibt Handel mit Salz, Tran und anderen schönen Dingen. Wer zu Reichtum kommt, wird automatisch ein angesehener Bürger. Im Gegenzug gilt es nicht gerade als gesellschaftliches Bravourstück, wenn man im Schuldenturm landet.

Auch bei Vermeer geht es im wesentlichen um Handel, doch der Hintergrund hat wenig mit dem rauen Seefahrerleben Ihrer Hansekarriere zu tun. Im Jahre 1918 will ein steinreicher Plantagenbesitzer seinen Haupterben ermitteln. Sie sowie eine Riege lästiger Cousins stehen auf der Kandidatenliste ganz oben. Wer innerhalb eines bestimmten Zeitraums den geschicktesten Umgang mit den Riten der freien Marktwirtschaft beweist und ganz nebenbei des Onkels geklaute Gemäldesammlung wieder zusammenkauft, avanciert zum heißesten Erbkandidaten. Zu den üblichen Kaufen/Verkaufen-Späßchen kommt hier der Besuch bei so mancher Versteigerung; hüten Sie sich aber vor Fälschungen.

Eine ähnliche Spielidee, wenn auch ins Jahr 1960 transferiert, beinhaltet Yuppi's Revenge. Ein runtergekommener Konzern sucht nach einer neuen, dynamischen Führungskraft und weil sich beim Studium der Stellengesuche kein gescheiter Manager aufgedrängt hat, wählt man eine unkonventionelle Methode. Vier Uni-Absolventen sollen mit ein bißchen Startkapital ausgerüstet beweisen, wer am besten mit dem lieben Geld umgehen kann. Eines haben alle drei Programme neben dem Spielprinzip gemeinsam: Alleine sind sie auf Dauer

sterbenslangweilig, weil man etwas unmotiviert vor sich hin spielt. Idealerweise genießt man diese Werke im Freundeskreis als eine Art Gesellschaftsspiel.

Bewertung:

Der »Railroad Tycoon«- oder »Sim City«-verwöhnte Spieler liebäugelt beim ersten Anspielen mit dem Gnadenschuß: »Dafür habe ich gerade 100 Mark ausgegeben?«. Eine übertrieben spektakuläre Präsentation kann man den drei Oldies aus der Glau-Gruftbox wahrlich nicht vorwerfen. Mickrigste EGA-Grafik, die die Möglichkeiten dieser Karte bei weitem nicht ausnutzt, läßt schauernd an die Steinzeit der PC-Spiele erinnern. Von VGA- sowie Soundkarten-Unterstützung wollen wir gar nicht erst träumen.

Zum technischen Dilletantismus gesellt sich ein Abgrund an inhaltlicher Schlichtheit. Spielerisch sind die drei Programme von frappierender Ähnlichkeit und leider nicht sonderlich komplex. Allenfalls Einsteiger, die Wert auf die deutschen Texte auf dem Bildschirm legen, werden mit dem Oldie-Trio halbwegs zufrieden sein. Viel Sympathien verscherzt diese Spiele-Zusammenstellung durch den relativ hohen Preis: für 100 Mark bekommt man zwar gleich drei Programme auf einmal geboten, aber das sind nun mal ziemliche laienhaft zusammengekloppte Schauderstücke. Erstaunlich, daß der Autor den Mut hatte, seinen Namen so groß auf die Schachtel dieser Plunder-Collection drucken zu lassen. Geben Sie Ihr gutes Geld lieber für ein einzelnes hochkarätiges Strategiespiel als diese Dreifach-Niete aus.

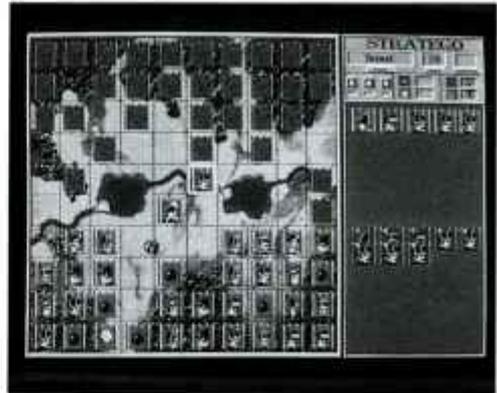
Auf einen Blick:

Name:	Ralf-Glau-Edition
Hersteller:	Art Edition
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	CGA und EGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 2



Stratego

Beschreibung:

Brettspiele erfreuen sich einer stetig großen Fangemeinde. Im Kreise seiner Lieben zockt man um Grundstücke (»Monopoly«), prügelt sich um die Macht auf dem Globus (»Risiko«) oder testet das Allgemeinwissen seiner Nachbarn (»Trivial Pursuit«), Nachteil der meisten Brettspiele: alleine spielt sich's schlecht. Und immer, wenn man auf einen zünftigen Spieleabend Lust verspürt, ist partout kein Mitstreiter aufzutreiben. Diesem Manko sollen die zahlreichen Computerversionen bekannter Brettspiele abhelfen. Der Computer ist immer zu einem Spielchen bereit, futtert nicht den Kühlschrank leer und verzichtet in der Regel auf unliebsame Schummeltricks.

Ein weiterer Vertreter der Gattung »Was auf dem Brett geht, bekommen wir auch am PC hin« ist die Umsetzung des berühmten Strategiespieles »Stratego«. Die Grundregeln sind ziemlich einfach: Um eine Partie zu gewinnen, müssen Sie die Fahne und damit das Hauptquartier einer feindlichen Armee aufspüren und erobern. Auf einem Spielfeld, das von oben gezeigt wird, stehen sich die beiden Kontrahenten gegenüber. Jede Armee besteht aus 40 einzelnen Steinen, die in bestimmte Gruppen aufgeteilt wird. Ähnlich wie beim Schach gibt es eine Art Bauer, der hier als schnöder Fußsoldat auftritt. Der Rest der Truppe setzt sich aus ein paar Offizieren, Aufklärern, einem Spion, speziellen Bombensymbolen und der Fahne zusammen. Natürlich sind die Steine des Gegners verdeckt, so daß Sie nicht sehen können, welche Einheit sich dahinter verbirgt.

Gezogen wird rundenweise. Alle Figuren lassen sich nur vertikal oder horizontal bewegen; Bomben und die Fahne dürfen gar nicht gezogen werden. Trifft eine Ihrer Einheiten auf ein vom Gegner besetztes Feld, werden beide Steine umgedreht. Die Einheit mit dem höheren Rang darf stehen bleiben, der Unterlegene ist geschlagen und muß das Spielfeld verlassen. Eine Ausnahme sind die Bomben. Wer immer auch auf ein Bombensymbol trampelt, ist geschlagen. Bomben müssen mit speziellen Mineuren entfernt werden, die als einzige die ekligen kleinen Sprengkörper entschärfen können.

Bei der PC-Version von Stratego gibt es neben den Original-Regeln noch ein paar zusätzliche Optionen. So lassen sich das Spielfeld und die Steine grafisch variieren; insgesamt stehen je drei Brett- und Steinversionen zur Wahl. Sie können auf ein gutes Dutzend fertiger Truppenaufstellungen zurückgreifen (das mühsame Aufbauen der Steine entfällt) und fünf Schwierigkeitsgrade anwählen. Fortgeschrittenen empfiehlt sich der Turniermodus mit leicht modifizierten Grundregeln.

Bewertung:

Das Spielprinzip von Stratego ist klassisch-zeitlos. Haben Sie gewußt, daß die Brettversion schon über 30 Jahre auf dem Buckel hat? Trotz des betagten Alters macht eine strategische Runde gegen eine(n) Freund(in) immer noch einen Heidenspaß. Die Computerfassung hält sich inhaltlich genau an das berühmte Vorbild. Auch das originalgetreue Brett-Design und die komfortable Bedienung (sofern eine Maus angeschlossen ist) sind gelungen. Zudem ist das Computer-Spielfeld frei von störenden Einflüssen (weder heftige Erschütterungen noch verspielte Haustiere können die Steine umwerfen).

Leider täuschen der Turniermodus, die praktischen Instant-Aufstellungen und die detaillierte Grafik nicht darüber hinweg, daß sich der Computer ziemlich dumm anstellt. Auch Anfänger werden keine Mühe haben, den PC selbst auf dem höchstem Schwierigkeitsgrad vom Brett zu fegen. Und damit ist das ganze Programm witzlos: Der elektronische Gegner ist eine Niete und wenn ein menschlicher Kontrahent zur Verfügung steht, greift man lieber auf die Brettspiel-Version zurück. Die ist wesentlich billiger und bringt mehr Atmosphäre rüber.

Auf einen Blick:

Name:	Stratego
Hersteller:	Accolade
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	120 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (16 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 3



Transworld

Beschreibung:

Ein Szenario wie aus einer amerikanischen Seifenoper à la »Dallas« oder »Denver Clan«: Vor Jahren ist Erbonkel Karl-Heinz in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten ausgewandert und hat dort, wie könnte es anders sein, ein florierendes Fuhrunternehmen aufgebaut. Doch die Zeit bleibt nicht stehen. Onkelchen will sich aus dem Geschäft zurückziehen und sucht einen würdigen Nachfolger. Natürlich will er sein Transportimperium nur berufenen Händen übergeben. Sie müssen also Ihre Kompetenz beweisen. Als dynamischer Jungunternehmer versuchen Sie, in Frankfurt ein eigenes Geschäft im Nah- und Fernverkehr aufzubauen. Mit 50.000 Mark Anfangskapital und je einem treuen Fernfahrer und Lagerarbeiter machen Sie sich an die mühsame Arbeit. Wird es Ihnen gelingen, die skrupellose Konkurrenz auszuschalten und die Fallstricke des harten Wettbewerbs heil zu überstehen?

In »Transworld« spielen Sie wahlweise gegen vier menschliche Partner oder gegen einen Computergegner. Bevor Sie den Markt aufrollen, können Sie entscheiden, ob Sie lieber auf ein Gesamtergebnis oder mit Rundenbegrenzung spielen wollen. Je nach gewähltem Spielziel müssen Sie eine bestimmte Summe Bargeld erwirtschaften, die Konkurrenz ausschalten und Erfolgspunkte in verschiedenen Kriterien erreichen. So spielen z.B. die Anzahl Ihrer Zweigstellen, die LKWs in Ihrem Besitz und die termingerechte Ablieferung der Waren eine wichtige Rolle. Nur wenn Sie in all diesen Bereichen erfolgreich sind, können Sie das Spiel gewinnen. Auch Ihr Ansehen als Geschäftsmann ist wichtig. Wenn Sie dauernd das Finanzamt hinters Licht führen und keinen Termin einhalten, müssen Sie sich nicht wundern, wenn Sie in der Branche nicht wohl gelitten sind. Im Fuhrgeschäft spielen Handelsbeziehungen eine große Rolle. Pflegen Sie Ihre Kontakte mit anderen Ländern und richten Sie dort Zweigstellen ein. Ein Spieler, der in allen diesen Bereichen mindestens 100 Punkte erreicht, wird vom Programm als Sieger auserkoren.

Transworld wird komplett mit der Tastatur gesteuert. Das aktuell angewählte Menü wird zusätzlich durch ein Bild auf dem Monitor dargestellt. Außerdem werden Sie ständig über vorhandenes Kapital, Datum und Uhrzeit informiert. Auf einem kleinen Fernschreiber am

Bildrand laufen dauernd die neuesten Nachrichten aus allen Teilen Ihres Firmenimperiums ein.

Alle Funktionen in »Transworld« orientieren sich soweit wie möglich an der Realität. Die Grundlage für Ihr Unternehmen bildet der Fuhrpark. Sieben unterschiedliche LKW-Typen stehen zur Wahl. Entscheiden Sie sich z.B. für den einträglichen Lebensmitteltransport, muß ein Kühltransporter her. Ohne fixe Angestellte läuft der beste Betrieb nicht. Auf dem Arbeitsamt studieren Sie die Auswahl an freien Kräften und machen ein Lohnangebot. Natürlich dürfen auch ein Lagerhaus und die entsprechenden Lagerarbeiter nicht fehlen. Über den büroeigenen Fernschreiber laufen dauernd neue Frachtangebote ein, die Sie nach einem Blick auf die eigenen Ressourcen annehmen oder ausschlagen können. Auf der Bank können Sie Ihr Kapital gewinnbringend in ausländischen Währungen anlegen, mit Aktien spekulieren oder um einen Kredit ersuchen.

Wie jeder aufrechte Bundesbürger müssen Sie Steuern an das Finanzamt zahlen, und wie jeder weniger aufrechte Bundesbürger überlegen Sie erst einmal, ob Sie brav blechen oder lieber betrügen wollen. Doch Vorsicht, das Finanzamt schläft nicht. Saftige Nachzahlungen und Bußgelder können die Folge kleiner Mauscheleien sein. Außerdem können Sie Werbung für das Unternehmen betreiben, eine Versicherung abschließen, den Fuhrpark modernisieren und sogar das Bürogebäude von einem Innenarchitekten aufmöbeln lassen. Die kapitalistische Lehrstunde geht zu Ende, wenn Ihre Firma, einer ihrer Mitstreiter oder der Computer das eingestellte Klassenziel erreicht hat.

Bewertung:

Wenn Sie in diesem knallharten Computergeschäft bestehen, würden Sie ohne Zweifel auch in der Realität eine gute Figur abgeben. Es ist kaum zu glauben, womit sich ein geplagter Fuhrunternehmer herumschlagen muß. Anfänger auf dem Finanzparkett kommen da schnell unter die Räder. Wenn Sie sich das nötige Durchhaltevermögen zutrauen, sind Sie mit Transworld gut bedient. Die etwas antiquierte Tastatursteuerung und die ausufernde Menüflut verlieren durch nette Grafiken viel von ihrem Schrecken. Man muß sie halt prinzipiell mögen, die trockene Wirtschaftsmaterie: Kein Jubel-Programm für jedermann, aber Zahlenjongleuren durchaus zu empfehlen.

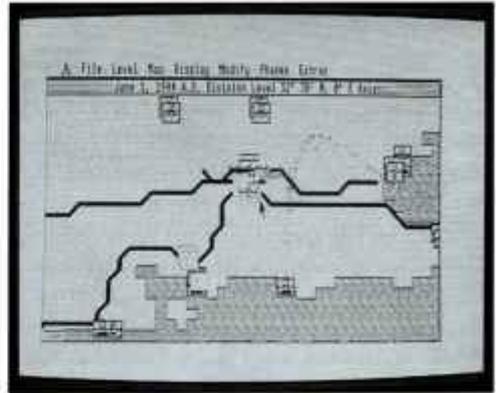
Auf einen Blick:

Name:	Transworld
Hersteller:	Starbyte
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (8 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	Hercules, CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 6



UMS II (Nations at War)

Beschreibung:

Strategiespiel-Experten erinnern sich sicherlich noch an den »Universal Military Simulator«, kurz »UMS« genannt. Trotz einiger kleiner Rechenfehler verbrachte man gerne eine paar strategische Stunden mit diesem Programm. Jetzt gibt es vom Hersteller Rainbird mit »UMS II« eine Fortsetzung. Hier ist alles eine Nummer größer als beim Vorläufer, deshalb auch der Untertitel »Nations at War«. Waren die taktischen Auseinandersetzungen im ersten Spiel noch auf ein relativ kleines Gebiet beschränkt, dient hier der ganze Globus als Schlachtfeld. In zwei vorgegebenen, historischen Szenarien (»Alexander der Große« und »Napoleon«) können Sie Ihr strategisches Können unter Beweis stellen.

Ländergrenzen, Grenzen, Straßen, Flüsse und Ortschaften werden auf einer Karte einblendet, die auch gescrollt werden kann. Insgesamt gibt es vier Vergrößerungsstufen, mit denen Sie einen bestimmten Ausschnitt genauer unter die Lupe nehmen dürfen. Zusätzlich gibt es einen Globus, um das ganze Geschehen aus einer Satellitenperspektive betrachten zu können. Ihre Einheiten und die des Gegners werden als kleine Piktogramme dargestellt, die Auskunft über die Truppenart (Infanterie, Kavallerie usw.) geben. Per Mausclick und speziellen Menüs werden Befehle an die einzelnen Einheiten weitergegeben. Neben den militärischen Aspekten (Aufmarschpläne, Witterungsverhältnisse, Versorgungslage) müssen Sie sich in UMS II auch mit zahlreichen anderen Optionen herumschlagen: Diplomatische Einsätze (Friedensverträge und Nicht-Angriffspakte) gehören ebenso zu Ihren Aufgaben wie das Ankurbeln und Überwachen der Wirtschaft. (Wer produziert wann, was, wo und wieviel?)

Wer mit den vorgegebenen historischen Daten nicht zufrieden ist, kann die Geschichte seinen persönlichen Bedürfnissen anpassen. Ein Klick hier, ein Schieberegler dort und Alexander der Große führt eine Panzerdivision in die Schlacht. Für Geschichtswissenschaftler und Historien-Besessene gibt es zahlreiche Einstell-Optionen, um das Schlachtengetümmel so originalgetreu wie möglich einzustellen. Von der allgemeinen politischen Lage des ausgewählten Zeitalters bis zur Wetterlage über dem Kampfgebiet lässt sich alles einstellen was das Strategienherz begehrt. Natürlich werden die Witterungsverhältnisse

grafisch auf er Karte angezeigt und haben auf den Ausgang einer Schlacht einen eben-
solchen Einfluß wie die unterschiedlichen Geländeformen.

Am besten und komfortabelsten wählen Sie sich mit einer Maus durch das Menügewimmel.
Verlieren Sie mal den Überblick, läßt sich ein aktueller Bericht der Lage ausdrucken.
Haben Sie sich an den zwei Szenarien satt gespielt, können Sie auf verschiedene Zusatz-
disketten zurückgreifen, die nach und nach erscheinen sollen.

Bewertung:

UMS II ist ein ganz schöner Brocken. Wer nur mal eben eine kleine Minischlacht schlagen
will, sollte um dieses strategische Schwergewicht einen großen Bogen schlagen. Allein die
ausführliche Anleitung erreicht fast die Ausmaße eines Telefonbuchs. Eine über-
schwengliche Fülle an Einstelloptionen und taktischem Zahlenmaterial dürfte wohl den
ärgsten Strategiehunger bewältigen. Leider hält sich das Vergnügen dabei in Grenzen. Nur
zwei vorgegebene Szenarien sind nicht besonders üppig. Da nützt es auch nichts, wenn Sie
die historischen Voraussetzungen ändern können bis zum Umfallen (wobei zweifelhaft
bleibt, wozu das gut sein soll). Im ersten Teil konnte man wenigstens beliebig viele eigene
Schlachten entwerfen, was bei UMS II nicht klappt. Zudem ist trotz der vergrößerbaren
Karte die Übersichtlichkeit lange nicht so gut wie beim Vorgänger.

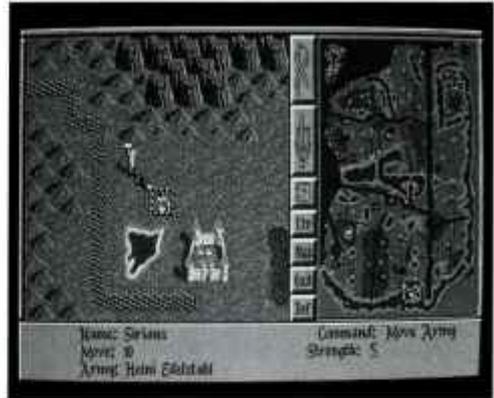
Aul einen Blick:

Name:	UMS II (Nations at War)
Hersteller:	Rainbird
Distributor:	United Software
Ca.-Preis:	100 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts, Maus empfohlen
Grafikkarten:	CGA, EGA und VGA
Soundkarten:	AdLib, Soundblaster und Roland

Gesamtwertung: 3



Warlords

Beschreibung:

Lord Bane hockt in seiner Gebirgsfestung und schmiedet finstere Pläne. Im Süden sitzen ihm die Orcs von Knorr im Nacken, deren Nachbarn wiederum die Sirians sind, leicht neurotische Anhänger eines Ritterordens, dessen Weisheit sie gerne mit dem Schwert verbreiten. Acht Fantasy-Fürsten liegen insgesamt im Lande Illuria auf der Lauer, denn nach einem wackeligen Frieden stehen wieder schwere Zeiten an. Der Kampf um die Macht hat begonnen: Die ersten Stämme beginnen damit, nahegelegene unabhängige Schlösser zu besetzen. Es scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein, bis die ersten Armeen aufeinander treffen.

