

# Winterurlaub in elektronischen Idyllen

Vergessen Sie Kufstein. Die Balearen sind auch out. Auf die Bermudas oder nach Hawaii will niemand, und Thailand ist sowieso gestrichen. Dieses Jahr besucht man im Winterurlaub mal die wirklich angesagten Ziele, die echt exotischen Welten. Das Schönste daran: Preiswerter als die Economy-Class sind die elektronischen Kurztrips auch noch.

**W**er auf seinen heimischen Computersessel auch im Urlaub nicht verzichten mag, der hat zwei Möglichkeiten: Entweder er nimmt das sperrige Teil mit an den Strand, zahlt dafür auch noch zusätzliche Transportgebühr im Flieger und hat den ganzen Ärger mit den Taxifahrern, die keine Nappaledermöbel transportieren mögen, oder er läßt den Sessel am angestammten Platz und holt statt dessen das Urlaubsziel näher ran – auf den Monitor etwa. Das hat den zusätzlichen Vorteil, daß man auch mal Reiseziele buchen kann, die sonst auf keiner Last-Minute-Liste auftauchen.

## Ferne Welten besuchen mit den Space Marines

Zum Beispiel die Zukunft; im Kino schon längst ein beliebtes Reiseziel, in der Realität eher selten besucht. Und auf dem Computerbildschirm wird sie zwar oft dargestellt, aber nicht immer gut. Erfreulich, daß es immer wieder mal Ausnahmen gibt, Programme, mit denen man so richtig in die Zukunft eintauchen kann.

Wie zum Beispiel mit den *Space Marines*. Schon der extrem aufwendige Vorspann – ein eigener Science-fiction-Film – zeigt, wieviel Aufwand hier getrieben wurde. Neben den inzwischen fast obligatorischen Rendergrafiken kommt auch die gute alte Schauspielerei wieder zu Ehren. Mit professioneller Besetzung und Tricktechnik wird der Spieler nicht nur in die Vorgeschichte eingeweiht, sondern auch in die Atmosphäre des Spielgeschehens hineingezogen.

Die Hintergrundstory ist spannend und interessant: In den Weltraumkolonien des 24. Jahrhunderts meutern die

Computer und reißen die Macht an sich. Der Mensch an sich wird weniger gerne gesehen und fortan als unerwünschtes Kropfzeug eingestuft. Als die Erde den Kolonisten endlich eine Spezialtruppe zu Hilfe schicken kann – die besonders für Raumlandeaktionen ausgebildeten Space Marines –, finden diese nur noch von Maschinen bewohnte Wüsten vor.

Nur aus dem System Wega empfängt das Raumschiff noch einen Hilferuf von Überlebenden, einer in den Untergrund abgetauchten Widerstandsgruppe der Kolonisten. Sofort nehmen die Space Marines Kurs dorthin, um den letzten Menschen im Weltall bei ihrem Kampf gegen den Stählernen Kaiser zu helfen, dem Regenten der Maschinenarmeen.

Doch dort angekommen, müssen sie feststellen, daß sie nicht die einzigen Interessenten sind. Auch Außerirdische haben das Treiben der Maschinen und Menschen bemerkt – und nicht nur Beobachter entsandt...

Was für den Spieler daraus folgt? Ein Strategiespiel der feineren Art, mit über hundert 3-D-Objekten in edelster Texture-Mapping-Außenhaut, mit fünfzig schwierigen Spielleveln und intelligenten Computergegnern. Die futuristischen Einheiten werden in Fabriken auf dem Spielfeld gebaut und über die Landkarten gehetzt, um unter Zeitdruck verschiedene Arten von Missionen zu erledigen – von der simplen Bekämpfung gegnerischer Einheiten über Geleitschutz bis zur Eroberung bestimmter Gegenden.

Doch nicht nur die knackigen Computergegner machen dem Spieler zu schaffen – indem sie sich teilweise sogar auf seine Lieblingsstrategien einstellen und sie gegen ihn verwenden –, auch die Außerirdischen (Sneakers genannt) tauchen gelegentlich aus ihrer Unsichtbarkeit auf, um ihm eins überzubraten. Und wenn dann noch Petrus das schlechte Wetter schickt und ein mißgünstiger Gott Erdbeben und Vulkanausbrüche losläßt, kann auch der beste Strategie schon mal in ernste Bedrängnis kommen.



**Meuterei der Computer: Was kann es für die Space Marines Schöneres geben, als die Menschheit vor dem Untergang zu retten?**

Zur Gegenwehr stehen dem Spieler vier gut ausgebildete Marines zur Verfügung, die in guter alter Rollenspielmanier verschiedene Charakterattribute aufweisen, in denen sie im Laufe der Kämpfe auch Fortschritte machen. Der Spieler setzt sie als Offiziere seiner Truppen ein und entscheidet über Beförderungen. Ein netter Touch Rollenspiel, der einem sehr guten Strategiespiel endgültig zum CHIP-Stern verhilft.

Ebenfalls aus der Kategorie „Super“: der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer. Allerdings bleibt der in der ersten Spielversion auf nur einen Rechner beschränkt. Eine netzwerktaugliche Version des SVGA-Spiels ist aber laut Programmierer Andreas Niedermayer als Upgrade in Bälde geplant.