»Warlords« von der australischen Softwarefirma SSG ist ein Strategiespiel, das sich in zwei Punkten angenehm von vielen anderen Vertretern dieses Genres abhebt. Zum einen verzichtet es auf ein wenig geschmackvolles »authentisches« militärisches Szenario und schickt lieber Sagenfiguren statt Panzerdivisionen ins Gefecht. Zum anderen läßt das Programm auch Genre-Frischlingen eine Chance: Das Regelwerk ist übersichtlich und nach ausgiebigem Studium des englischen Handbuchs problemlos nachvollziehbar.

Bis zu acht Spieler können beim Gerangel um den Fantasy-Thron gegeneinander antreten. Finden sich weniger als acht Personen vorm PC an (wo es dann ohnehin recht eng wird), übernimmt der Computer die restlichen Parteien. Ein Spieler kann so z.B. gegen sieben computergesteuerte Parteien antreten. Für jeden Computergegner läßt sich der Schwierigkeitsgrad einzeln einstellen.

Schon die Wahl der eigenen Spielfigur kann entscheidend sein. Jeder der acht Stämme hat auf der immer gleichen Landkarte eine bestimmte Hauptstadt als Ausgangspunkt. Die geographischen Gegebenheiten sind von Volk zu Volk ebenso verschieden wie die Nachbarn. Während man als Lord Bane z.B. recht einsam in einer gebirgigen Gegend beginnt, hat man in der Rolle der Dwarves in allen vier Himmelsrichtungen streitbare Nachbarn vor der eigenen Haustür.

Das eigentliche Spiel basiert auf einem leicht nachvollziehbaren Prinzip: Je mehr Städte Ihrem Imperium angehören, desto besser. Denn die Abgaben der Städte sind die einzige regelmäßige Einnahmequelle, die Sie von Runde zu Runde haben. Geld wird bitter benötigt, um neue Truppen aufzustellen, deren Unterhalt zu bezahlen und die Verteidigung der eigenen Städte zu verbessern. Es gibt viele verschiedene Armeetypen, die sich nicht nur in ihrer Stärke, sondern auch in Geschwindigkeit und Unterhaltskosten voneinander unterscheiden. Verschiedene Armeen können auch zusammengefaßt werden.

Will man nun z.B. ein nahegelegenes Schloßchen erobern, studiert man erst den Verteidigungswert des Ziels. Liegt er unter dem Angriffswert der eigenen Armee, spaziert man einfach hin und riskiert einen Angriff. Je deutlicher Ihre Überlegenheit, desto höher ist die Chance, daß der Angriff glückt und die Burg Ihrem Territorium einverleibt wird.

Wird eine Armee von einem Helden angeführt, steigert dies deren Wert ebenso wie der Einsatz von magischen Gegenständen, die beim Durchsuchen von Tempeln gefunden werden können. Es lohnt sich auf jeden Fall im Spielverlauf weitere Helden zu rekrutieren (sofern Sie sich das »Antrittsgeld« für diese Söldner leisten können). So mancher Recke bringt auch ein paar Kumpels mit: Wenn Sie Glück haben, handelt es sich bei den dazugewonnenen Einheiten um so starke Kämpfer wie Drachen oder Dämonen.

Bewertung:

Durch viele spielerische Feinheiten wird Warlords zu einem recht listigen Truppenschieb- und Taktierfestival, bei dem angesichts der selbstironischen Märchenhandlung keine moralischen Bedenken auftauchen. Die Bedienung mit der Maus ist nach einer Einspielstunde recht flott; die schlichte, aber übersichtliche Grafik sehr zweckmäßig. Durch die vielen Varianten durch die Wahl einer anderen Partei, das Ändern des Schwierigkeitsgrads und das Miteinbeziehen menschlicher Mitspieler kann Warlords langfristig fesseln. Ein empfehlenswertes Programm, für Strategie-Greenhorns und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet.

Auf einen Blick:

Name:	Warlords
Hersteller:	SSG
Distributor:	Rushware
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Englisch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	AT (10 MHz) aufwärts
Grafikkarten:	EGA und VGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 8



Winzer

Beschreibung:

Deutschland teilt sich in drei Lager. Da sind zum einen die strikten Antialkoholiker, die für die Besprechung dieses Spiels nicht weiter relevant sind. Gruppe zwei besteht aus den Biertrinkern. Auch diese große Gemeinde, zumeist bestehend aus gestandenen Bayern, wetterfesten Norddeutschen und ein paar Renegaten aus den süd-westlichen Bundesländern, soll uns in diesem Zusammenhang nicht weiter interessieren. Auf dem Monitor geht es jetzt nämlich ausschließlich und allein um die Weintrinker. Diese Connaisseurs des heiligen Rebensaftes sind eine verschworene Gemeinschaft. Sollten Sie auch dazu gehören, dann können Sie jetzt in die tieferen Geheimnisse der Herstellung und Pflege des Weines eindringen.

In der Wirtschaftssimulation »Winzer« übernehmen Sie als Jungbauer einen Rebengarten und versuchen sich dort an der Aufzucht eines bekömmlichen Tröpfchens. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig um Marktanteile und Verkaufszahlen streiten, vakante Plätze werden vom Computer übernommen. Vor Beginn des Spiels wählt jeder ein bestimmtes Weinanbaugebiet (Franken, Rheinhessen, Rheinpfalz oder Württemberg). Je nach angewählter Lage dürfen Sie nun sechs unterschiedliche Rebensorten anpflanzen. Ob die Rieslinge, Scheureben oder Gewürztraminer gedeihen, hängt primär von der Bodenbeschaffenheit des gewählten Anbaugebietes ab. Ein Blick in die umfangreiche und informative Anleitung ist oberste Pflicht. Dort erfahren Sie, welche Rebenart mit welchem Anbaugebiet am besten harmoniert und bei welcher Kombination die besten Ergebnisse zu erwarten sind. Allerdings spielt auch ein unwägbarer Faktor eine große Rolle: das Wetter. Ist der Himmel im Sommer einheitlich grau verhangen, werden Ihre Schruppeltrauben wohl eher einen guten Salatessig abgeben. Natürlich sind Winzer ehrliche Menschen. Sollte Ihnen trotzdem der Sinn nach einer Freveltat stehen, dann zuckern Sie den minderwertigen Wein doch einfach nach. Ein Löffelchen Süßstoff zur rechten Zeit und aus dem knochentrockenen Tischwein wird eine exklusive Trockenbeerauslese. Am besten, Sie verscherbeln den gepanschten Frostschutz dann ins Ausland, vielleicht merkt es keiner.

Mit der Aufzucht und Pflege des Weins ist es allein nicht getan. Sie müssen ausreichend Lagertanks und Flaschen anschaffen, für die nötigen Erntearbeiter sorgen und Einzel- und Großhandel von den Qualitäten Ihres Säftchens überzeugen. Die Konkurrenz hat dasselbe im Sinn und die Rivalität ist groß. Sollte alles nichts nützen, dann dürfen Sie eine verbrecherische Söldnerseele anheuern, die im gegnerischen Weingut ein Feuer legt und die Ernte vernichtet. Wird Ihr Saboteur erwischt, landen Sie vor dem Kadi und zahlen eine saftige Strafe.

In der Stadt gehen Sie zur Bank, besorgen sich auf dem Arbeitsamt neue Erntehelfer und Lagerarbeiter oder melden im Rathaus die aktuelle Ernte an. Wenn Sie die Beamten tüchtig bestechen, wird der Wein vielleicht höher eingestuft, als er es verdient. Ein Versuch schadet nicht. Jede Runde im Spiel simuliert einen Monat in der Wirklichkeit. Haben Sie alle Aktionen erledigt, läuft die Zeit weiter. Nach einer Information über die durchschnittliche Temperatur und Sonneneinstrahlung des abgelaufenen Monats beginnt die nächste Runde. Alle Befehle werden über Menüs eingegeben, dabei wird die jeweils passende Grafik geladen. Um Nachladezeiten zu sparen, kann man die Illustrationen abschalten. Natürlich darf der Spielstand jederzeit gespeichert werden.

Bewertung:

Endlich eine Wirtschaftssimulation mit einer originellen Spielidee. Wenn man einige Zeit im PC-Rebengarten verbracht hat, darf man sich mit Fug und Recht als ausgewiesener Weinexperte bezeichnen. Trotzdem hat der Spielablauf auf Dauer nicht viel zu bieten: Sie bauen jahrein, jahraus Ihre Reben an und hoffen auf besseres Wetter. Besonders wenn Sie allein vor dem Computer sitzen, droht mittelfristig heftige Langeweile. Das Schönste an Winzer ist der nicht zu unterschätzende Lerneffekt. Etwas mehr Abwechslung hätte dem Programm nicht geschadet.

Auf einen Blick:

Name:	Winzer
Hersteller:	Starbyte
Distributor:	Bomico
Ca.-Preis:	90 Mark
Anleitung:	Deutsch

Hardware:

Empfohlener PC-Typ:	PC (8 MHz) aufwärts
Grafikarten:	Hercules, CGA und EGA
Soundkarten:	—

Gesamtwertung: 5



Buck Rogers rettet die Erde: die Lösung zu Countdown to Doomsday

Schon zu Beginn des Rollenspiels »Buck Rogers: Countdown to Doomsday« befinden Sie sich in argen Schwierigkeiten. Die Stadt, in der Sie das Spiel starten, wird von RAM-Raumschiffen angegriffen. Leider sind die Abwehranlagen ausgefallen und die feindlichen Raumer können ungehindert herumbrausen. Um den Angriff abzuwehren, müssen Sie den Raketenkontroll-Raum finden. Unterwegs tauchen einige kleinerer feindlicher Patrouillen auf, die Ihnen vorzeitig ans Leder wollen. Glücklicherweise sind diese kleinen Grüppchen schnell weggeputzt und dienen als gute Erfahrungspunkte- und Geldlieferanten. Zusätzlich bekommen Sie nach einem kurzen Gefecht einen Haufen feiner Waffen und Gegenstände.

Haben Sie die Anlage gefunden und sich durch die Wachen geprügelt, versucht ein vorwitziger Techniker, das Kontrollpult mit einer Granate zu zerstören. Ein Charakter sollte sich schützend über die Granate werfen. Die Explosion verpufft, die Spielfigur ist nur leicht verletzt, der Kontrollraum arbeitet wieder und jagt ein paar Abwehrraketen gegen die Angreifer los.

Der Schrottplatz

Nachdem Sie die Stadt vor dem sicheren Untergang bewahrt haben, gibt es auf einer Raumstation neue Arbeit. Als Weltall-Müllsammler machen Sie einen Abstecher zu einem kleinen All-Schrottplatz. Hier schwebt ein geheimnisvolles Raumschiff, das untersucht werden muß.

Kaum betreten Sie das Schiff, fängt der Ärger an. Der Raumer diente einigen Wissenschaftlern als genetisches Labor, um ein paar nette Monster zu entwickeln. Leider haben die Gen-Monster etwas gegen Ihre Schöpfer einzuwenden gehabt, liefen Amok und vertilgten die Forscher. Als letzten Notnagel setzten die Wissenschaftler ein paar Bakterien aus. Die Bakterien mögen allerdings keine Monster, sondern verspeisen mit Vorliebe Raumkadetten. Schon nach kurzer Zeit werden Ihre Crew-Mitglieder krank und gehen nach und nach ein. Zudem tummeln sich noch die letzten, aber quicklebendigen »Experimente« im Raumschiff herum.

Um die Krankheit zu heilen, müssen Sie zuerst in die medizinische Abteilung des Schiffes. Diese befindet sich auf der sechsten Etage. Dem dortigen Medizincomputer verpassen Sie die Sicherheitsnummer A95151 und schon sind alle Party-Mitglieder wieder gesund und munter.

Auf Deck 9 finden Sie ein Hologramm, das Ihnen Anweisungen gibt, wie die Monster zu besiegen sind. In der Etage 0 entdecken Sie einige Kanister mit Argongas, die an die Klimaanlage (Deck 3) angeschlossen werden sollten. Ein Monster schaltet die Anlage zwar aus, aber im ersten Stock läßt sich der Schaden an einem Computerterminal wieder reparieren. Nachdem die Gen-Viecher den Geist aufgegeben haben, muß nur noch der Selbstzertörungs-Mechanismus des Schiffes abgeschaltet werden. Danach fliegt der nun befreite Raumer zur Station zurück und die zweite Aufgabe ist damit erfolgreich beendet.

Die Basis auf Ceres

Bevor Sie zur nächsten Mission aufbrechen, sollten Sie Ihren Leuten ein paar neue Waffen, einen Plausch in der Bar und einen Besuch im örtlichen Krankenhaus gönnen. Frisch gestärkt fliegen Sie mit dem Schiff zum Asteroiden Ceres. Hier befindet sich eine vorgeschobene RAM-Basis, die Sie genauer untersuchen sollen. Wie schon im Raumschiff des Schrottplatzes, haben sich auch hier die Genmonster ein wenig selbständig gemacht. Die Basis ist in Aufruhr und soll evakuiert werden. In dem Tohuwabohu fallen ein paar mehr Leute nicht auf und die Wächter halten Sie deshalb für neue Kollegen.

Im unteren Stockwerk der Basis befinden sich einige Kinder, die gerettet werden müssen. Bringen Sie die Kinder zu dem Evakuierungsschiff, das an einem Dock in der ersten Etage wartet. Sind die Kinder in Sicherheit, müssen Sie wieder eine Etage tiefer, um dort nach Informationen über den Laser zu suchen. Besonders die hier angreifenden Genmonster haben es in sich und sind teilweise gegen bestimmte Waffentypen immun. Vorsicht ist also angebracht. Haben Sie alle Informationen aus dem »Reflector Device Laboratorium«, dem »Laser Device Labor« und dem »Computer Labor« ergattert kann die Basis verlassen werden.

Das Piratenschiff

Kaum sind Sie von der Ceres-Basis gestartet, wird Ihr Schiff von Raumpiraten attackiert. Nach einem heftigen Gefecht machen sich die bösen Buben zum Entern bereit. Machen Sie sich keine Hoffnungen: Zwar ist der erste Piratentrupp noch recht leicht zu erledigen, doch später wird es schwieriger. Es läßt sich nicht verhindern, daß Ihre Party in die Arrestzelle des Piratenschiffes gesteckt wird. Bevor Sie eingesperrt werden, bekommen Sie vom Piratenboß Thalon ein Angebot. Besiegen Sie ihn im Zweikampf, bekommen Sie die Freiheit wieder. Vergessen Sie das lieber: Thalon macht in der Regel aus Ihrer Party, der natürlich die Ausrüstung abgenommen wurde, kurzerhand Hackfleisch.

Sind Sie in der Zelle, kann die Tür mit »Bypass Security« geöffnet werden. Draußen auf dem Gang wartet der Namensgeber des Spieles, Buck Rogers, der sich kurzerhand der Party anschließt. Freundlicherweise hat er auch gleich die gesammelten Habseligkeiten der Spielfiguren mitgebracht.

Auf Deck 12 des Piratenschiffes befindet sich Thalons Privatkabine. Hier ist ein Computer, der Ihnen den Lageplan des Schiffes verrät (Logbuch-Eintrag Nummer 14). Direkt neben den Gemächern Thalons ist die Waffenkammer der Piraten. Auf Deck 10 legen Sie an dem Ort, den Buck Rogers empfiehlt, eine Sprengladung. Danach muß der Kontrollraum auf Deck 1 zerstört werden, bevor Sie das Schiff verlassen können (der Ausgang zum eigenen Raumer ist auf Deck 11).

Auf dem Mars

Wie sollte es auch anders sein: Auf dem Mars wartet schon wieder eine RAM-Station, die ausgehoben werden muß. Auf der südöstlichen Ecke der Karte befindet sich ein Dorf mit Desert Runnern, die gerade von RAM-Truppen angegriffen werden. Selbstverständlich eilen Sie zur Hilfe. Beim Psychotest mit den Häuptlingen der Desert Runner sollten Sie möglichst deren Blicke erwidern. Ist der Kampf vorbei, schließt sich Ihnen der Häuptling an.

In der Schlucht etwas nordöstlich des Dorfes befindet sich ein Geheimgang, der zur Basis führt. Der Haupteingang der Basis ist auf der Bergspitze. Wollen Sie lieber im Verborgenen arbeiten, schleichen Sie sich durch den Geheimtunnel in den Keller der Basis. Durch den Haupteingang kommen Sie nur, wenn Sie den Soldaten nach dem Kampf im Dorf die Pässe abgenommen haben oder ein Charakter an der Hauptpforte den Skill »Bypass Security« ausprobiert.

Sind Sie in der Basis drin, läßt sich der Alarm an den Computerterminals von einem ausgebufften Programmierer wieder ausschalten. Mit dem Lift sollten Sie in den zweiten Stock fahren und sich dort den blauen Paß besorgen, mit dem man überall Zutritt hat. Im dritten Stock befindet sich der Laser, der die Erde zerstören soll. Dummerweise wird das Mordinstrument gerade in Sicherheit gebracht. Nur mit der Schwebepattform, die über einen Computer gesteuert wird, kann der Laser noch erreicht werden. Dazu muß ein Charakter (möglichst kräftig) am Computer bleiben. Prompt greifen ein paar Ingenieure an, um Ihr Vorhaben zu unterbinden.

Ist der Laser in Griffnähe, stürzt er Laser samt Party ab. Kämpfen Sie sich so schnell wie möglich aus dem Keller, in dem Sie unsanft gelandet sind, wieder in die Freiheit zurück. Die Basis explodiert nach kurzer Zeit und Sie können wieder zur Erde fliegen.

Auf der Venus

Auf der Venus angekommen, sollte Sie zu dem großen Teich in der Mitte der Kare marschieren. Dort findet gerade eine Versammlung von Säurefröschen statt. Einige der Frösche schließen sich zur Unterstützung der Party an.

Nordöstlich der Karte befindet sich ein Dorf mit Venusianern. Leider haben RAMs Soldaten hier scheinbar ganze Arbeit geleistet. Fast die gesamte Bevölkerung wurde verschleppt oder umgebracht. Um den Überlebenden zu helfen, müssen Medikamente beschafft und Gefangene befreit werden. Die Arznei finden Sie neben anderen nützlichen Gegenständen und einem weiteren Partymitglied in einer der Dorfhütten. Die Gefangenen befinden sich in der RAM-Basis, die unter den Resten eines »Space Elevators« gefunden werden kann. Sind die Gefangenen befreit und haben Sie alle Gegenstände aus dieser Station entfernt, müssen Sie nur noch die Selbstzerstörung aktivieren, die Basis verlassen und können wieder nach Hause fliegen.

Das Finale

Der zweite Laser, der die Erde bedroht, befindet sich auf einem Mariposa im Orbit um den Merkur. Bevor Sie sich auf den Weg machen, um den Laser ein für allemal auszuschalten, müssen Sie dem Asteroiden Jenö einen kleinen Besuch abstatten, um dort der Frau des Desert-Runner-Chefs zu helfen. Ist die Dame glücklich mit dem Gatten vereint, geht es im Direktflug zum Merkur. Auf dem Mariposa geht es heiß her: Es ist Karnevalszeit. Tauchen Sie in der Menge unter und schlagen Sie sich in Richtung Nordosten durch. Hier ist ein Zugang zum inneren Bereich der Station.

In den ersten drei Stockwerken sollten Sie alle Münzen einsammeln, die Sie erwischen können und dem Sonnenkönig geben. Der Knabe ist ganz entzückt über das wertvolle Präsent und schaltet die Waffen ab, die den Eingang zu den höheren Etagen absichern. Dort angekommen, muß man feststellen, daß der Countdown zum großen Knall schon läuft. Schleunigst muß nun die Stromversorgung im Hauptgenerator unterbrochen werden. Ist das erledigt, haben Sie ein wenig Zeit gewonnen, um den Laser zu zerstören. Die eleganteste Methode ist es wieder einmal, den Selbstzerstörungs-Mechanismus in Gang zu setzen. Um nicht selber dabei ins Gras zu beißen, flüchten Sie am besten mit einer Rettungskapsel und lassen sich im All auflösen. Nach erfolgreicher Rückkehr zur Erde dürfen Sie sich als Retter der Menschheit feiern lassen.

Die kleinen Geheimnisse von Elvira

Bevor Sie alle Rätsel und Gefahren des Grusel-Rollenspiels »Elvira - Mistress of Dark« siegreich überstanden haben, steht Ihnen eine harte Zeit bevor. Sie müssen nicht nur zahlreiche Monster besiegen, sondern auch erfolgreich den vollbusigen Reizen einer zwielichtigen Dame widerstehen. Hier unser Lösungsvorschlag.

Nach dem Vorspann gehen Sie sofort zum Stall und nehmen das Heu, das vor der Tür liegt. Anschließend gehen Sie ins Hauptgebäude und holen das Kochbuch aus der Bibliothek. Da Sie schon einmal hier sind, nehmen Sie gleich noch den Pfahl und die Monsterpflanze aus dem Wohnzimmer und den Absinth aus der Bar mit. Dann ab in die Küche, wo Elvira auf Sie wartet. Rechter Hand nehmen Sie den Honig und lassen den Kräuterhonig von Elvira mixen. Alle Kräuter, Pflanzen und nicht gebrauchte Gegenstände in der Küche ablegen, damit Sie nicht zuviel herumtragen müssen. Bevor Sie das Gebäude wieder verlassen, holen Sie sich die besseren Waffen, die gleich in der Nähe für Sie bereitliegen. Versorgen Sie sich mit Armbrust, Schwert und Schild. Im Obergeschoß finden Sie ein paar Armbrustbolzen. Vorsicht, dabei nicht in das Zimmer mit der Vampirin gehen. Haben Sie alles besorgt und nebenbei die Mönche und den Ritter besiegt, dürfen Sie im Kräutergarten Blumen pflücken.

Nehmen Sie alle Pflanzen und Kräuter mit, die Sie unterwegs finden. Vergessen Sie nicht die unappetitlichen Maden bei der Leiche des Gärtners. Das Kreuz liegt rechts neben seinem Kopf. Auf dem Tisch die Dose anklicken und hineinschauen. Schlüssel zum Kräutergarten und Kekse mitnehmen. Der Hammer wird auch noch gebraucht. Sieb, Samensack und Zwiebeln nicht vergessen. Mit dem gefundenen Schlüssel kann man jetzt die Tür zum Kräutergarten aufschließen. Bevor Sie Kräuter hamstern dürfen, müssen Sie aber noch die zwei Mönche beseitigen. Steht man vor den Beeten, wendet man den Spruch des Kräuterhonigs an und kann alle Pflanzen einsammeln. Den Spaten nicht vergessen.

Jetzt gehen Sie zur Schmiede und kämpfen mit einem Ritter. In die Kiste schauen, die gefundenen Schlüssel in das Feuer legen, das Kreuz in die Schüssel werfen und einen Armbrustbolzen hineinhalten. Voilà, Sie haben einen Bolzen mit Silberspitze hergestellt. Anschließend gehen Sie nach nebenan in den Stall. Der Mann entpuppt sich schnell als

Werwolf, den Sie mit dem silbernen Bolzen erlegen können. Im Stall finden Sie darauf das wichtige Roßhaar. Jetzt darf man der Vampirin im Gebäude einen Besuch abstatten. Mit dem Pfahl erlöst man die garstige Dame von ihrem Fluch. Im Kästchen finden Sie weitere Armbrustbolzen.

Jetzt haben Sie das zweifelhafte Vergnügen, in den Burgverliesen nach dem Rechten zu sehen. Alle garstigen Tierchen, die in den Zellen schmachten, sollten Sie mitnehmen. In der Folterkammer das Salz und das Skelett (unter der Bodenplatte rechts) nicht vergessen. Das Skelett verwahrt auch noch einen goldenen Schlüssel, den Sie nicht vergessen sollten. Die Zange kann man erst holen, wenn das Skelett in dem leeren Sarg in den Katakomben liegt. Haben Sie das Skelett sicher untergebracht, machen Sie sich besser aus dem Staub, denn die fliegenden Schädel sind sehr unangenehm. Jetzt können Sie gefahrlos die Zange einsammeln, ohne daß Ihnen der Folterknecht ans Leder geht. Die alte Frau in der Küche bewerfen Sie nun mit dem Salz.

Anschließend heißt es, wieder in Richtung Kräutergarten zu marschieren. Die Zielscheibe rechts vom Eingang sollten Sie zum Trainieren nutzen. Wenn Sie zum Meisterschützen aufgestiegen sind, sammeln Sie die Pfeile wieder ein und gehen direkt zu dem Mann mit dem Vogel. Den Piepmatz können Sie mit der Armbrust vom Himmel holen. Den Schlüssel und die Feder einstecken und den Pfeil nicht vergessen. Auf dem Rückweg in die Küche wartet der Schlüsselmeister auf eine Abreibung. Hinter einem Zettel an der Wand finden Sie einen weiteren Schlüssel. Außerdem sollten Sie in der Küche ein Stück glühender Kohle besorgen. Mit der Kohle in der Zange marschieren Sie auf den Turm mit der Kanone und entfachen die Zündschnur. Der gegenüberliegende Turm wird leicht beschädigt und Sie können nun in Richtung dieses Turms weitergehen. Auf dem Weg dorthin müssen Sie allerdings noch den Ritter mit Ihrer Armbrust ausschalten. Im Turm befindet sich im Obergeschoß die berühmte Truhe mit der geheimen Schriftrolle, die Sie jetzt allerdings noch nicht interessiert. Vorher steht Ihnen der Weg durch das Labyrinth bevor.

Sie müssen möglichst schnell den Ausgang finden, sonst verlieren Sie zu viel kostbare Energie. Die Gnome rennen Sie einfach über den Haufen. Wichtig: Alle Gegenstände vor dem Labyrinth ablegen, sonst schlafen Sie vor Erschöpfung ein. Auch im Labyrinth nichts einsammeln, bevor nicht alle Gegner ausgeschaltet sind. Hat man alle erledigt, im Gebüsch den Ring vom Ast nehmen und dann beim Teich die Pflanzen pflücken. Jetzt können Sie das Labyrinth wieder verlassen. Die abgelegten Gegenstände nicht vergessen! Alle unnützen Sachen können Sie in der Küche sicher lagern.

Als nächstes sollten Sie sich mit der Bibel aus dem Obergeschoß bewaffnen und in die Kirche gehen. Am Altar stecken Sie den Ring in das Kreuz, woraufhin sich ein Geheimgang öffnet. Sie nehmen die Krone, lesen das Gebet aus der Bibel und warten bis, sich die Wand öffnet. Wenn Sie der Statue die Krone aufsetzen, können Sie das magische Schwert nehmen. Mit dieser vorzüglichen Waffe können Sie dem Steinmonster das Leben schwer machen. Dazu müssen Sie allerdings wieder in die ungemütlichen Katakomben marschieren. Nach erfolgreichem Kampf sind Sie um einen Stein reicher. Jetzt besorgen sie sich den Schlüssel aus dem rechten Sarg.

Nun klettern Sie in den Brunnen und schließen das Gitter auf. Auf der anderen Seite geht es dann wieder aufwärts, sofern Sie unterwegs nicht erstickt sind. Vorher sollte man auf jeden Fall abspeichern - sicher ist sicher. Im Burggraben vor dem Schloß suchen Sie nach einer Rüstung. Im Griff des Schwertes findet sich ein weiterer Schlüssel. Jetzt geht es wieder zurück durch den unterirdischen Wasserkanal. Anschließend müssen Sie noch einmal im Stall vorbeischaun und in der hintersten Pferdebox den Schlüssel von der Wand nehmen. Der letzte Schlüssel ist in der Küche links hinter dem Lift. Wenn Sie den glühenden Zauberspruch anwenden, wird Ihnen Elvira bei der Schlüsselsuche behilflich sein.

Auf geht es zum großen Showdown in den Turm mit der Truhe. Sie müssen nur die Schlüssel in der richtigen Reihenfolge in die Schlösser stecken. Mit dem Dolch und der Zauberspruchrolle anschließend zurück in die Katakomben gehen. Dort legen Sie den Stein des Monsters in das Loch. Kurz darauf erscheint die Hexe Emelda. Sie stecken das magische Schwert vor ihr in den Altar und lesen den Zauberspruch vor. Dann müssen Sie nur noch den Dolch sprechen lassen und die Dame segnet (endgültig) das Zeitliche.

Dem Beholder auf der Spur

Der Start

Wer sich auf die Jagd auf den Beholder einfach machen will, greife auf unsere »Eye of the Beholder«-Party auf der Diskette zurück. Jede Monsterhorde stellt jetzt nur noch ein kleines Problem dar, und Sie können sich auf das Lösen von Puzzles konzentrieren. Möchten Sie lieber eine eigene Party erschaffen, sollte diese aus mindestens zwei Kriegerern, einem Magier und einem Priester bestehen. Die beiden Kämpfernaturen können wunderbar vorne platziert werden, die beiden Zauberer nehmen auf den hinteren Rängen Platz und sind so vor Handgreiflichkeiten geschützt. Am schnellsten werden Charaktere befördert, die nur einer Klasse angehören. Etwas schwerer, aber reizvoller ist das Spiel mit vielseitigeren Figuren, die zwei oder drei Klassen angehören.

Der erste Level (rote Steinwände)

Außer ein paar moderigen Schriftrollen und einigen kleineren Kobolden zum Anwärmen bietet der erste Level nicht besonders viel. Achten Sie hier besonders auf zwei Steine, die etwas heller sind, als der restliche Hintergrund. Ein Druck auf diese Steine genügt, und es werden zwei Geheimgänge enthüllt, in denen Sie den einen oder anderen Gegenstand finden.

Der zweite Level (rote Steinwände)

Außer einigen Gegenständen und Monstern befindet sich in diesem Level nicht viel Interessantes. Unter den Gegenständen ist ein »Stone Dagger«, der zwar nicht als Waffe benutzt werden kann, aber später elementar wichtig wird. In diesem Level stoßen Sie übrigens auf einige merkwürdige Dolchsymbole an der Wand. Legen Sie auf jedes Symbol, das Sie finden, einen Dolch aus Ihrem Gepäck. Bei einigen Dolchsymbolen öffnet sich danach eine Geheimtür. Haben Sie alle Symbole gefunden und je einen Dolch darauf gelegt, ist das Spezialpuzzle für diesen Level gelöst und Sie bekommen als Belohnung einen Haufen Erfahrungspunkte und ein paar nützliche Gegenstände aus einer geheimen Kammer.

Der dritte Level (rote Steinwände)

Die Monster werden hier knackiger und einige Rästel, Teleporter und Drehfelder verwirren den Spieler. Die drei markantesten Punkte in diesem Stockwerk sind der Raum mit den drei Schlüssellöchern, das Museum und die acht merkwürdigen Augenhöhlen an den Wänden.

Im Raum mit den drei Öffnungen benutzen Sie den Schlüssel nur in der mittleren, um einen Gang zu öffnen. Versuchen Sie es an einer der beiden äußeren Öffnungen, tauchen zwei finstere Monster auf. Im Museum wartet eine Menge Ungeheuer auf Ihre arme Party. Bevor Sie dort hineingehen, sollten Sie ausruhen, ein paar kräftige Zaubersprüche lernen und natürlich speichern. Wird die Übermacht zu groß, ziehen Sie sich zurück und schließen die Tür. Ruhen Sie sich aus und gehen nochmals hinein, bis das letzte Monster vertrieben ist.

In die Augenhöhlen der eigenartigen Symbole an der Wand müssen die blauen Edelsteine gelegt werden, die Sie unterwegs finden. Das Quadrat, in dem sich die Augen befinden, ist durch eine ganze Reihe von Drehfeldern und Teleportern gesichert. Kontrollieren Sie häufig die eingeschlagene Richtung. Sind alle Edelsteine am Platz, öffnet sich der Zugang zum vierten Level. Ist der Zugang offen, können Sie sich die Edelsteine wieder holen. Als Belohnung gibt es dafür wieder ein paar Erfahrungspunkte, denn das Spezialpuzzle für diese Etage ist damit gelöst.

Der vierte Level (graue Steinwände)

Es gibt zwei Treppen, die in dieses Stockwerk führen. Nehmen Sie die, bei der Sie auf den Zwerg treffen, der in einer Nische liegt. Benutzt man die andere Treppe, steht man nach kurzer Zeit vor einer Tür, die sich per Knopfdruck öffnen läßt. Die Party sollte *nicht* hineingehen. Sind Ihre Helden einmal durch die Tür hindurch, schließt sich diese und ein paar unfreundliche Spinnen wetzen schon die Mundwerkzeuge. Mit den Spinnen werden Sie später noch genug Ärger haben.

Haben Sie den Zwerg gefunden, lohnt es sich, diesen zu heilen und mit in die Party aufzunehmen. Übrigens sollten Sie andere Abenteurer, deren Knochen irgendwo herumliegen, ignorieren. Plündern Sie nur die Habseligkeiten der Verblichenen und schleppen Sie die Skelette nicht mit. Die Gerippe lassen sich zwar später wiederbeleben und geben passable Weggefährten ab, aber normalerweise lohnt sich diese Mühe nicht.

Das größte Problem in dieser Etage sind die Spinnen, die das wichtige »Stone Scepter« bewachen. Ärgerlicherweise kann Ihr Priester zu diesem Zeitpunkt des Spiels noch nicht den »Cure Poison«-Zauberspruch, sondern nur »Slow Poison«. Letzterer verzögert nur die Wirkung des Giftes, das die Spinnen verwenden und der Tod eines geliebten Charakters ist fast unvermeidlich. Zudem befinden sich nur vier Fläschchen mit Gegengift auf dieser Etage. Diese sind meistens aufgebraucht, bis Sie das Zepter entdecken. Dummerweise tauchen die Spinnen auf dem Rückweg wieder auf und fügen der Party nicht unerheblichen

Schaden zu. Nach jeder Schlacht gegen eine Spinnengruppe, die ohne Verluste und ohne Vergiftungen überstanden ist, sollten Sie abspeichern. Erwischt es beim nächsten Kampf einen Helden, brauchen Sie nur wieder den alten Spielstand zu laden. Das ist zwar mühsam, aber wirkungsvoll. Ziehen Sie im Vorbeigehen übrigens mal an der Kette, die herrenlos aus einer Wand hängt: Das gibt wieder einen ordentlich Erfahrungspunkteschub.

Der fünfte Level (graue Steinwände)

Hier erhalten Sie gleich einen handfesten Auftrag. In einer großen Halle wimmelt es nur so von Zwergen, die etwas sauer sind. Greifen Sie nicht an, sondern hören sich die Geschichte an, die ein Zwerg Ihnen erzählt. Nehmen Sie ihn mit in die Party auf, quasi als Ergänzung und Reservekämpfer. Bei dem hier ansässigen Zwergenheiler können Verwundungen gepflegt und tote Charaktere wiederbelebt werden.

Auf dieser Etage befindet sich auch eine merkwürdige Tür mit eigenartigen Symbolen. Diese Türen (es gibt später noch mehr davon) dienen als Teleporter zwischen den einzelnen Etagen des Dungeons. Um eine solche Tür zu aktivieren, müssen Sie einen passenden Steingegenstand, wie z.B. den Stone Dagger, oder das Stone Szepter, gegen den oberen Türrahmen halten. Leider ist nicht zu erkennen, welcher Steingegenstand welche Tür betätigt. Nur mit Ausprobieren kommen Sie hier weiter.

Der sechste Level (graue Steinwände)

Hier taucht ein finsterer Geselle auf, der Ihnen seine Pläne verrät. Mit ein paar kräftigen Schlägen ist der Bursche erledigt und Sie können weiter nach dem Beholder suchen. Es gibt hier unten einen ganzen Berg von »Kenku Eggs«. Diese Eier sollten Sie mitschleppen. Später finden Sie einen bestimmten Raum in dieser Etage, der als Nest bezeichnet wird. Schaffen Sie alle Eier in diesen Raum, gibt es ein paar Bonus-Erfahrungspunkte.

Der siebte Level (Aztekenwände)

Hier tauchen das erstmal die berüchtigten »Drowelfen« auf. Der Patrouille, die Ihnen über den Weg läuft, können Sie mit einem fetten Nahrungspäckchen bestechen und werden dann in Ruhe gelassen.

Am kniffligsten in diesem Stockwerk des Dungeons sind die kleinen Räume, die mit einem Schlüsselloch und Knöpfen gesichert sind. Verwenden Sie nur die Schlüssel, um die Räume zu öffnen, denn hinter jeder Tür verbergen sich zwei knackige Monster. Drücken Sie auf die Knöpfe, werden gleich zwei Räume auf einmal geöffnet und vier Monster greifen die Party an. Die untoten Skelett-Lords, die Ihre Party verputzen wollen, lassen sich kaum mit dem Zauberspruch »Turn Undead« besiegen. Pures Draufhauen, gepaart mit einem zünftigen Feuerball ist hier die beste Meuchel-Methode.

Der achte Level (Aztekenwände)

Außer einigen neuen Monstern und ein paar Gegenständen ist diese Etage nicht besonders kompliziert. Die wichtigsten Gegenstände, die Sie hier unten finden können, sind das »Kingli Szepter« und eine Art Münzschacht an der Wand, der Schlüssel in Edelsteine verwandelt. Besonders gemein ist der Raum mit den kleinen goldenen Öffnungen. Aus diesen Löchern werden Feuerbälle gespuckt. Wenn Ihre Gruppe sich nicht schnell bewegt und ab und zu in einer Nische Deckung sucht, wird sie dadurch ziemlich bald das Zeitliche segnen.

Der neunte Level (Aztekenwände)

Die Inschriften vor der Halle der Diebe sind mehr als eindeutig. Um hineinzugelangen, müssen Sie eine Rüstung, ein Schwert, einen Pfeil und ein Nahrungspäckchen auf die entsprechenden Bodenplatten legen. In dem Raum mit den zahlreichen »Teleport«-Portalen befinden sich drei Nischen. Legen Sie in jede Nische einen Steingegenstand hinein und es gibt ein paar Erfahrungspunkte und einige Schriftrollen mit wichtigen Hinweisen.

Die eigenartig geformten Löcher können nicht mit einem normalen Schlüssel geöffnet werden. Nur die komischen schwarz-roten Steine, die Sie in der vorherigen Etage sicherlich gefunden haben, entriegeln die passenden Türen.