**Space Marines**

**Spannende Strategiepackung mit herrlichen Zwischenanimationen. Mixtur aus Battle Isle, Mech-Kult und Command & Conquer.**

**Hersteller: Software 2000; Preis: ca. 120 Mark; für PC auf CD-ROM.**





### Reif für die Insel

Bei Maxis gibt's genügend Reiseziele, nicht nur für den Winterurlaub – von Städten über Ameisenhaufen bis zu Hochhäusern hat die erfolgreichste Simulations-Serie der Welt schon etliche komplexe Gebilde in höchst unterhaltensame Computerspiele umgemünzt: Die Sim-Reihe des Softwarehauses Maxis ist dank Erfolgstiteln wie Sim City, Sim City 2000 oder Sim Tower selbst außerhalb der Spielewelt ein Begriff. Einige Programme werden sogar zu Lehrzwecken eingesetzt, um komplizierte Zusammenhänge anschaulich zu machen.

Als Thema für ihr neuestes Werk haben sich die Maxis-Macher ein nicht nur ebenso komplexes Gebiet ausgesucht, sondern auch einen höchst aktuellen und brisanten Bereich: den tropischen Regenwald. In *Sim Isle* übernimmt der Spieler die Regentschaft über eine Reihe von tropischen Inseln, auf denen das Ökosystem des Regenwaldes in Gefahr ist. Die Bedrohungen kommen von den verschiedensten Seiten: Wilderer, Ölgesellschaften, Touristen, Luftverschmutzer, Naturkatastrophen und sogar UFOs wollen der grünen Lunge ans Leder.

Ob einzelnen Tierarten der Eintrag „ausgestorben“ im Biologiebuch der Zukunft erspart bleibt oder nicht, ob mit

**Flippern am anderen Ende der Welt: Pinball World verfügt über eine Unmenge einzelner „Landschaften“**




dem Regenwald auch die Erde überlebt oder nicht, das alles hängt in dieser Simulation allein vom Spieler ab. Mit Fotos und Videoclips – teils von der preisgekrönten Umwelt-Serie „Network Earth“ zur Verfügung gestellt –, mit einem exotischen Soundtrack und Geräuscheffekten, die live im Regenwald aufgenommen wurden, kommt die Atmosphäre der 25 Inseln dem Original so nahe, daß der Spieler das Gefühl hat, den Dschungel wirklich spüren zu können.

Aber: Ist es nun ein sehr informatives Spiel – oder ein sehr verspieltes Lernprogramm? Na ja, diese Frage hat bislang fast jedes Sim-Programm der Briten aufgeworfen. Und wie bei allen anderen Sims tendiere ich stark zu der Antwort: schönes Spiel. Lernsoftware könnte mich nämlich niemals so fesseln.

**Sim Isle**

**Ökologie und Ökonomie, Spannung und Schwierigkeiten, Lerneffekt und Agenten: Für Maxis-Fans ungewöhnliche Kost, aber dennoch reizvoll.**

**Hersteller: Maxis; Preis: ca. 120 Mark; für PC auf CD-ROM, Mac-CD geplant.**



### Die ganze Welt ist eine Flipperkugel

Noch immer nicht genug Reiseziele im Angebot? Ach so, Sie bevorzugen Ferien ohne Panzer und ohne Denksport – schön, auch Ihnen kann geholfen werden. Wie wäre es mit einer ganzen Welt, die auf Knopfdruck an Ihnen vorbeiparadiert? Oder genauer gesagt, auf zwei Knopfdrücke, denn das ist ja wohl die übliche Anzahl für wohlherzogene Flippertische. Und genau um die geht es in *Pinball World* von 21st Century.

Unter Freunden der Silberkugel hat der Name 21st Century schon seit den

Zeiten eines Amiga 500 einen hervorragenden Klang. Pinball Dreams, Pinball Fantasies – zu ihrer Zeit die realistischsten Flipper-Simulationen, die es gab, und auch auf dem PC waren diese Programme lange Zeit Maßstab für alles, was rund und chromglänzend war.

Seither sind die Engländer ihrem Hobby treu geblieben und haben in regelmäßigen Abständen brav neue Tische veröffentlicht. Doch mit *Pinball World* gehen sie einen Schritt weiter und verbessern das schon sehr gute Spielprinzip. Sie lösen sich von der mechanischen Vorstellung eines Spielautomaten, eines Tisches, ohne die Spielidee dabei aufzugeben. Auch in der Flipper-Welt muß die Silberkugel mit zwei kleinen Hebelchen möglichst lange daran gehindert werden, die Spielfläche nach unten zu verlassen.

Doch anders als beim gemeinen Spielhallenflipper sind viele Spielflächen miteinander verknüpft – von einem Startisch aus gelangt der Spieler in ein Land (= Spielfläche) seiner Wahl. Hier muß er diverse Aufgaben erfüllen, bevor er weiterreisen darf. Wer die Kugel gut unter Kontrolle hat, kann so eine ganze Weltreise von Bumper zu Bumper erleben.

Allerdings sind die einzelnen Spielflächen nicht so komplex wie die besten PC-Einzelflipper. Extras wie „Multiball“ etwa sucht der Spieler vergebens. Doch dank etlicher guter Ideen bei der Konzeption der Tische bleibt der Spielspaß lange erhalten. **Rolf D. Busch**

**Pinball World**

**Jede Menge Tische, jede Menge Ideen – Spielspaß für viele, viele Winterabende. Und im Sommer tragen wir Papis Rechner raus und flippert draußen weiter...**

**Hersteller: 21st Century; Preis: ca. 100 Mark; für PC auf CD-ROM.**