Der zehnte Level (moosbedeckte Wände)

Hier tauchen das erstmal Insekten als Gegner auf. Diese haben die unangenehme Eigenart, im Kampf Ihre Charaktere zu paralysieren. Halten Sie also immer ein paar »Cure Paralyse«-Zaubersprüche in Reserve, um die Figuren rechtzeitig zu heilen. Ansonsten hat sich bei den Insekten die bekannte Kampfaktik bewährt, die Viecher einzeln aus einem Raum zu locken, die Tür zu schließen und dann tüchtig draufzuhauen. Leider »wachsen« die Monster wieder nach, wenn Sie längere Zeit in einer anderen Gegend des Dungeons verbracht haben. Hier unten finden Sie auch den armen Zwergenprinzen, der an einer Mauer angekettet ist und mit in die Party aufgenommen werden sollte.

Die Knöpfe der »Flood Control« und den Feueralarm lassen Sie am besten in Ruhe, da ein unvorsichtiger Knopfdruck einen Feuerball losläßt und die Party sich in Staub auflöst. Der lange Gang mit den Teleportern und den Hebeln ist halb so schlimm, wie er auf den ersten Blick aussieht. Betätigen Sie jeden Hebel 13mal und gehen dann nach Westen, Westen, Westen, Westen und schließlich nach Osten.

Der elfte Level (moosbedeckte Wände)

In diesen Level kommt man nur, wenn man in der zehnten Etage in eine Grube hüpf. Sie befinden sich in einem sehr merkwürdigen quadratischen Raum, der aus mehreren Ringen zu bestehen scheint. Um diesen Raum zu verlassen, müssen alle Knöpfe gedrückt werden, die sich an den verschiedenen Ringen befinden. Durch den Knopfdruck werden diese Ringe

gedreht. Drehen Sie die Wände solange, bis die drei Ausgänge jeweils hintereinander liegen und Sie im äußeren Ring einen Zugang zu den anderen Bereichen entdecken.

Hier unten findet man übrigens den Heiltrank, der den König der Zwerge in der fünften Etage wieder gesunden läßt. Außerdem stößt man auf den »Orb of Power«, das steinerne Kreuz und eine Steinkugel.

Wer will, kann wieder zurück und den Orb of Power in die passende Nische in Level vier einsetzen und den Zwergenkönig heilen. Man kann sich auch gleich auf den Weg zum nächsten Stockwerk machen um den Beholder zu erledigen. Aber Vorsicht, wenn Sie im zwölften Stock sind, gibt es kein Zurück mehr. Speichern Sie lieber am Zugang zum zwölften Level (das Portal in der Mitte des Ringraums) und machen sich von dem Spielstand (EOBDATA.SAV) eine Sicherheitskopie. Nun können Sie mit der Steinkugel den Teleporter aktivieren.

Der zwölfte Level (verzierte Wände)

Kurz hinter dem ersten Raum warten ein paar Wächter auf Sie, die relativ schwer zu knacken sind. Diese Burschen sind aus Stein und stecken extrem viele Schläge ein. Untersuchen Sie jede kleine Verzierung an den Wänden. Hinter einigen verbergen sich Druckknöpfe, die Wände verschwinden lassen und Sie weiter befördern.

Die Säulen mit den Gegenständen, lassen Sie am besten in Ruhe. Der Versuch, etwas mitzunehmen, wird dadurch bestraft, daß Sie einen Gegenstand aus Ihrem Gepäck verlieren (dieser taucht auf der Säule auf). Wenn Sie doch die Gegenstände mitnehmen wollen, erledigen Sie sich in einer ruhigen Ecke Ihres kompletten Gepäcks, leeren die Pfeiler und sammeln Ihre Habseligkeiten später wieder auf. Auf die drei Pfeiler mit der passenden Inschrift, legen Sie jeweils einen Orb. In dem nächsten Raum mit drei wieder Pfeilern können Sie mit den passenden Zutaten (stehen auf den Säulen) Steingolems bauen, die Ihre Party angreifen.

Haben Sie endlich den Beholder gefunden, wird es haarig. Mit Magie läßt sich bei dem Burschen kaum was ausrichten; ausschließlich mit roher mit Gewalt ist er klein zu kriegen. Stellen Sie das Monster am besten in dem ersten größeren quadratischen Raum, um ausreichend Platz zum Manövrieren zu haben. Vermeiden Sie auf alle Fälle Blickkontakt mit dem Untier. Drauffhauen und Zurückziehen ist die einzig richtige Taktik. Der Beholder ist ziemlich träge und zeigt Ihnen meistens nur die Rückseite oder das Profil. Sobald er sich zu Ihnen umdreht, wechseln Sie die Position und verpassen ihm ein paar Schwerthiebe. Mit dieser Taktik ist der Beholder in kurzer Zeit erledigt und die Stadt Waterdeep kann aufatmen.

Grüße von Monkey Island

Lucasfilms Piraten-Persiflage gilt nicht umsonst als eines der besten PC-Adventures aller Zeiten. Sollten Sie trotz der fairen Puzzles einmal steckenbleiben, dann hilft Ihnen unser kleiner Freibeuter-Leitfaden weiter. Er hat eine Antwort auf sämtliche größeren Probleme bei »The Secret of Monkey Island« parat.

Am Anfang trifft unser Held Guybrush einen alten Mann, der die See nach feindlichen Schiffen absucht. Dieser berichtet, daß die Anführer der Piraten sich in der Spelunke aufhalten, und daß Guybrush mit ihnen sprechen müßte, um ein Pirat zu werden. Gehen Sie nun in die Bar und sprechen Sie mit den Piraten über alle möglichen Themen. Nachdem Sie sich mit den Piratenanführern im Nebenraum unterhalten haben, warten Sie, bis der Koch seine Küche verlassen hat und aus dem Raum verschwunden ist. Jetzt können Sie die Küche betreten.

Nehmen Sie das Fleisch und den Topf. Legen Sie das Fleisch in den großen Kochtopf und anschließend wieder heraus. Nun gehen Sie auf den Steg und treten auf die lose Planke. Die Möwe flattert kurz auf, und Sie müssen sich nun beeilen, den Fisch aufzuheben. Verlassen Sie das Dorf, und gehen Sie zum Zirkus. Hier sprechen Sie die Artisten an und benutzen den Topf als Helm. Machen Sie sich auf den Weg zum Krämer und kaufen Sie dort ein Schwert (liegt auf einer Kiste im Erdgeschoß). Jetzt suchen Sie den Schwertlehrer Smirk auf, um die Kunst des Fechtens zu erlernen. Dem Troll, der Sie aufhält, geben Sie den Hering. Öffnen Sie die Tür und verwenden Sie im folgenden Gespräch immer die erste Textzeile.

Um den Schwertmeister von Melee Island besiegen zu können, müssen Sie nun noch alle üblichen Beleidigungen im Kampf lernen. Hierzu stellen Sie sich am Wegrand zwischen Dorf und Zirkus auf und warten auf die umherstreifenden Piraten. Fordern Sie diese zum Kampf auf und merken Sie sich, auf welche Beleidigung welche Entgegnung paßt. Sobald Sie alle Beleidigungen mit den zugehörigen Antworten gesammelt und noch dreimal im Kampf gesiegt haben, wandern Sie zurück zum Krämer und sprechen ihn auf den Schwertmeister an, den er zu kennen scheint. Er verläßt darauf den Laden. Folgen Sie ihm bis zum Haus der Meisterin, die im Wald wohnt. Nun müssen Sie wieder auf die Beleidigungen der

Meisterin geeignete Antworten finden. Haben Sie gewonnen, so erhalten Sie als Beweis ein T-Shirt, das Sie den Piratenanführern zeigen.

Die Piraten haben Ihnen nun die Aufgabe gegeben, das Idol der Gouverneurin zu stehlen. Hierzu gehen Sie in den Wald im ersten Bild oben, pflücken die Blumen und benutzen sie mit dem gekochten Fleisch. Nun gehen Sie zum Haus der Gouverneurin am Ende des Dorfes und geben den Hunden das Fleisch. Die Hunde schlafen ein und Sie dürfen ins Haus marschieren. Hier öffnen Sie die erste Tür und machen sich, nachdem sie unsanft hinausgebeten wurden, auf den Weg zum Krämer, von dem Sie günstig eine Schaufel erstehen. Mit ihr gehen Sie ins Gefängnis und sprechen den Gefangenen an. Nun gehen Sie abermals zum Krämer und kaufen ein paar Anti-Mundgeruch-Tabletten, die Sie dem Gefangenen geben. Im folgenden Gespräch geben Sie dem Gefangenen die Anweisung gegen Ratten, so daß Sie einen Möhrenkuchen erhalten. Wenn Sie den Kuchen öffnen, finden Sie eine Feile, mit der Sie das Idol besorgen können. Gehen Sie zurück und springen Sie das Loch, um das Idol an sich zu bringen. Nach dem Dialog mit Sheriff Shinetop findet man sich im Wasser wieder. Nehmen Sie das Idol und gehen Sie zurück in die Bar. Nun müssen Sie noch die dritte Prüfung bestehen.

Gehen Sie zu dem fiesen Bürger mit dem Papagei und erstehen Sie von Ihm eine Schatzkarte. Wandern Sie nun in den tiefen, dunklen Wald und gehen Sie wie folgt vor: Bild hoch, Bild links, Bild rechts, Bild links, Bild rechts, Bild hoch, Bild rechts, Bild links, Bild hoch. Wenn Sie nun weiter nach rechts marschieren, gelangen Sie zu der Stelle, wo der Schatz vergraben ist. Mit der Schaufel graben Sie an der Stelle, die mit dem X markiert ist und finden ein neues T-Shirt mit dem man zurück in die Bar geht. Unterwegs werden Sie von dem Beobachtungsposten aufgehalten, der Ihnen erzählt, daß die Gouverneurin von dem Geisterpiraten Le Chuck entführt worden ist. Auch alle Piraten sind von der Insel geflüchtet.

Die Bar ist jetzt (fast) menschenleer. Nehmen Sie alle Becher und sprechen Sie mit dem Koch. Er erzählt, daß Sie ein Schiff ausrüsten müßten, um die Gouvemeurin zu retten. Sie aber gehen erst einmal in die Küche und füllen einen der Becher am Faß mit Grog. Nun eilt man zum Gefängnis, um den Grog über das Schloß zu gießen. Vergessen Sie allerdings nicht, den Grog unterwegs drei bis vier mal in andere Becher umzukippen, da er sonst den Becher zerfrißt. Der Gefangene scheint zunächst nicht sehr dankbar zu sein. Bei der Wahrsagerin klauen Sie sich ein Gummihähnchen und gehen damit zur Schwertmeisterin, die Ihr erstes Crew-Mitglied wird. Am Ende der Insel lebt ein Einsiedler, zu dem Sie gelangen, indem man mit dem Gummihähnchen das Kabel benutzt. Öffnen Sie die Tür seines Hauses und sprechen Sie mit Ihm. Er verlangt von Ihnen, daß Sie ein »Monster« berühren, damit er Sie begleitet.

Im Anschluß geht's zum Schiffsverkäufer Stan und zurück zum Krämer, um einen Kredit zu besorgen. Überreden Sie ihn, den Safe zu öffnen und merken Sie sich die Kombination. Hat man den Krämer rausgelockt, öffnet man den Safe und nimmt sich den Kredit. Nun gehen Sie wieder zum Schiffsverkäufer. Es folgen schwierige Verhandlungen mit Stan,

aber nach langem Kampf erhalten Sie die »Sea Monkey« (handeln Sie Stan bis auf 7000 runter und bieten ihm dann nochmal 5000). Gehen Sie jetzt zum Dock und der erste Teil »Die drei Prüfungen« ist geschafft.

Sie befinden sich nun auf Ihrem gerade noch seetüchtigen Schiff mit einer sehr motivierten Besatzung. Öffnen Sie in der Kapitänskabine die Schublade und inspizieren Sie Ihren Inhalt. Das nun gefundene Logbuch enthält einige recht seltsame Eintragungen. Der ehemalige Besitzer behauptet hier, er hätte Monkey Island durch eine seltsame Suppe gefunden, die das Schiff mit einem mächtigen Zauber dorthin geführt hätte. Nehmen Sie nun den Federkiel und das Tintenfaß an sich und verlassen Sie den Raum, nachdem Sie die Schublade wieder geschlossen haben.

Klettern Sie den Mast hinauf und nehmen Sie die Totenkopfflagge ab. Nun begeben Sie sich in den Bauch des Schiffes, indem Sie durch die Luke des Decks steigen. Da es soviel Spaß macht, klettern Sie auch gleich noch durch die nächste Luke. Hier nehmen Sie sich aus den Pulverfässern, die links im Bild stehen, etwas Pulver und aus der Kiste rechts unten im Bild die Weinflasche. Außerdem das Seilstück nicht vergessen. Jetzt gehen Sie ein Deck höher und betreten die Küche. Hier nimmt man sich den kleinen Topf und aus dem zuvor geöffneten Schrank ein Paket Müsli. Gierig öffnen Sie das Paket und finden einen kleinen Preis, der sich allerdings bei näherer Untersuchung als Schlüssel entpuppt. Mit diesem Schlüssel können Sie das Kabinett in der Kapitänskajüte öffnen.

In der Schatzkiste findet man einige Zimtstangen und eine staubige Notiz. Die Notiz ist das Rezept für die geheimnisvolle Suppe. Sofort suchen Sie die Küche auf, um sich ein Stüppchen zu brauen. Geben Sie dazu folgende Ingredienzen in den auf hoher Flamme brodelnden Topf:

1 Zimtstange

4 Atemauffrischer

1 gepreßter Totenkopf (Flagge)

1 Tropfen Tinte

2 Portionen Affenblut (Wein)

1 Hähnchen

1 Schwarzpulver

3 Unzen Feuerstein (Müsli)

Eine gewaltige Explosion versetzt Sie in tiefen Schlaf. Als Sie wieder aufwachen, stellen Sie entzückt fest, daß Monkey Island in Sicht ist. Holen Sie sich nun wieder etwas Schwarzpulver und stopfen Sie damit das Kanonenrohr. Das große Seilstück kann als Lunte verwendet werden. In der Küche zünden Sie eine Visitenkarte im Ofenfeuer an. Gehen Sie wieder aufs Deck und setzen Sie den Helm auf und schon werden Sie auf die Insel geschossen.

Hier auf Monkey Island beginnt der dritte und schwerste Teil des Adventures. Nach der Landung nimmt man die Banane, die unter dem Baum liegt und liest die Nachricht durch, die am Baum hängt. Danach begeben Sie sich in den Urwald und dort zum alten Fort, wo Sie auf Hermann Toothrot treffen. Sie stoßen die Kanone um und schicken den erscheinenden Einsiedler (es ist wieder Hermann) fort. Nehmen Sie nun das Fernrohr, die Kanonenkugel, das Seil und eine Handvoll Schießpulver an sich. Verlassen Sie Hermanns Heim und begeben Sie sich zum nächsten Strand, um dort eine Nachricht mitzunehmen.

Anschließend betreten Sie wieder den Dschungel und suchen die Flußgabelung auf, wo Sie über eine Brücke und steinerne Stufen zu einem Plateau gelangen, nachdem Sie eine weitere Nachricht entgegengenommen haben. Den Stein, der hier herumliegt, identifiziert man bei näherem Hinsehen als Feuerstein. Das auf dem Plateau stehende Kunstwerk ziehen Sie zweimal, bis es genau auf Sie zeigt. Ein Stockwerk weiter oben haben Sie einen herrlichen Blick auf die Landschaft und eine gute Gelegenheit, das Fernrohr auszuprobieren.

Den an der Kante herumliegenden Stein schiebt man den Abhang hinunter und wie auf wunderbare Weise löst dies eine Kettenreaktion aus, an deren Ende der Bananenbaum, der unten am Strand steht, von dem Stein getroffen wird. Zufrieden mit sich und der Welt klettern Sie wieder hinab zum Plateau, wo eine neue Nachricht liegt, die Sie natürlich an sich nehmen. Es geht noch ein Stockwerk runter und unten am Fluß angelangt legen Sie das Schießpulver auf den Damm und entzünden es, indem Sie den Feuerstein an der Kanonenkugel reiben. Ein lauter Knall, ein fliegender Stein und schon ist der Damm kaputt.

Das Wasser füllt das ausgetrocknete Flußbett und reißt Sie mit. Danach marschiert man zu dem kleinen See, der am Ende des Flusses ist und nimmt dort eine weitere Nachricht an sich. Die Leiche, die dort auf dem Boden liegt, hält ein Seil in der Hand, das auch mitgenommen wird. Verlassen Sie dann diesen Ort und begeben Sie sich zu dem Spalt in der Nähe des Strands mit dem Bananenbaum. Befestigen Sie eines der beiden Seile an dem starken Ast und lassen Sie sich auf die Plattform hinab. Dort befestigen Sie das andere Seil an dem Baumstumpf und begeben sich ganz nach unten in den Graben, um das dort liegende Ruder an sich zu nehmen.

Jetzt geht man zum Strand mit dem Bananenbaum und benutzt die Ruder mit dem Ruderboot. Sportlich wie Sie sind, legen Sie sich in die Riemen und rudern einmal um die halbe Insel herum, wo Sie am Strand anlegen und zum Dorf der Kannibalen gehen, nachdem Sie eine weitere Nachricht am Strand gefunden haben. Im Dorf angekommen geht man ganz nach links zu dem steinernen Affenkopf, wo eine Schale mit Früchten steht. Die Bananen in dieser Schale nehmen Sie mit und versuchen nun das Dorf zu verlassen. Dies gelingt aber nicht, da sich die Kannibalen in den Weg stellen. Sie sprechen mit Ihnen und versuchen, ihnen ein Geschenk zu geben. Doch die Kannibalen nehmen nichts an und so wird man schließlich eingesperrt.

In der Hütte liegen ein Totenkopf, Toothrots Bananengreifer und noch eine Nachricht. Heben Sie die lose Bodenplatte an und fliehen Sie durch den freigelegten Gang. Sie flüchten zum Strand und rudern zurück zum Strand mit dem Bananenbaum, wo noch ein

paar Bananen herumliegen, die vom Baum gefallen sind, als Sie ihn mit dem Stein getroffen haben. Die Bananen nehmen Sie mit und gehen zu dem Affen, der in der Nähe im Dschungel herumhüpft. Füttern Sie ihn mit allen Bananen, die Sie nun haben (insgesamt 5), und er wird Ihnen auf Schritt und Tritt folgen, solange Sie auf dem Festland bleiben.

Gehen Sie nun ganz nach rechts auf der Insel zu einer Lichtung, wo Sie an der Nase der hinteren Totems ziehen. Die Folge ist, daß sich eine Tür in dem Zaun öffnet, die sich aber schließt, wenn man losläßt. Neugierig ahmt der Affe diesen Handgriff nach und hängt sich an die Nase. Beruhigt betreten Sie das abgesperrte Gebiet, wo Sie sich die ganz kleine Holzstatue nehmen, die Sie sofort den Kannibalen bringen. Jene sind sehr erfreut darüber und verschwinden. Aus der Hütte, in der man eingesperrt war, nimmt man nun den Bananengreifer und tauscht diesen bei Toothrot gegen den Schlüssel für den gigantischen Affenkopf ein.

Zurück zum Affenkopf gerudert und schnell hingerannt, stecken Sie den Schlüssel ins Ohr des Affenkopfes. Wie auf wunderbare Weise öffnet sich das Maul des Affen und streckt Ihnen die Zunge heraus. Gehen Sie ins Dorf zurück und sprechen Sie mit den Eingeborenen. Geben Sie Ihnen den Schlüssel und das Blatt über das Navigieren. Bereitwillig rücken diese nun mit dem Kopf des Navigators raus, der Ihnen den Weg durch das Labyrinth unter dem Affenkopf zeigt.

Gesagt, getan. Sie gehen in den Affenkopf und benutzen den Kopf. Der Kopf zeigt nun immer in die Richtung, in die Sie gehen müssen. Nach einiger Zeit erreichen Sie einen unterirdischen Hafen, in dem das Geisterschiff liegt. Sie sprechen mit dem Kopf und überreden ihn dazu, daß er seine magische Halskette rausrückt, die Sie für Geister unsichtbar macht.

Hängen Sie sich die Halskette um und betreten Sie das Schiff. In dem Raum zu Ihrer Linken befinden sich der böse Le Chuck und ein kleiner Schlüssel. Den Schlüssel können Sie dank der magnetischen Kräfte des Kompasses an sich nehmen. Nun gehen Sie durch die Luke auf dem Deck in den Raum eines schlafenden Geistes und betreten den dahinter liegenden Lagerraum. Hier können Sie eine Feder aufnehmen, mit der Sie den schlafenden Geist solange an den Füßen kitzeln, bis er die Ursache seines tiefen Schlafes fallen läßt: eine Flasche Grog. Öffnen Sie mit dem Schlüssel die Luke im Lagerraum und begeben Sie sich in den Bauch des Schiffes. Man füllt etwas Grog in den Teller, so daß die Ratte anfängt, daraus zu trinken, bis sie betrunken umfällt. Nehmen Sie sich etwas Fett aus dem Topf und schmieren Sie damit die quietschende Tür, die sich auf dem Deck zur Rechten befindet.

Diese Tür können Sie nun ohne Gefahren öffnen und sich im Werkzeugraum mit Werkzeugen eindecken. Mit diesen Werkzeugen können Sie den leuchtenden Kasten bei den Schweinen im Lagerraum öffnen. Dort finden Sie die gesuchte Voodoo-Wurzel, die Sie sofort zu den Kannibalen bringen. Sie warten kurz auf das Getränk, das die Inselbewohner zubereiten wollen und unterhalten sich mit einem dreiköpfigen Affen. Das Wurzelbier bringt man zurück in die Höhle, trifft dort aber nur einen einsamen Geist, mit dem man sich angeregt unterhält.

Mit Ihren Freunden, die plötzlich aufgetaucht sind, fahren Sie zurück nach Melee Island, wo Sie nach rechts gehen und einen Geist pulverisieren. Nun schnell weiter zur Kirche und die Trauungszeremonie unterbrechen. Sie gehen zum Altar und sprechen mit Le Chuck. Da Sie allerdings dieses Wortgefecht nicht allzu erfolgreich bestanden haben, finden Sie sich nach einigen Kinnhaken in einer Grogmaschine wieder. Le Chuck zieht Sie heraus. Sie greifen fix nach der Flasche Wurzelbier und schenken Le Chuck eine ordentliche Portion ein. Nachdem Le Chuck sich in ein Hochzeitsfeuerwerk verwandelt hat, können Sie ungestört das Happy-End genießen und mit der Gouverneurin flirten.

Spellcasting 101: Sorcerer ans Ziel geführt

Diese Lösung bezieht sich auf den »Naughty«-Mode. Im »Nice«-Mode ist alles etwas anders, weil einige Puzzles einen weniger anzüglichen Sinn bekommen.

Kapitel 1: The Es<ape

Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, aus dem Haus zu entkommen. Hier ist eine: Beide Fenster öffnen, das Stroh aus dem rechten werfen, die Application mitnehmen und aus dem linken springen. Jetzt sollte man versuchen, in die Hütte des Gärtners zu gelangen. Wenn man jedoch den Schlüssel nehmen will, stellt sich die alte Lehrerin drauf. Was tun? Eine Möglichkeit ist, die nette alte Dame einfach zu schubsen oder zu schlagen (völlig Adventure-unüblich). Rein in die Hütte, Overall anziehen und nichts wie weg. Wem's zu einfach ist, der suche den zweiten oder dritten Weg.

Kapitel 2: Sorcerer-University

Zu Anfang in die Schlange stellen (stand in line) und mit Hilfe der Anleitung die Fragen beantworten. Nehmen Sie also an allen Unterrichtsstunden teil (siehe Stundenplan in der Packung) mit Ausnahme von »Physical Skills« (Sie sind davon befreit). Es ist für die Lösung nicht notwendig, daran teilzunehmen, aber hier gibt es viele Informationen, die später sehr nützlich sind.

Jeden Abend um acht finden sowohl bei »I Phelta Thi« wie bei »Tappa Kegga Bru« Studenten-Parties statt. Tanzen oder warten Sie, bis etwas passiert. Sie müssen beide Parties je einmal besuchen. Vom Timing her ist es sinnvoller, am Dienstag zu »TKB« zu gehen und am Mittwoch zu »IPT«, aber umgekehrt sollte es auch klappen. Bei TKB kriegen Sie nach einer Weile eine Box mit dem »Skonn«-Spell. Bei IPT treffen Sie Gretchen, die Tochter des Universitäts-Präsidenten. Beantworten Sie ihre Frage mit Ja und tragen Sie Gretchen dann in Ihr Zimmer. Je nach Modus passieren jetzt unterschiedliche Dinge, in jedem Fall sollten Sie Gretchen aber durchsuchen (search gretchen), sobald sie eingeschlafen ist.

Weitere wichtige Ereignisse im Zeitplan:

Am Dienstag schlafen Sie spätestens um 10:25 pm ein.

Am Mittwoch schlafen Sie spätestens um 11:20 pm ein.

Am Donnerstag um 11:55 am passieren sehr einschneidende Dinge.

Am Mittwoch sollten Sie die Verabredung zum Essen mit Professor Tickingclock pünktlich einhalten. Auch hier gibt es wichtige Informationen für das weitere Spiel. Keine Angst, Sie kommen noch rechtzeitig zur Party.

Puzzles, die Sie vor Donnerstag, 11:55 am gelöst haben sollten:

In der Bücherei: Zuerst einmal brauchen Sie das unheimlich populäre Buch. (Wenn Sie es haben, dann probieren Sie mal, es wieder loszuwerden. Merken Sie sich den Kommentar.) Außerdem müssen Sie nach oben, aber die Treppe dürfen Sie nicht benutzen. Hier brauchen Sie den Skonn-Spell. Seine Wirkung »Increases bust-size« bedeutet übersetzt zwar auch, daß er einen Busen vergrößern können soll, bloß klappt das leider nicht. (Wie viele Spieler das sicher schon ausprobiert haben?) Eine *Büste* hingegen (zweite Bedeutung von »Bust«) vergrößert er ungemein. Nun können Sie nach oben klettern und sich den »Kabbul«-Spell abholen.

President's House: Sobald Sie den Schlüssel von Gretchen haben einfach aufschließen, rein, und den »Frimp«-Spell holen.

Puzzles, die Sie nach Donnerstag, 11:55 am lösen können:

Meltingwolf Hall: Die Falltür könnten Sie auch vorher öffnen (wenn kein Unterricht ist), aber dann verpassen Sie wahrscheinlich eine Unterrichts-Stunde. Die Falltür müssen Sie mit einem »Frimp«-Spell leichter machen, um sie zu öffnen. Sie landen im »Maize«. Das ist ein harmloses Wortspiel; die Wort für eine Mais-Sorte und Irrgarten (Maize und Maze) klingen gleich; der Mais hat sonst keine Bedeutung. Und was macht man hier unten? Zeichnen Sie eine Karte, benennen Sie jeden Raum mit dem Buchstaben im Mais. Sehen Sie die Karte mal genau an, und bedenken Sie, das es sich um ein Maze handelt - es gibt nur einen Ausweg. Na, klingelt's? Um das Puzzle nicht zu verraten, hier der Weg, aber nicht die Erklärung, wie man daraufkommt (vom Startpunkt unter der Trapdoor aus gesehen): SE, S, E, E, SW, W, S, W, W.

Prof. Tickingclocks Wohnung: Wichtig ist das Surfboard. Allerdings ist es durch Magie diebstahlgesichert, doch das sollte jetzt kein Problem mehr sein. Die neue Spellbox nicht vergessen.

Simulation Lab: Sicher, Sie können auch vorher in das Labor und die Puzzles lösen. Aber wenn Sie es nach dem großen Ereignis machen, dann dürfen Sie die drei Sprüche behalten! Falls Sie mit der Simulation nicht klarkommen, müssen Sie folgende Schritte in exakt dieser Reihenfolge eingeben (sonst reicht die Zeit nicht): »gub tree, zem me, south, attack dragon with sword, vai ivy, up, pull lever, untie damsel«. Bei Verzögerungen oder Abwei-

chungen von diesem Weg gibt es nicht die volle Punktezahl. Mehr kann man nicht tun, die Falltür hat keine Bedeutung.

Unnütze Räume: Da gibt's es eine ganze Menge. Im Stadion beispielsweise können Sie sich die Sportereignisse ansehen (Termine siehe Scoreboard). Aber die enthalten keine Hinweise und halten Sie vom Unterricht und anderen Terminen ab. Die Texte sind ganz witzig, also sollte man durchaus zugucken, wenn man die letzten Witze des Spiels erkunden will. Im Cafe und der Donkeydung-Hall passiert nichts, auch das Frogkisser-House ist unwichtig (ihr eigenes Zimmer ausgenommen). Wer öfters Rollenspiele spielt, sollte allerdings mal die Malls&Muggers-Fans eine Weile belauschen. Im Büro des Professors passiert ebenfalls nichts. Im Batguano Court sollte man sich jeden Morgen eine Zeitung schnappen und lesen, ansonsten aber ist auch hier nichts von Bedeutung. Das Dock ist nur als Zugang zum Ozean interessant.

So verläßt man die Uni: Stellen Sie sicher, daß Sie alle Spells haben (es sollten acht Stück sein). Gehen Sie zum Dock. Legen Sie das Surfboard ins Wasser. Steigen Sie auf das Brett (climb on board). Ein Ziel wählen Sie mit den beiden Drehreglern (dials) an. Stellen Sie die Koordinaten ein, die Sie auf der Karte (liegt in der Packung) für Ihr Ziel ablesen. Dann den Knopf drücken und warten, bis Sie ankommen.

Sie können nur zu folgenden Orten (bei allen anderen gibt es eine witzige Warnung vom Brett): Die Fuß-Insel, die Sanduhr-Insel, die Herz-Insel, die Hot-Dog-Insel, die Insel mit den Blitzen und Fort Blackwand (dies ist auch die praktischste Reihenfolge für Ihre Reise). Beschwert sich das Brett, daß ein Weg zu weit ist, suchen Sie einen freien Punkt im Ozean auf halber Strecke, fahren dahin, und von dort aus dann zum Ziel.

Kapitel 3: The Island of the lost Soles

Das ist die trickreichste Insel von allen und für deutsche Spieler praktisch unlösbar. Wie das Schild am Strand sagt, wurden alle 80 Bewohner in Gegenstände verwandelt. Mit dem »Kabbul«-Spell können Sie sie rückverwandeln, aber dazu müssen Sie die Namen der Leute kennen. Einen kennen Sie schon, den des Bürgermeisters. Wenn sie »kabbul blaise« eingeben, verwandelt sich das Feuer auch prompt in Blaise. Englisch-Profis merken auf: Feuer kann nicht nur »fire«, sondern auch »blaze« heißen, und das klingt wie der Name »Blaise«. Alle anderen 79 Puzzles basieren auf ähnlichen Wortspielen.

Es gibt drei Methoden, diese Insel zu lösen:

- a) Man probiert bei jedem Gegenstand, bis man's hat. Kann nur ein paar Jahre dauern, auch wenn man ein Vornamen-Lexikon hat.
- b) Man wartet auf die Fee. Die sucht immer wieder mal nach bestimmten Leuten und gibt allmählich alle 80 Namen bekannt (aber auch das dauert eine Ewigkeit). Im Notfall läuft man jetzt durch alle Räume und probiert jeden Namen überall aus. Da das Spiel kein Zeitlimit zu haben scheint, sollte das funktionieren.

c) Man erinnert sich an die Benutzerführung. Wenn Sie »Cast Kabbul on« nicht eintippen, sondern mit der Maus aus den Menüs auswählen, dann erscheint eine Liste mit allen Namen! Und um es noch einfacher zu machen, haben wir hier die Namen den Räumen zugeordnet und die meisten Puzzles erklärt.

Beach: Blaise, Charlotte, Charlie(Char: etwas Verkohltes), Ashby (Ash-Bee), Bernie (Burned Knee).

Woods: Leif (leaf), Robin (ein Rotkehlchen), Ernest (Urn-Nest), Woodrow (Wood-Row), Wolfgang (eine Wolf-Gang), Dawn (Sonnenaufgang), Gail.

River: Barb (Angelhaken), Rod (Angelrute), Brook (Teich), Bridgitte (Bridge-It), Clifford (Cliff-Ford), Sanford (Sand-Ford).

House: Belle (Bell), Mikey, Jack, Jim, Carmen (Car-Men), Matt, Peg, Dolly.

Livingroom: Buck (Dollar), Penny (Cent), Jules (Jewels), William, Wilhelm, Wilton, Wilma, Wilbur, Willie, Will (stecken alle im Testament/will; jede Zeile ist ein Puzzle).
Jam: Marmelade, Helm: Steuer eines Schiffs, Ton: tausend Kilo, Ma: Mutter, E: fünfter Buchstabe), Pierre, Adlai (Ad-Lie), Kitty, Adam, Ty (Tie), Nicholas.

E-Convention: Jeder Name endet auf den englischen Laut E, daraus ergeben sich die Puzzles. Lucy (loose: loses Mundwerk), Goldie (Gold), Archie (Arch: Bogen), Hardy (hart), Lacey, Gabby (gap: Lücke), Connie, Betty (Bet: Wette), Dusty (dust: Staub), Daisy.

Sound Room: Mike (Mikrophon, das »recording device«), Humphrey (humm-free, die Röhre brummt nicht), Winnie (windy), Blair (wie das »Plärren« im Deutschen), Melody, Carol, Cy (das C auf der Tonleiter), Noel (Weihnachtslied).

British Aisles: Lucille (Loo-Seal: Toiletten-Siegel), Lulu (zwei Toiletten), Laurie (Lorry), Billy, Bobby (der Polizist), Gaylord

Kitchen: Pat, Waldo, Patty, Frank (-furter im Hot Dog), Ricky (ein Drink mit Limone), Sherry (Prost), Stew (Eintopf, Kurzform von Steward).

Attic: Bunny (Häschen), Tom (-cat, Wildkatze), Knute, Teddy (Koala), Bo, Bill, Kermit.

Hat man alle 80 Personen zurückverwandelt, gibt es zum Dank einen Schlüssel.

Kapitel 4: The Island where Time runs backwards

Der Name der Insel ist wörtlich zu nehmen: Hier läuft die Zeit rückwärts. Also müssen Sie hier den Befehl eingeben, der die schon getane Aktion auslösen wird, aber RÜCKWÄRTS. Das gehen wir lieber an einem Beispiel durch: Ihnen fliegt am Anfang ein Brot in die Hand. Jetzt müssen Sie es fallen lassen, denn rückwärts betrachtet, haben Sie es ja gerade fallen lassen. Tippen Sie also, nachdem das Brot in Ihre Hand geflogen ist, »drop bread«. Dann geht die Spielfigur nach Norden. Also müssen Sie jetzt »go south« eingeben, damit Sie, rückwärts gesehen, diese Handlung auslösen. Keine Angst, es ist nicht schwer, nach einer Weile haben sie alles im Griff.

Kapitel 5: The Island of horny Women

Geben Sie es ruhig zu: Hier wollten Sie von Anfang an hin! Das Puzzle: Wie komme ich von der Insel wieder runter? Einen Mann lassen die Amazonen offensichtlich nicht von der Insel, also müssen Sie es als Frau versuchen. Dazu brauchen Sie: Die Schuhe (sind in der Chest), das Kleid (Gown: ist in der anderen Suite, die Sie durch den Luftschacht erreichen), den Hut (unter dem Bett. Wie konnte man schwere Gegenstände doch gleich wieder anheben?) und den Lippenstift (im Shop). Alles anziehen (Cloak vorher ausziehen) und fliehen. Das Ganze muß schnell (also mit möglichst wenig Zügen) gehen, denn sonst droht das (zugegeben schöne) Ende. Bei der Flucht alles aus dem Shop mitnehmen.

Kapitel 6: The Restaurant at the End of the Ocean

Als erstes speichern Sie ab. Bei einem Fehler ist die Box für immer verloren. Sie können nicht verhindern, daß der Hai die Box frißt. Also rein ins Restaurant und das Menü lesen. Na, klingelt's? Mit einem Hinweis auf das Spellbook sollte das Ganze kein Problem sein, solange Sie schnell sind. Wenn Sie die Box nicht haben, bevor Sie hinausgebeten werden, dann müssen Sie den Spielstand laden und es nochmal versuchen.

Kapitel 7: The Island of the Gods

Dummerweise kommen Sie an diese Insel nicht ran, weil das Surfboard keine Einstellung dafür hat. Warum hat das Surfboard keine Einstellung? Nun, das Wissen darüber, wo die Götter wohnen, ist im Laufe der Jahrhunderte verlorengegangen. Wie kann man dieses Wissen wiederbeschaffen?

Auf der Insel angekommen, ist dummerweise die große Tür abgeschlossen. Hatten Sie nicht irgendwo einen großen Schlüssel bekommen? Es ist niemand da, und irgendwelche Gegenstände zum Mitnehmen gibt es auch nicht. Was also tun? Wie wäre es mit Warten? Vorher zu Speichern, ist sicher nicht falsch. Etwas Hintergrundwissen über die Götter kann nicht schaden, aber das haben Sie ja auf der Uni gelernt.

Wenn Sie sich verstecken wollen, gibt es nur ein Versteck. Es ist einfach zu finden, denn es wird in jedem drittklassigen Kinofilm benutzt. Es befindet sich im westlichsten Raum. Sie werden schon merken, wann Sie wieder aus dem Versteck kommen sollten. Aufgepaßt, wenn Sie die Spellbox sehen, sofort öffnen! Ansonsten landen Sie in einer Sackgasse. Und wie kriegen Sie den ganzen Müll weg? Nun. Müll verrottet mit den Jahren. Soviel Zeit haben Sie aber nicht. Und selbst mit magischer Hilfe ist es einfach zu viel Müll. Gibt es eine Möglichkeit, den Müllberg zu reduzieren? Nun heißt es, die Spellbox nehmen und abhauen, bevor der Krach losgeht.

Kapitel 8: Fort Blackward

Spielen Sie hier nicht weiter, wenn Sie nicht alle anderen Inseln gelöst haben. Damit Sie ab jetzt nicht aus Versehen Lösungen spicken, sind die Ausdrücke in Anführungszeichen kodiert. Jeder Buchstabe wird im Alphabet 1 weiter geschaltet. Aus A wird B, aus B ein C, und aus Z wieder A. Aus TAKE KEY wird also UBLF LFZ.

Da ist also zuerst mal eine große Seeschlange. Denken Sie an die Körperform einer Schlange. Sie haben einen Spruch, der sich mit so geformten Dingen beschäftigt. NBDIFO TJF FJOFO LOPUFO. Ab jetzt sollte Ihnen einiges bekannt vorkommen. Haben Sie Lola befreit, gehen Sie nach unten. Die drei Türen öffnen sich nur, wenn alle drei Kreuze im Boden beschwert sind. Und all Ihr Hab und Gut reicht nicht aus, um ein Kreuz zu beschweren. Sie können sich auf ein Kreuz und Lola auf ein anderes stellen (lola, stand on silver x). Aber das reicht immer noch nicht.

Schauen Sie sich um. Was für eine Szene ist auf dem Bild zu sehen? Klingelt es? Es hat was mit Kunst zu tun! LBCCVM BSU. Ach ja, wenn Sie die Geldbörse (Purse) von Lola noch nicht an sich genommen und durchsucht haben, schauen sie mal rein.

Das große Finale

Sie werden, egal was sie tun, nicht an die Maschine rankommen. Ihr Gegner läßt sich nicht ablenken und wird in wenigen Zügen die Maschine aktivieren. Um die Maschine zu aktivieren, müssen beide Knöpfe gedrückt werden. Um beide Knöpfe zu drücken, braucht man zwei Hände. Wenn doch eine Hand irgendwie beschäftigt werden könnte...

EBT VOIFJNMJDI QPQVMBFSF CVDI ist des Rätsels Lösung. Befreien Sie Otto, sobald Sie ihn sehen, er weiß mehr über die Maschine für den zweiten Teil des Finales. Und wieder ein paar Tips für das letzte Puzzle: Sie brauchen nur die Innereien, nicht das ganze Ding, von dem Otto redet. Sie haben nur drei Züge. Einer geht für den ersten Spruch drauf; dabei verlieren Sie in jedem Fall das Buch. Die beiden anderen reichen eigentlich nicht aus, wenn Sie das Buch wieder nehmen, denn das kostet einen Zug. Vergessen Sie also das Buch. Haben Sie in der Uni bei Spellcasting 101 aufgepaßt?

Jetzt wirklich nur spicken, wenn Sie nicht draufkommen; das Puzzle ist geradezu genial: CVSO TQFMMCPL XJUI GMBNFUISPXFS UIFQ PQFO CPY.

Es folgt das Happy-End, welches mit dem Holzhammer darauf hinweist, das wir gespannt auf die Fortsetzung warten sollten.

Roger räumt auf: die Lösung zu Space Quest IV

Die Abenteuer des kosmischen Raumpflegers Roger Wilco sind längst zu Kultspielen avanciert. Obwohl der vierte Teil nicht gerade mit schwierigen Aufgaben gespickt ist, bietet er doch die eine oder andere Rätselklippe. Starten wir also zu einer ausgedehnten Zeitreise und entdecken gemeinsam die Geheimnisse des Universums.

Space Quest XII

Nach einer automatisch ablaufenden Einführung in das Geschehen steht Roger einsam und verlassen in der verwaisten Stadt. Zuerst marschieren Sie mit Roger in das Bild, in dem sich der zerstörte Panzer befindet. Die Munitionskartusche sollten Sie lieber nicht entfernen, sonst erleben Sie eine feurige Überraschung. Anschließend untersuchen Sie den am Straßenrand abgestellten Raumgleiter etwas genauer. Sie öffnen das Handschuhfach und entnehmen einen superkleinen Laptop. Ein Seil liegt auf den Schottersteinen neben dem Gebäude mit den roten Säulen. Roger nimmt das Seil und versteckt sich. Aus dem Seil basteln Sie eine Schlinge und legen sie auf den Boden. Kurz darauf taucht ein Spielzeughase mit einer Trommel auf, der direkt in die Schlinge läuft und sich in dieser zweimal dreht. Genau in diesem Augenblick zieht man die Schlinge zu. Schwupps - der Hoppler ist gefangen. Stolz marschiert Roger mit seiner Beute nach Norden und öffnet den Gullydeckel, der in die Kanalisation führt. Sie steigen hinein und finden sich in einem Überwachungsraum der Abwasserkanäle wieder.

In der Kanalisation

Nun dirigiert man Roger zum Schreibtisch, nimmt das Glas und hebt die Unterlage hoch (den roten Knopf drücken). Nach der nun folgenden Begegnung gehen Sie nach links zur Schiebetür und drehen am Rad. In der Kanalisation marschiert Roger beherzt in südliche Richtung. Kurz darauf fließt ein gefräßiger, grüner Schleim aus einem Lüftungsschacht. Vorsicht, nicht berühren, das Zeug ätzt ganz gemein. Benutzen Sie den linken Gang, um der außerirdischen Amöbe zu entkommen. Dann drehen Sie sich um, nehmen das Glas aus Rogers Inventar und warten bis der Schleim vorbeifließt. Das Glas füllt sich automatisch mit dem Glibberzeug.

Anschließend dem linken Gang weiter folgen bis Sie eine Leiter erreichen. Wenn Sie hier hochklettern, erreichen Sie wieder die Stadt. Vorsichtig schauen Sie sich um und warten bis die Fremden ihr Raumschiff verlassen haben. In der Stadt ist jetzt höchste Vorsicht angebracht. Am besten gehen Sie gleich nach Osten und betreten das Raumschiff der Fremden. Das Schiff bringt Roger automatisch in die Hauptbasis des Supercomputers. Dort angekommen, gehen Sie ein Bild nach Westen und steigen in den Gleiter der gerade eingeflogenen Polizisten. Die Symbole, die auf dem Bildschirm des Gleiters erscheinen, schreibt man am besten ab - Roger benötigt sie später noch. Nun gibt man irgendeinen Code ein und los geht es in eine noch unbekannte Zeitzone.

Space Quest X

Nach einigen unbefriedigenden Versuchen landet Roger mit seiner Zeitmaschine in »Space Quest X«. Auf dem Planeten angekommen, gehen Sie solange nach links, bis Sie den Schatten eines großen Vogels auf dem Boden sehen. Sie kehren zum Ausgangspunkt zurück und steigen über die Treppe in die unteren Regionen ab. Roger wird nun von einem riesigen Vogel gepackt und spektakulär in dessen Nest geflogen. Kurz darauf macht man die Bekanntschaft eines anderen Herrn, der ebenfalls im Nest abgesetzt wird. Leider will dieser Herr nicht mit Roger reden, da er momentan anderweitig beschäftigt ist. Roger sollte den Mann genauer untersuchen und das Kaugummipapier unbedingt einstecken.

Sie verlassen das Nest durch das Loch rechts unten. Nachdem Sie im Wasser gelandet sind machen Sie die Bekanntschaft von ein paar höchst attraktiven Damen. Nach einem kurzen Ausflug mit einem U-Boot landet man im unterseeischen Hauptquartier der »Latex Babes«. Die ruppige Behandlung durch die Mädchen wird durch die Ankunft eines Monsters unterbrochen. In dieser heiklen Situation ist Geschwindigkeit angesagt (vorher sollten Sie Abspeichern). Sie drücken den roten Knopf und können sich so aus dem Verhörstuhl befreien. Roger ergreift dann eine der Preßluftflaschen und stopft sie dem Monster (der Weisse Hai läßt grüßen) ins Maul. Das Monster verendet an einer Überdosis Frischluft und die »Latex Babes« feiern ihren neuen Helden. Zur Belohnung gehen sie mit Roger einkaufen. schließlich braucht er ein paar neue Hosen.

In der Galaxy-Galerie

Im Eingang des Kaufhauses bringt Roger zuerst die Kreditkarte in seinen Besitz. Er macht sich nun auf den Weg zu »Big & Tall« um sich dort neu einzukleiden (bezahlen nicht vergessen!) Da diese Kaufaktion Roger's Vermögen um rund ein Drittel vermindert hat, ist es angebracht, sich bei »Monolith Burger's« einen Job zu besorgen. Nun kann sich der Spieler entscheiden, ob er eine Actionsequenz durchspielen möchte oder gleich sein Geld kassieren will. Nach dem unsanften Rauswurf aus dem Laden machen Sie sich auf den Weg zum Ausgang und finden dort einen Zigarrenstummel.

Jetzt sollte Roger die Kreditkarte am Automaten neben dem Softwareladen benutzen. Leider stimmt sein Aussehen nicht mit dem Bild auf der Karte überein. Roger muß sich

also bei »Sack's Dress Shop« neu einkleiden (sprechen Sie mit dem freundlichen Roboter an der Kasse). Nun akzeptiert der Automat die Kreditkarte und Sie sind um 2001 Buckazoids reicher. Im benachbarten Softwareladen besorgen Sie sich das »Hintbook« zu »Space Quest IV«. Um für die folgende Auseinandersetzung gerüstet zu sein, zieht sich Roger im »Sack's Dress Shop« um.

Nun betritt er die Spielhalle und steuert auf den Automaten in der rechten oberen Ecke zu. Genau in diesem Moment tauchen zwei alte Bekannte auf. Um einer längeren Diskussion aus dem Weg zu gehen, verläßt Roger fluchtartig die Spielhalle und zeigt seine Künste auf der Skatebahn. Um den Laserstrahlen auszuweichen, begibt unser Held sich in höhere Regionen. Sobald er im oberen Teil angekommen ist, fliegt er ein Bild weiter nach links. Kurze Zeit später tauchen die bösen Buben am rechten Bildrand auf. Nun steuert man Roger auf den rechten unteren Bildrand. Nachdem sich die Gegner durch den Rückstoß ihrer Laser außer Gefecht gesetzt haben, verläßt Roger die Bahn nach links unten. Nun ab in die Zeitmaschine (steht noch in der Spielhalle). Den auf dem Bildschirm sichtbaren Code schreiben Sie wieder ab. Ist dies geschehen, geben Sie die Symbole ein, die Sie im »Space Quest IV Hintbook« und auf dem Kaugummipapier gefunden haben (zuerst die Symbole aus dem Hintbook, dann die vom Papier).

Zurück nach Space Quest I

Nach dem nun folgenden Zeitsprung befinden wir uns in »Space Quest I« (man beachte die prähistorische Grafik). Roger betritt die Bar und versucht die Streichhölzer vom Tresen zu nehmen. Dabei macht er die Bekanntschaft von drei gutaussehenden Herren. Diese verschaffen Roger auch prompt einen Freiflug an die frische Luft. Nachdem Roger die drei Motorgleiter umgeworfen hat, machen die Space-Rocker Jagd auf ihn. Endlich können Sie in Ruhe die Streichhölzer aus der Bar besorgen.

Zurück zur Basis

Wieder benutzt Roger die Zeitmaschine und landet in der Basis. Den grünen Schleim schütten Sie auf die Türmechanik und Roger gelangt in einen Gang, in dem sich mehrere Laserbarrieren befinden. Nach all der Aufregung beschließt Roger seine Zigarre zu schmauchen. Zum Glück werden die Laserstrahlen durch den Rauch sichtbar. Die Laser sind nun durch die Eingabe von Gradzahlen so zu verstellen, daß sie alle senkrecht stehen und so den Durchgang freigeben. Roger passiert die Barrieren und gelangt in ein Labyrinth. In der Nähe des Eingangs befindet sich ein Computerterminal. Die Form des Anschlusses sollte man sich skizzieren (vorher die Konsole untersuchen).

Roger kehrt nun mit der Zeitmaschine in das Kaufhaus zurück und besorgt sich im »Radio Shock« den richtigen Adapter (»Pocket Pal Connector«), Mit diesem fliegt er zurück in das Labyrinth, nicht ohne vorher den Adapter und die Batterien in den Laptop eingebaut zu haben. Zurück im Labyrinth schließen Sie den Laptop an den Computer an. Auf dem nun zu sehenden Bild kann man die Positionen der Wachdroiden in den Gängen ermitteln.

Roger begibt sich auf dem schnellsten Weg zu den Treppen. Dort wieder den Computer benutzen. Danach geht Roger rasch die Treppe hinunter. Sobald der Wachdroide rechts oben zu sehen ist, gehen Sie die Treppe wieder hinauf. Glückwunsch, Sie haben den Computerraum erreicht. In diesem Raum ist eine Sicherheitstür, die mit dem Code aus dem Hintbook zu öffnen ist (69 65 84 76 69). Sie betreten den Raum und werden mit einem Computerbildschirm konfrontiert. Sowohl das »Icon« des Sicherheitsdroiden als auch das des Gehirns müssen mittels des WCs gelöscht werden.

Nun bleiben Ihnen und Roger 5000 Zeiteinheiten, um den Supercomputer zu erreichen. Roger muß nun einen Ringkampf mit seinem vom Computer kontrollierten Sohn austragen. Nach einiger Zeit gelingt es Roger, seinen Sohn in die Mitte der Plattform zu bringen, woraufhin dieser von einer Strahlensäule fixiert wird. Nun muß Roger die Leiter hinuntersteigen. Die auf diesem Weg erhaltene Diskette schiebt er in das Laufwerk, das sich in dem ausgefahrenen Block befindet. Jetzt muß die Datei »Roger Wilco Jr.« in den Hauptcomputer geladen werden (Disk Upload). Die Datei »Vohaul« wird ebenfalls eingeladen (Beam Download). Nun betätigen Sie die Taste »Beam Upload«, woraufhin Roger's Sohn sein altes Bewußtsein wieder erhält. Kaum zu glauben, aber damit wäre »Space Quest IV« schon gelöst. Sie können sich nun am Happy End erfreuen und in aller Ruhe auf den nächsten Teil warten.

Cheats, Tips & Tricks

Stellar 7

Beim Aufruf von »Stellar 7« sollte man das Programm mit folgendem Kommando starten:

STELLAR7 /IAMNOGOODCHEATER

Dann kann man mit den Funktionstasten Levels überspringen, die Extrawaffen aufladen und vieles andere mehr.

Prince of Persia

Das Mantel-und-Degen-Spiel von Broderbund sollte man mit

PRINCE MEGAHIT

aufrufen. Dann gibt es während des Spiels mit »Shift-T« ein neues Leben, »K« erledigt automatisch den Gegner, mit dem Sie gerade kämpfen, und »+« gibt Ihnen mehr Zeit.

Lin Wu's Challenge

Um sich in den schwersten Level vorzudrängen, benutze man das Paßwort »Quantum Physics«.

Logical

Jeden beliebigen Level erreichen Sie mit dem Paßwort HUGO SAYS: XX, wobei XX die zweistellige Nummer des gewünschten Levels ist.

In den Editor kommt man mit dem Paßwort THE FINAL CUT.

Lemmings

Hier sind Codes für jeden fünften »Lemmings«-Level:

Fun-Level:

5: LDLCAJNFCK
10:MKHMDLCKCX
15:HCEONOLPCU
20:JLNACIOEDJ
25:BAJHMFHJDX

Tricky-Level:

5: NHLDIBADEU
10:BINLLDIEV
15:MD1BAJLNEP
20:IJHLFIBCFK
25:IBANLLFHFP

Taxing-Level:

5: FAJHLDHBGT
10:DHFIJLLGGV
15:NHMDHFALGS
20:FINLMDHQGT
25:LFHFAJLFHO

Mayhem-Level:

5: HFANLMFPHN
10:HLDIFINEIV
15:FAJHMDIJIP
20:DIFIJLMOIQ
25:NHLFIFADJP

Die Disketten

Installations- und Ladeanweisung

Auf den Disketten dieser Ausgabe finden Sie eine reichhaltige Mischung vergnüglicher Programme. Um möglichst viel Software auf die Diskette zu quetschen, haben wir einige Dateien »gepackt«. Bitte lesen Sie deshalb zunächst die Installationshinweise auf diesen Seiten. Alle Kommandos, die Sie bei der Installation eingeben müssen, sind bei den Beschreibungen *kursiv* gedruckt.

PGA Tour Golf

Inhalt

»PGA Tour Golf« ist die aktuelle Golfsimulation von Electronic Arts (siehe auch Test im Sportspiel-Teil). Bei dieser Schnupperversion können Sie die letzten drei Löcher bei einem Profiturnier spielen. Vielleicht gelingt es Ihnen ja, mit ein paar Birdies den Wettbewerb zu gewinnen.

Was Sie brauchen

Einen MS-DOS-PC/AT/386er mit mindestens 512 Kbyte RAM, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Festplatte und Maus empfohlen.

Die Verkaufsversion des Spiels hat vier Golfplätze mit je 18 Löchern. Außerdem können bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig mitmachen.

Installation

1. Legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk A und geben Sie *A:* ein.
2. Begeben Sie sich in das »Golf«-Unterverzeichnis: *CD GOLF*.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: *COPY *.* C:*. Sie können die Dateien natürlich auch in ein beliebiges Unterverzeichnis kopieren.
4. Sollte Ihr PC-System keine Festplatte haben, so kopieren Sie die Dateien bitte auf eine leere, formatierte Diskette. Der Befehl heißt dann - je nachdem, in welchem Laufwerk sich die Leerdiskette befindet - *COPY *.* A:* oder *COPY *.* B:*.
5. Zur Installation geben Sie jetzt *C:* ein gefolgt von *GOLF*. Haben Sie jetzt ein paar Sekunden Geduld, bis sich das Programm entpackt hat.
6. Um nun das Spiel zu starten, geben Sie *START* ein.

Anleitung

Nach dem Starten erscheint zunächst das Titelbild. Um gleich zum Hauptmenü zu gelangen, können Sie Darstellung durch einen Druck auf die Leertaste abbrechen. Sie befinden sich nun im »Pro Shop« eines Golfplatzes. Durch Eingabe des ersten Buchstabens des gewünschten Menüpunkts oder Anklicken mit der Maus können Sie die Menüs am oberen Bildrand aktivieren. Bei dieser speziellen Demoversion können Sie nur den Punkt »Tournament« wählen. Um zu spielen, geben Sie auf der Tastatur erst **p** (Menü wird geöffnet) und dann **T** ein.

Sie werden jetzt aufgefordert, Ihren Namen einzugeben. Anschließend folgen Informationen über den Namen des Turniers und die Preisgeldsumme, die es hier zu gewinnen gibt. Auch diese Anzeigen können Sie durch einen Druck auf die Leertaste abbrechen. Sie sehen jetzt den aktuellen Turnierstand: Der US-Profi Craig Stadler liegt in Führung, doch Sie haben nur drei Schläge Rückstand. Wird es Ihnen gelingen, sich an den letzten drei Löchern noch an die Spitze zu golfen oder fallen Sie durch ein paar Bogeys gar in der Rangliste zurück?

Bevor Sie zum Abschlagpunkt des 16. Lochs eilen, wird Ihnen eine Übersicht aus der Hub-schrauber-Perspektive gewährt. Außerdem gibt ein PGA-Kollege am unteren Bildrand einen kleinen Tip zu diesem Loch. Auch diese Ansicht können Sie durch Betätigung der Leertaste vorzeitig abbrechen. Jetzt wird noch eine Karte gezeigt, bevor es mit dem Abschlag richtig losgeht.

Um die Schlägerwahl müssen Sie sich nicht kümmern: das Programm wählt den scheinbar günstigsten Schläger für Sie aus. Sie können aber auch den Schläger wechseln, indem Sie die Curstortasten nach oben und nach unten drücken. Die Schlagrichtung ändern Sie, indem Sie die Cursortasten nach links und rechts drücken. Der kleine Cursor, der die Richtung anzeigt, verändert daraufhin seine Position.

Um den Ball zu schlagen, drücken Sie einmal auf die Leertaste. Sie sehen jetzt, wie in der Anzeige am linken unteren Bildrand ein Balken rasch von rechts nach links klettert. Er kommt dann zum Stehen, wenn Sie die Leertaste ein zweites Mal drücken. Die Stärke des Schlags hängt davon ab, bei welchem Prozentwert Sie den Balken zum Stillstand gebracht haben. Aber damit nicht genug: Die Anzeige bewegt sich jetzt von links nach rechts zurück. Um denn Ball gerade zu spielen, sollten Sie die Leertaste dann ein drittes Mal drücken, wenn der Balken genau über der letzten Markierung in der Anzeige zum Stillstand kommt. Halten Sie ihn links davon an, drifet der Ball nach links ab; bringen Sie ihn weiter rechts zum stoppen, verpassen Sie dem Ball einen Rechtsdrall - je größer die Abweichung, desto stärker dieser Effekt. Da der Balken sehr schnell hin und her zischt, ist bei dieser Technik eine ordentliche Portion Geschicklichkeit gefragt. Seien Sie nicht verzweifelt, wenn bei den ersten Schlägen'so ziemlich alles danebengeht. Wie beim richtigen Golf macht auch hier Übung den Meister.

Schlagrichtung und Weite hängen neben der Stärke und dem gewählten Schläger auch vom Wind ab. Beachten Sie deshalb den Windmesser links unten. Er zeigt neben der Windrich-

tung auch die Stärke an. Weht zum Beispiel eine steife Brise nach Westen, sollten Sie beim Schlagen durch viel Effet oder Ändern der Richtung nach rechts gegensteuern, sonst treibt es den Ball gewaltig ab.

Sobald Sie sich ans Grün vorgetastet haben, wird vor dem nächsten Schlag automatisch eine 3-D-Darstellung gezeigt. Vor allem beim Putten ist es wichtig, daß Sie die hier dargestellten Bodenunebenheiten ebenso berücksichtigen wie den Höhenunterschied zwischen Ball und Loch. Liegt der Ball z.B. »above the cup«, rollt er zum Loch hinunter. Auch hier wird der Unterschied durch eine Zahl angegeben. Berücksichtigen Sie solche Feinheiten beim Putten, sonst bekommt der Ball zuviel Fahrt und kullert über das Loch hinaus. Umgekehrt verrät die Angabe »below the cup«, daß der Ball eine Steigung Richtung Loch zu überwinden hat und deshalb etwas mehr Schlagpower verträgt.

Nach dem Einputten wird der neue Turnierstand eingeblendet, dann geht es mit dem nächsten Loch weiter. Über den Menüpunkt »Quit« kehren Sie zur DOS-Ebene zurück. Nach dem 18. Loch werden der Endstand und die Verteilung des Preisgelds bekannt gegeben. Danach ist dieses Schnupper-Demo leider schon zu Ende; wer seinen Spaß daran hat, wird sicher den Kauf des vollständigen Programms nicht bereuen.

LHX Attack Chopper

Inhalt

»LHX Attack Chopper« ist eine klassische Hubschrauber-Simulation von Electronic Arts, die mehrere internationale Preise gewann. Bei dieser Schnupperversion können Sie eine spezielle Missionen komplett durchspielen.

Was Sie brauchen

Einen MS-DOS-PC/AT/386er mit mindestens 512 Kbyte RAM sowie CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Festplatte sowie Maus oder Joystick empfohlen.

Die Verkaufsversion von LHX Attack Chopper bietet verbesserte VGA-Grafik, die bei unserer Schnupperversion aus Platzgründen fehlt. Sie bietet außerdem über 40 Missionen, vier Hubschrauber-Typen und fünf Schwierigkeitsgrade.

Installation

1. Legen Sie Diskette 2 in Laufwerk A und geben Sie A: ein.
2. Begeben Sie sich in das »LHX«-Unterverzeichnis: *CD LHX*.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: *COPY *.* C:*. Sie können die Dateien natürlich auch in ein beliebiges Unterverzeichnis kopieren.

4. Sollte Ihr PC-System keine Fesplatte haben, so kopieren Sie die Dateien bitte auf eine leere, formatierte Diskette. Der Befehl heißt dann - je nachdem, in welchem Laufwerk sich die Leerdiskette befindet - *COPY *.* A:* oder *COPY *.* B:*.
5. Zur Installation geben Sie jetzt *C:* ein gefolgt von *LHX*. Haben Sie jetzt ein paar Sekunden Geduld, bis sich das Programm entpackt hat.
6. Um nun das Spiel zu starten, geben Sie *START* ein.

Anleitung

Haben Sie das Spiel gestartet, wird Ihnen die Mission detailliert erklärt. Auf der gezeigten Übersichtskarte sind drei Punkte markiert: Der Startpunkt, das Ziel (Tent-Komplex) und die Landebahn. Fliegen Sie mit dem Hubschrauber zum Ziel und zerstören Sie die dort aufgebauten Zelte. Eine spezielle Anzeige (Primary Target) im Cockpit des Hubschraubers zeigt an, wenn Sie das richtige Ziel im Visier haben. Durch Drücken der Return/Enter-Taste verlassen Sie den Auftragsbildschirm.

Neben der fest eingebauten Maschinenkanone kann der LHX zusätzlich mit verschiedenen Waffensystemen beladen werden. An zwei Befestigungspunkten werden die von Ihnen gewählten Waffen angebracht. Drücken Sie so lange die **[T]**- oder **[T]**-Taste ^auf dem Cursorblock, bis Sie das gewünschte Waffensystem markiert haben. Drücken Sie die Leertaste, um die Waffe an Bord zu nehmen, die Sie sich ausgesucht haben. Mit **[Return]**/**[Enter]** verlassen Sie den Ausrüstungsbildschirm.

Die verschiedenen Waffen haben unterschiedliche Wirkung und sind nur für bestimmte Gegner gedacht. Hier finden Sie eine Liste der Waffensysteme und der Gegner, gegen die sie einzusetzen sind.

20-MM-Kanone: ist fest im Hubschrauber eingebaut. Wirkt besonders gut gegen Fahrzeuge, Hütten und Infanterie.

Sidewinder: Luft-Luft-Raketen gegen feindliche Hubschrauber oder Flugzeuge. Reichweite und Treffsicherheit der Sidewinder sind sehr groß.

Stinger: Ebenfalls eine Luft-Luft-Rakete. Leider sind Reichweite und Wirkung nicht so groß wie bei der Sidewinder. Dafür kann die doppelte Anzahl an Raketen transportiert werden.

Hellfire: Eine Luft-Boden-Rakete, die von einem Laserleitstrahl ins Ziel geführt wird. Besonders gegen Panzer, Fahrzeuge und Gebäude einzusetzen.

TOW: Hat prinzipiell die gleichen Eigenschaften, wie die Hellfire. Einziger Unterschied: Die TOW-Rakete muß nach dem Abschuß per Hand ins Ziel gelenkt werden.

57-MM-FFAR: Dies sind un gelenkte Raketen. Das bedeutet, daß Sie das Ziel richtig anvisieren müssen. Wird eingesetzt gegen Bunker, Gebäude und Fahrzeuge.

Für die anstehende Mission empfehlen wir folgende Zusammenstellung: die Kanone, acht Hellfires und vier Sidewinder. Verzichten Sie auf die FFARs und die TOWs.

Befinden Sie sich im Cockpit, so drücken Sie bitte als erstes die Tastenkombination **[Ctrl]** + **[Alt]** + **(F1)**. Alle drei Tasten müssen dabei gleichzeitig gedrückt werden. Mit dieser Kombination schalten Sie die Tastatur von der deutschen Belegung auf die amerikanische Version um. Diese wird benötigt, um später ohne Probleme zwischen den Waffen umzuschalten. Achten Sie bitte darauf, das nun aus dem »Z« ein »Y« wird und umgekehrt. Verlassen Sie das Programm, können Sie vorher mit der Tastenkombination **[Ctrl]** + **[Alt]** + **(F2)** wieder die deutsche Tastaturbelegung aktivieren.

Tastaturbelegung

1 bis 5 (obere Zahlenreihe): Triebwerksschub. 1 = geringer Schub; 5 = höchster Schub.

Cursortaste oben oder Joystick/Maus nach vorn: Flug nach vorn.

Cursortaste unten oder Joystick/Maus nach hinten: Flug nach hinten.

Cursortaste rechts oder Joystick/Maus nach rechts: Flug nach rechts.

Cursortaste links oder Joystick/Maus nach links: Flug nach links.

G: Fahrwerk einziehen/ausfahren.

I: Infrarot-Störsender einschalten.

R: Radar-Störsender einschalten.

F: Wärmekörper abwerfen (gegen Infrarot-Raketen).

C: Lametta abwerfen (gegen Radar-Raketen).

Return/Enter oder Feuerknopf 2 des Joysticks oder rechte Maustaste: Ziel anwählen. Hier taucht ein kleines Quadrat um das aktuelle Ziel auf. Befindet sich das Ziel in Schußweite, sind ein zusätzliches Rautensymbol und eine Prozentzahl zu sehen. Die Zahl gibt an, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, das Ziel mit der ausgewählten Waffe auf diese Entfernung zu treffen.

Leertaste oder Feuerknopf 1 des Joysticks oder linke Maustaste: abfeuern der Waffe.

A: linke Bildschirmanzeige des Cockpits ändern.

S: mittlere Bildschirmanzeige des Cockpits ändern.

D: rechte Bildschirmanzeige des Cockpits ändern.

: Wechseln der Waffen (Achtung, die »«-Taste befindet sich rechts neben dem »Ü«. Benutzen Sie nicht die »*«-Taste des Zehnerblocks).

W: Den nächsten »Waypoint« aktivieren. Hierbei ändert sich die Richtung des kleinen Dreiecks, das Sie in der oberen Anzeige (dem Kompaß) des Cockpits sehen. Wenn Sie das

kleine Dreieck durch Flugrichtungsänderung in die Mitte der Anzeige gebracht haben, fliegen Sie direkt auf den avisierten Waypoint zu.

T: Zeitbeschleunigungstaste. Die Spielzeit läuft zweimal schneller als normal ab. Werden Sie entdeckt und in ein Gefecht verwickelt, sollte die Beschleunigung wieder deaktiviert werden.

Ctrl + P	Pause
Ctrl + Q	Abbruch der Mission
F1	Blick aus dem Cockpit
F3	Karte einblenden. Hier sind auch die verschiedenen Waypoints zu sehen. Der erste Waypoint ist der Startflughafen, der zweite ist Ihr Missionsziel, der dritte ist die Landebahn.
F4	Außenansicht des Hubschraubers von rechts
Shift + F4	Außenansicht des Hubschraubers von links
F5	Außenansicht des Hubschraubers von hinten
Shift + F5	Außenansicht des Hubschraubers von vorne
F6	Außenansicht des Hubschraubers vom Boden aus
Shift + F6	Sicht aus einer Kamera, die um den Hubschrauber rotiert
F7	Ein anvisiertes Ziel wird aus der Sicht des Helikopters mit Blickrichtung auf das Ziel gezeigt.
F8	Ein anvisiertes Ziel wird aus der Sicht des Ziels mit Blickrichtung auf den Helikopter gezeigt.
F9	Der Hubschrauber von oben
F10	Der Blickwinkel aus der Sicht einer abgefeuerten Rakete, die auf das Ziel zufliegt
Shift + F10	Der Blickwinkel aus der Sicht des Ziels, auf das eine abgefeuerte Rakete zufliegt
ESC	Hiermit wird eine Menüleiste aufgerufen, in dem Sie die Steuerung (Maus, Tastatur, Joystick) ändern, sowie die Detailstufe der Grafik und die verschiedenen Blickwinkel ein- oder ausschalten können.

Flugtips

Starten Sie den Hubschrauber, indem Sie die Taste 5 drücken. Bei mehr als 50 Prozent Schub hebt der Hubschrauber vom Boden ab. Achten Sie auf den Höhenmesser der Cockpitanzeige (befindet sich an der rechten Cockpitseite). Zeigt die Anzeige den Wert 150 an.

drücken Sie die Taste 3, um den Schub auf 50 Prozent zu verringern. Ziehen Sie mit der Taste G das Fahrwerk ein und drehen den Helikopter so, daß das kleine Dreieck am oberen Cockpitrand in der Mitte steht. Drücken Sie jetzt die (Tj)-Taste auf dem Cursorblock, oder schieben Sie Joystick bzw. die Maus nach vorne. Halten Sie immer die Richtung ein, die durch das kleine Dreieck markiert wird und Sie steuern direkt auf das Ziel zu. Verändern Sie nicht Ihre Höhe, denn je höher Sie steigen, desto besser wird der Helikopter von gegnerischen Einheiten gesehen.

Zum Landen müssen Sie direkt über der Landebahn schweben. Verringern Sie die Geschwindigkeit (die Anzeige links oben) auf Null und drücken Sie G um das Fahrwerk auszufahren. Mit 2 reduzieren Sie den Schub ein wenig und der Hubschrauber sinkt langsam.

Gateway to the Savage Frontier-Spielstand

Inhalt

Fehlt Ihnen eine der vier Statuen? Haben Sie sich in einem Labyrinth zu Tode gesucht? Ist die ersehnte Geheimtür nicht auffindbar? Mit unserem Instant-Spielstand springen Sie direkt in eine besonders heiße Situation beim Rollenspiel »Gateway to the Savage Frontier«. Ihre siebenköpfige Party steht unmittelbar vor der Stadt Ascore und hat alle Statuen im Gepäck. In Ascore sollen diese magischen Gegenstände zusammengefügt werden, um den Vormarsch der Bösen endgültig zu stoppen. Dummerweise haben just diese Bösen sich in Ascore versammelt: Ein großes Finale mit wirklich fiesen Monstern wartet auf Sie.

Der Spielstand ist nicht so ausgelegt, daß Sie einfach in die Stadt marschieren und damit gewonnen haben. Zum einen müssen Sie die Rätsel von Ascore lösen und ein paar sehr harte Kämpfe gewinnen, zum anderen sollten Ihre Charaktere vorher noch etwas aufgepeppt werden. Besuchen Sie deshalb einmal die umliegenden Städte, vielleicht ergibt sich ja noch eine kleine Mission mit Erfahrungspunkt-trächtigen Prügeleien. Vor allem die beiden Magier in Ihrer Party sollten mindestens einmal befördert werden, denn gegen die Monsterhorden in Ascore können Sie jeden »Fireball« gut gebrauchen. Viel Spaß!

Was Sie brauchen

Ein PC-System, auf dem das Originalspiel »Gateway to the Savage Frontier« installiert ist.

Installation

1. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und geben Sie A: ein.
2. Begeben Sie sich in das »Gateway«-Unterverzeichnis: *CD GATEWAY*.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: *COPY *.* C:\GATEWAY\SAVE*. Sie müssen die Dateien in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren, in dem sich Ihre Gateway-Spielstände befinden. Hat dieses Unterverzeichnis einen anderen Namen als

»GATEWAYXSAVE«, so müssen Sie ihn bei der Eingabe entsprechend ändern. Warnung: Hatten Sie zuvor einen Spielstand unter dem Buchstaben A gespeichert, wird er nun überschrieben. Machen Sie sich deshalb eine Sicherheitskopie, wenn Sie Ihren alten A-Spielstand nicht verlieren möchten.

4. Starten Sie jetzt das Spiel. Wenn Sie den Menüpunkt »Load a saved game« gewählt haben, drücken Sie anschließend den Buchstaben A. Der Spielstand wird jetzt geladen; mit »Begin adventuring« stürzen Sie sich ins Geschehen.

Sim City-Städte

Inhalt

Wohl jeder Simulationsliebhaber mit Städtebau-Gelüsten hat den klassischen Maxis-Titel »Sim City« in seinem Regal stehen. Wer dieses hervorragende Programm noch nicht besitzt, sollte auf einen preisgünstigen Kombipack zurückgreifen, der von Infogrames (Vertrieb: Bomico) angeboten wird. Für knapp 100 Mark erhalten Sie hier die beiden PC-Evergreens »Populous« und Sim City auf einen Schlag.

Erfahrene Bürgermeister, die ein bißchen Abwechslung suchen, werden sich über die drei gespeicherten Städte auf unserer Diskette freuen. »Big Meg« bietet jedem das Erfolgserlebnis, eine kartenfüllende Monsterstadt zu erleben. Man beachte dabei das Nahverkehrssystem; die Megalopolis kommt ohne Straßen aus, um die Umweltverschmutzung in Grenzen zu halten. Wer sich einen kleinen Spaß erlauben will, aktiviert das »Desasters«-Menü und legt ein kleines Feuerchen. In der ganzen Stadt gibt es nur eine einzige Feuerwehrrstation. Die Folgen kann man sich gut vorstellen...

Die Stadt »Waterton« ist eine überschaubare Stadt mittlerer Größe mit gemäßigten Wachstumsraten. Versuchen Sie, bis zum Jahr 2001 die Größe der Stadt zu verdoppeln, ohne dabei von Lebenshaltungskosten, Kriminalität und Umweltverschmutzung überrollt zu werden. Die Herausforderung, eine funktionierende Stadt auf engstem Raum zu entwerfen, bietet schließlich »Isles«.

Was Sie brauchen

Ein PC-System, auf dem das Originalspiel »Sim City« installiert ist.

Installation

1. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und geben Sie A: ein.
2. Begeben Sie sich in das »Sim City«-Unterverzeichnis: *CD SIMCITY*.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: *COPY *.* C:\SIMCITY*. Sie müssen die Dateien in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren, in dem sich Sim City befindet. Hat dieses Unterverzeichnis einen anderen Namen als »SIMCITY«, so müssen Sie ihn bei der Eingabe entsprechend ändern.

4. Starten Sie jetzt das Spiel. Wenn Sie den Menüpunkt »Load a city« gewählt haben, haben Sie Zugriff auf die drei neuen Städte mit den Namen »Isles«, »Megalop« und »Waterton«.

Eye of the Beholder-Spielstand

Inhalt

So mancher Rollenspieler beißt sich an den Monstern von »Eye of the Beholder« die Zähne aus. Um auch den dicksten Bösewichtern Paroli zu bieten, haben wir für Sie eine Super-Party gespeichert. Die vier Helden befinden sich zwar erst am Eingang zu dem Monsterverseuchten Keller, aber sie haben es faustdick hinter den Ohren. Jeder Charakter hat in der Klasse, der er angehört, mindestens die 10. Erfahrungsstufe erreicht, haut entsprechend feste zu und beherrscht einige satte Zauberformeln.

Was Sie brauchen

Ein PC-System, auf dem das Originalspiel »Eye of the Beholder« installiert ist.

Installation

1. Legen Sie Diskette 2 in Laufwerk A und geben Sie A: ein.
2. Begeben Sie sich in das »Eye«-Unterverzeichnis: *CD EYE*.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: *COPY *.* C:\EYE*. Sie müssen die Dateien in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren, in dem sich das Eye-of-the-Beholder-Programm befindet. Hat dieses Unterverzeichnis einen anderen Namen als »EYE«, so müssen Sie ihn bei der Eingabe entsprechend ändern. Warnung: Der neue Spielstand überschreibt den Spielstand, der sich auf Ihrer Festplatte befindet. Haben Sie dort schon eine Party, die Sie nicht verlieren wollen, dann machen Sie sich von der Datei »EOBDATA.SAV« eine Sicherheitskopie. Ansonsten ist dieser Spielstand für immer verloren.
4. Starten Sie jetzt das Spiel. Mit dem Menüpunkt »Load Game in Progress« laden Sie unsere Super-Party.

Balte of the Cosmk Forge-Spielstand

Inhalt

Das Rollenspiel »Bane of the Cosmic Forge« ist ein echter Brocken. Ziemlich kräftige Monsterhorden und schwierige Puzzles machen es einem Einsteiger nicht besonders leicht. Doch haltet aus, verzweifelte Mächteger-Helden: Speziell für Sie haben wir eine prächtige Super-Party auf Diskette gebannt. Alle Charaktere haben schon die 11. Erfahrungsstufe er-

reicht, sind entsprechend kräftig und beherrschen schon einige durchschlagende Zauberformeln. Allerdings steht die Party erst am Beginn des Abenteuers, so daß Sie sich voll auf die Geheimnisse stürzen können, ohne von der ersten Monstergruppe niedergemacht zu werden.

Was Sie brauchen

Ein PC-System, auf dem das Originalspiel »Bane of the Cosmic Forge« installiert ist.

Installation

1. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und geben Sie A: ein.
2. Begeben Sie sich in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte: C:.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: *COPY *.* C:*. Sie müssen die Dateien in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren.
4. Starten Sie jetzt das Spiel. Stellen Sie sich eine Party zusammen (die Zusammensetzung der Gruppe ist dabei völlig egal) und beginnen Sie das Abenteuer. Haben Sie schon eine fertige Party, müssen Sie nur das Spiel wie gewohnt starten. Unter dem Menüpunkt »Game Options« verändern Sie den Pfadnamen des »Save Game Drives« auf »C:\SCHUMMELBANE«. Verlassen Sie das Spiel mit der Option »Quit without Save«. Starten Sie das Programm erneut.

Haben Sie alles richtig gemacht, müßte sich jetzt die neue Superparty am Eingangstor zum Dungeon befinden. Wollen Sie Ihre ursprüngliche Party haben, müssen Sie den Pfadnamen wieder ändern. Meistens befindet sich der Originalspielstand in dem Verzeichnis BANE.

Gunship 2000-Pilot

Inhalt

Der Helikoptersimulator »Gunship 2000« hat es wirklich in sich. Leider kommt man erst dann in den Genuß, alle Missionstypen zu fliegen, wenn die ersten Aufträge solo absolviert worden sind. Wer gleich mal in einen Flug mit einer Schwadron oder den »Campaign«-Modus reinschnuppern will, kann auf unseren hausgemachten Testpiloten zurückgreifen. Der Bursche ist schon Colonel, hat eine Schar Piloten um sich geschart und darf jeden Missionstyp fliegen. Allerdings eignet sich unser Instant-Pilot nicht zum dauerhaften Schummeln. Er hat schon 46 Missionen hinter sich und nach dem 50. Auftrag oder der nächsten Beförderung ist Schluß und er wird in Urlaub geschickt.

Was Sie brauchen

Ein PC-System, auf dem das Originalspiel »Gunship 2000« installiert ist.

Installation

1. Legen Sie Diskette 2 in Laufwerk A und geben Sie A: ein.
2. Begeben Sie sich in das »Gateway«-Unterverzeichnis: *CD GUNSHIP*.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: *COPY *.* C:\GS2000*. Sie müssen die Dateien in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren, in dem sich das Gunship-2000-Programm befindet. Hat dieses Unterverzeichnis einen anderen Namen als »GS2000«, so müssen Sie ihn bei der Eingabe entsprechend ändern. Warnung: Der neue Spielstand überschreibt den alten, der sich auf Ihrer Festplatte befindet. Haben Sie dort schon einen Piloten, der Ihnen ans Herz gewachsen ist, dann machen Sie sich von der Datei »ROSTER.DAT« eine Sicherheitskopie. Ansonsten ist der alte Spielstand für immer verloren.
4. Starten Sie jetzt das Spiel. Auf dem Flugbrett befindet sich an der oberen linken Position unser Colonel »Stallion«. Aktivieren Sie ihn und suchen sich beim Schreibtisch-Hengst eine Wunschmission aus.

»SWOTL«-Missionen

Inhalt

Bei der Flugsimulation »Secret Weapons of the Luftwaffe« ist ein Editor integriert. Haben Sie momentan wenig Zeit oder keine Lust, sich selbst einen knackigen Auftrag zusammen zu basteln, können Sie auf zwei Einsätze zurückgreifen, die sich auf der beiliegenden Diskette befinden.

Der Hintergrund beider Missionen ist identisch: Amerikanische B-17-Bomber sind unterwegs, um eine Munitionsfabrik zu bombardieren. Mit der Mission »Luftwaff« fliegen Sie an Bord einer Me-262, um den amerikanischen Angriff zu vereiteln. Eine weitere Me-262 und zwei FW-190 fliegen als Unterstützung mit Ihnen zusammen den Einsatz. Bei der Mission »USAAF« fliegen Sie auf amerikanischer Seite an Bord einer P-51D als Geleitschutz für die Bomber.

Was Sie brauchen

Ein PC-System, auf dem das Originalspiel »Secret Weapons of the Luftwaffe« installiert ist.

Installation

1. Legen Sie Diskette 2 in Laufwerk A und geben Sie A: ein.
2. Begeben Sie sich in das »SWOTL«-Unterverzeichnis: *CD SWOTL*.
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: *COPY *.* C:\SWOTL*. Sie müssen die Dateien in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren, in dem sich das SWOTL-Programm befindet. Hat dieses Unterverzeichnis einen anderen Namen als »SWOTL«, so müssen Sie ihn bei der Eingabe entsprechend ändern.
4. Starten Sie jetzt das Spiel. Wählen Sie den Menüpunkt »Custom Missions« gefolgt von »Fly Custom Missions«. Ein kleines Fenster taucht nun auf, in dem sich die beiden Missionen »Luftwaff« und »USAAF« befinden. Wählen Sie eine der Missionen aus und schon kann es losgehen.

Grund- und Hintergrundwissen von Markt & Technik

Stand: November 1991

C. Spanik/H. Rügheimer
**PC-Einkaufsführer
– Einsteigen ohne
auszusteigen**

Das Computer-Lern- und -Lesebuch für den Kauf eines Personalcomputers. Die Autoren zeigen, daß sich »unterhaltsam« und »informativ« nicht widersprechen. Für alle, die sich nicht mit unnötigem technischen Detailwissen belasten wollen und doch einen profunden Einblick in den Markt und seine Regeln haben wollen.

1990, 347 Seiten
ISBN 3-89090-901-9
DM 39,-

C. Spanik/H. Rügheimer
**PC-Anwendungs-
software -
Einsteigen ohne
auszusteigen**

Mit dem Wissen dieses Buches werden Sie das Superprogramm von morgen genauso sicher einschätzen können wie die übliche Software, die heute schon erhältlich ist. Damit Sie sich in der Vielfalt des Marktes zurechtfinden und trotzdem Spaß am Lesen finden.

1990, 475 Seiten
ISBN 3-89090-945-0
DM 39,-

Arthur Dickschus
**PC-Wissen
leichtverständlich**

Die Entscheidungshilfe für den Kauf von PC-Hard- und Software: EDV-Grundlagen; die richtige Hard- und Software; Einsatzmöglichkeiten des PCs; PC-Netzwerke; Tips und Hilfen für Einsteiger und Anfänger; Checklisten für den Kauf; Lexikonteil; und mehr.

1988, 346 Seiten
ISBN 3-89090-673-7
DM 59,-

Helmut Sydekum
**Die ersten Stunden
am Computer**

Ein Trainingsprogramm auf Diskette für die erste Begegnung mit dem Personalcomputer - für alle, die ihre Anfangserfahrungen mit einem PC in übersichtlichem Gelände machen wollen. Den Einsteiger erwartet viel Verständnis für seine Schwierigkeiten. Die leichtverständliche Anleitung für das Lernprogramm ist kein Lehrbuch, sondern baut ein tragfähiges Fundament für den Leser.

1991, ca. 120 Seiten, inkl. 3¹/₂"- und 5¹/₄"-Disketten
ISBN 3-87791-199-4
DM 29,-

TV-Moderatorin B. Lichtermann
zusammen mit C. Spanik und
K. Kafitz
Fit fürs Büro

Ein Buch für die Büropraxis, das leicht verständlich und gut lesbar einen umfassenden Überblick über alle heute gängigen Bürogeräte - nicht nur den Computer - und ihre Anwendung gibt. Dabei vermittelt es Grundkenntnisse der modernen Bürokommunikation. Ein Leitfaden für alle, die sich in ihrem Beruf weiterqualifizieren wollen.

1991, ca. 350 Seiten
ISBN 3-87791-257-5
DM 39,-

Arthur Dickschus
Rund um den PC

Das Grundwissen über Hard- und Software: Einsatzmöglichkeiten, Kaufhilfen, Hintergründe, Zusatzgeräte und Funktionsweisen. Eine leichtverständliche Einführung in die Welt des Personalcomputers. Einige Themen: Grundlagen der PC-Funktionsweise; Hardware; Betriebssysteme; Anwendungssoftware; Kommunikation und Datenübertragung.

1991, 160 Seiten
ISBN 3-87791-050-5
DM 19,80

Markt & Technik-Bücher gibt's überall im Fachhandel und bei Ihrem Buchhändler.

Das wird Sie interessieren...

Stand: November 1991

Gerhard Reinhold

Btx – Einführung und Überblick

Bildschirmtext in seiner ganzen Vielfalt. Die Themen: Leistungsmerkmale und Nutzen, Bildschirmtext am PC, Software- und Hardware-Decoder, private und professionelle Anwendungen. Auf Diskette im Buch: Schnupperversion des Btx-Software-Dekoders von Amaris. Einige Themen: Btx-Angebote, -Voraussetzungen und -Bedienung; Btx professionell; Btx und ISDN; umfangreicher Anhang, der den Einstieg erleichtert. 1991, 226 Seiten, inkl. 2 Disketten ISBN 3-87791-021-1 DM 59,-

B. Hurth/D. Szigan

Mailbox-Führer '92

Vom ersten Kontakt zur routinierten Anwendung. Die aktuellen Telefonnummern und Angebote von 150 deutschen und 25 europäischen Mailboxen. Mit einer Einführung in die Datenfernübertragung, mit einem Lexikonteil und nützlichen Tips, z.B. wie man Telefonkosten sparen kann. So kommen Sie sicher durch den Mailbox-Dschungel. Aktuelle Neuauflage für 1992! In Vorbereitung, ca. 240 Seiten ISBN 3-87791-215-X DM 29,-

Ulf Kattenstroth

Projektmanagement mit Time Line 4.0

Eine Einführung in die praktische Arbeit mit dem Projektmanagement-Programm - mit zahlreichen Beispielen zur Terminplanung, -Verfolgung, zur Darstellung in GANTT-, PERT- und Struktur-Diagrammen. Die einzelnen Schritte zum erfolgreichen Projektmanagement werden beschrieben, so daß der Leser auch theoretisches Grundwissen erhält. Mit 2 Beispieldisketten. 1991, 191 Seiten, inkl. 2 Disketten ISBN 3-87791-046-7 DM 69,-

B. Schoon/G. Bonnair-Schoon/
A. Spielf

Terminmanager Wini

Software zum Buchpreis. Diese Terminverwaltung für Windows bietet neben allem Komfort, den ein zeitgemäßes Planungssystem auszeichnet, die Verknüpfungsmöglichkeit von Terminen mit Adressen. Mit ausführlichem Handbuch und der Beschreibung von Arbeitstechniken, mit denen Hektik und Streß

einer optimalen Projekt-Abwicklung weichen. Das unter Windows lauffähige Programm wird auf einer 1,2-Mbyte-Diskette mitgeliefert.

1991, ca. 250 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-87791-184-6 DM 98,-*

Peter Ripota

Der PC-Astrolog

Mit dem PC die Sterne deuten! Die Verbindung zwischen uraltem astrologischen Wissen und neuester Technik macht es möglich: anhand persönlicher Lebensdaten erstellen Sie mit dieser Software Horoskope, analysieren die Beziehung zu Ihrem Partner, erfahren mehr über Charakterstrukturen, blicken in die Zukunft und in die Vergangenheit. Sie lernen mit der zum Programm gehörenden Einführung nicht nur die klassische Astrologie kennen, sondern auch das chinesische Horoskop, die Kabbala und die Geheimnisse des I-Ging. Alle Ergebnisse und Bilder können ausgedruckt werden. Astrologisches Vorwissen ist nicht notwendig. Erscheint im Februar 1992.

In Vorbereitung, ca. 150 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-87791-269-9 DM 49,-*

* Unverbindliche Preisempfehlung

Markt & Technik-Bücher gibt's überall im Fachhandel und bei Ihrem Buchhändler.

Bücher für Bastler von Markt&Technik

Stand: November 1991

J. Engelsing/P. Menzel/F. Solbach
PC Troubleshooting

Die Autoren beschreiben in diesem Leitfaden zur Fehlererkennung und -behebung auf unterhaltsame Weise, was Sie tun können, wenn Ihr MS-DOS-Computer nicht mehr kann. Und wie Sie dafür sorgen, daß es gar nicht erst soweit kommt, »...ein unterhaltsam geschriebenes Buch, das ... Geräte, mögliche Fehler und ihre Behebung so verständlich beschreibt, daß auch Leser mitkommen, die überhaupt keine Vorkenntnisse haben«, schrieb die »tz« am 22. Januar 1991.
1990, 194 Seiten
ISBN 3-89090-893-4
DM 49,-

Kai Hamann
PC-Bastelbuch

Wenn Sie zu den Computerbesitzern gehören, die keine Angst vor einem Schraubenzieher oder einem Lötkolben haben und schon längst einmal eigene Hardware entwerfen wollten, dann ist dieses Praxisbuch genau das richtige für Sie. Trotz der vielen Schaltpläne, Meßdiagramme und technischen Daten nimmt das Buch die Anfängerscheu und zeigt, mit welch einfachen Mitteln sich Ihr PC zu einem mächtigen Werkzeug ausbauen läßt.
1990, 309 Seiten,
inkl. Diskette und Platine
ISBN 3-89090-331-2
DM 98,-

Herbert Bernstein
PC-Tuning

Hier werden die Erweiterungen beschrieben, wie mit Co- und RISC-Prozessoren, NEAT-Board-Technik und Transputern aus handelsüblichen PCs Hochleistungsrechner werden, und zwar unter MS-DOS, OS/2 und Unix. Auf der Begleitdiskette enthalten: Benchmark-Programme zur Prüfung der Rechnerleistung, Diagnose-Programme für alle internen und externen PC-Funktionen.
1991, 552 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-89090-950-7
DM 69,-

Uwe Gerlach
Das Transputerbuch

Bauen Sie sich einen Transputer - auf MS-DOS-, Atari- oder Amiga-Basis. Dem Buch liegt eine unbestückte Transputer-Platine für den Einstieg bei. Alle beschriebenen Schaltungen lassen sich damit im Hobby-Labor nachbauen. Auf einer Begleitdiskette werden Entwicklungs-Tools wie Cross-Assembler, Server und Transputer-Monitor mitgeliefert.
1991, 464 Seiten,
inkl. Diskette und Platine
ISBN 3-87791-019-X
DM 119,-

P. Wratil/R. Schmidt
PC/XT/AT - Messen, Steuern, Regeln

Ein Bastelpaket für die angewandte Interface-Technik. Neben Grundlagen wird hier vor allem beschrieben, wie die beiliegende, unbestückte Platine konfiguriert wird, damit aus dem PC ein Mini-Roboter wird. Sowohl die Schaltungsdetails als auch die komplette Software in Basic und Assembler werden beschrieben.
1987, 255 Seiten und Platine
ISBN 3-89090-477-7
DM 99,-

Klaus Dembowski
PC-gesteuerte Meßtechnik

Die praxisgerechte Anleitung zur Entwicklung von Meßsystemen mit Hilfe von Einsteckkarten, der RS232- und der IEC-Schnittstelle. Einsteigern und Profis liefert dieses »Kochbuch« neben erprobten Konzepten und Hintergrundwissen als Besonderheit eine IEC-Bus-Platine, die voll kompatibel zum Industriestandard ist. Die Software für die Platine und alle im Buch beschriebenen Meßprogramme werden auf einer Diskette mitgeliefert.
1991, 471 Seiten,
inkl. Diskette und Platine
ISBN 3-89090-958-2
DM 119,-

Markt&Technik-Bücher gibt's überall im Fachhandel und bei Ihrem Buchhändler.

Von Markt&Technik: Praxishilfen für Ihren Drucker

Stand: November 1991

T. Jannot/M. Schraudolph/
H. Straubinger

Praxishilfen Drucker: HP LaserJet III und IUP

Einsatz des Laserdruckers leichtgemacht. Mit diesen Praxishilfen wird die Arbeit mit dem Laserjet III zur wahren Freude. Neben sehr detaillierten Angaben zum Zusammenspiel des Druckers mit den Programmen Word, Windows, StarWriter, WordPerfect, WordStar, Ventura, 1-2-3, dBase und GeoWorks Ensemble geben die Autoren eine genaue Anweisung für die Steuerung über Escape-Sequenzen. Hilfsprogramme für Hardcopies, Druckertausch und Druckersteuerung über zwei PCs liegen auf einer Diskette bei.
1991, ca. 250 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-87791-187-0
DM 39,-

K. Hamann/T. Storm

Praxishilfen Drucker: HP Deskjet 500

Druckereinsatz leichtgemacht. Zum Beispiel der HP Deskjet 500. Neben sehr gut verständlichen Hinweisen zu Installation, Bedienung und Wartung sind vor allem die Tips interessant: Aufbereitung der Tinte, Bedrucken von Karton und Etiketten (lt. Handbuch des Herstellers nicht möglich). Auf der beiliegenden Diskette wird u.a. ein modifizierter Druckertreiber für WordPerfect 5.1 mitgeliefert.
1991, 171 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-87791-189-7
DM 39,-

T. Jannot/M. Schraudolph/
H. Straubinger

Praxishilfen Drucker: Star LaserPrinter 4

Drucker-Einsatz leichtgemacht. Funktionsprinzip: Installation; Bedienung; Wartung; Software-Einsatz; Tips & Tricks; Tuning. Auf Begleitdiskette werden Hilfsprogramme und Treiber für den Drucker mitgeliefert.
1991, ca. 250 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-87791-188-9
DM 39,-

Jannot/M. Schraudolph/
H. Straubinger

Praxishilfen Drucker: Oki OL 400

Funktionsprinzip, Installation, Bedienung, Wartung, Software-Einsatz, Tips & Tricks & Tuning. Mit den verständlichen Anregungen dieses Buches wird der Einsatz des Oki OL 400 ganz leicht gemacht. Denn nicht immer gibt das Handbuch des Herstellers die erschöpfende Auskunft. Auf Begleitdiskette werden Hilfsprogramme und Treiber für den Drucker mitgeliefert.
1991, ca. 250 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-87791-186-2
DM 39,-

R.J. König/A. Schimpf

Praxishilfen Drucker: Star LC 24-10

1991, ca. 250 Seiten,
inkl. Diskette
ISBN 3-87791-190-0
DM 39,-

Markt&Technik-Bücher gibt's überall im Fachhandel und bei Ihrem Buchhändler.

PC-Spiele '92

Zum Buch:

Der PC entwickelt sich immer mehr zu einem perfekten Unterhaltungskünstler. Die Folge ist eine ständig größer werdende Zahl von vergnüglichen Spiele-Programmen. Um einen Überblick über diesen Markt zu geben, haben unsere Autoren 100 aktuelle Spiele genauer unter die Lupe genommen und nach einheitlichen Kriterien begutachtet. Wer sich einen Fehlkauf ersparen will, sollte sich mit Hilfe dieses Buches vorher über Inhalt, Ausstattung und Qualität der Spiele informieren.

Aus dem Inhalt:

- Genres und Fachbegriffe
- Hardware-Einmaleins
- Actionspiele
- Denkspiele
- Abenteuerspiele
- Rollenspiele
- Simulationen
- Sportspiele
- Strategiespiele
- Spielösungen

Zu den Disketten:

Auf den beiliegenden Disketten finden Sie Lösungen zu:

- Countdown to Doomsday
- Space Quest IV
- Gateway to the Savage Frontier
- Sim-City
- Eye of the Beholder
- Bane of the Cosmic Forge
- Gunship 2000
- Secret Weapons of the Luftwaffe.

Probieren Sie gleich die Versionen der interessanten neuen Spiele »PGA Tour Golf« und »LHX Attack Chopper« auf den Disketten aus, die nahezu alle Funktionen der Original-Spiele bieten.

Systemvoraussetzungen:

Hardware:

IBM-PC/XT/AT/386er oder Kompatibler mit mindestens 512 Kbyte Arbeitsspeicher, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Festplatte und Maus oder Joystick empfohlen.

Software:

MS-DOS ab Version 3.0.



ISBN 3-87791-158-7



9 783877 911587

DM 39,-

sFr 37,-

öS 304,-