

Action pur und satt

Eine Spielhalle unterscheidet sich deutlich vom bundesdeutschen Durchschnittswohnzimmer. Größe, Bevölkerungsdichte, Menge der LC-Anzeigen pro Quadratmeter – in fast jeder Beziehung ist die Spielhalle überlegen. Nur bei der Action, die sich auf den Monitoren abspielt, da ist der Vorsprung langsam passé.

Heimkonsolen und Multimedia-PC können im Vergleich zu Spielhallen ganz gut mithalten. „Arcades“, so nennen unsere teetrinkenden Freunde jenseits des untertunnelten Kanals ihre Spielhallen. Und weil dort immer die ganz besondere Hardware herumstand, in kühlschrankgroßen Gehäusen untergebracht und auf Rasanz getrimmt, galten die Spielhallenautomaten seit jeher als Inbegriff schneller Action – „Arcade-Action“. Im Gegensatz zu den winzigen Brotkästen, die früher als Heimcomputer firmierten und mit ihren paar Speicherzellen immer im Nachteil waren.

Doch die Zeiten haben sich geändert. Die Miniaturisierung hat dafür gesorgt, daß große Gehäuse nicht unbedingt mehr Rechen- und Grafikpower beherbergen als kleine. Was gute Programmierer mit Pentium-Power und CD-Speicherplatz inzwischen an gepflegter Action auf den Heim-Bildschirm bringen, ist auch diesen Monat wieder zu bewundern.

Einmal Star bei Lucas sein...

Nicht „Haut den Lukas“, sondern „Haut mit Lucas“ ist das Motto bei *Rebel Assault II – The Hidden Empire*. Denn Lucasfilm bietet hier reinste Spielhallen-Action, herrlich verpackt in die „Krieg der Sterne“-Atmosphäre, wie sie schöner nur noch im Kino stattfindet. Oder – bei genauerem Nachdenken – nicht mal da, denn statt den Jedi-Rittern nur beim Kampf zuzusehen und die Weltraumgefechte passiv zu genießen, darf der Star-Wars-Fan beim Computerspiel ja bekanntlich selber mitmischen.

Wie schon im ersten Teil des „Rebel-angriffs“ wird auch bei *The Hidden Empire* wieder eine komplette Story erzählt, in die der Spieler auf verschiedene Weise verstrickt wird. Doch diesmal ist das Erlebnis noch intensiver, fühlt man sich noch mehr als Hauptfigur eines George-Lucas-Films: Wann hat man

schon mal Han Solos berühmten „Millennium Falcon“ selbst steuern oder ein Speederbike durch den Wald katapultieren dürfen? Wie oft im Leben kämpft man sich durch imperiale Stützpunkte oder Flotten von Sternenerstörern?

In *Rebel Assault II* haben die Spiel-designer es wirklich geschafft, bislang nur von der Leinwand bekannte Erlebnisse spielbar zu machen. Speziell gedrehte Videosequenzen (zum erstenmal hat George Lucas jemand anderen eine Star-Wars-Geschichte drehen lassen) dienen diesmal nicht nur als verbindende Elemente. Auch die Hauptfiguren sind keine gezeichneten Computeranimationen mehr, sondern echte Schauspieler, die auf Joystickkommando etwa in Schußposition gehen, auf das Fadenkreuz des Spielers zielen und feuern. Das Ganze funktioniert so elegant und fließend, daß wirklich ein von außen gesteuerter Film entsteht.

Wie lang dieser Film ist, wie viele der einzelnen Kapitel der Spieler kennen-

lernt, das hängt von seinem Geschick und seiner Ausdauer ab. Sterben kann seine Hauptfigur nicht, nach jedem finalen Treffer der Gegner beginnt er seinen Kampf am Kapitelanfang neu. Bei gemisterter Actionsequenz gibt es das Levelpaßwort für's nächste Mal. Dank zahlloser Einstellmöglichkeiten – nicht nur bei den Schwierigkeitsstufen, sondern auch in einem speziellen Editor für die Kampfsequenzen – kann der Spieler sein Erfolgserlebnis vorprogrammieren.



Erst schießen, dann fragen: *Rebel Assault II* bietet erstklassige Action und Animationen

Rebel Assault II

Fazit

Die Spielhalle hat ausgedient, der PC ist die Heimstatt der wahren Action: *Star Wars* zum Mitmachen, atmosphärisch und spielerisch erste Garnitur.



Hersteller: Lucas Arts;
Preis: ca. 90 Mark;
für PC auf CD-ROM.

Wo der Eurofighter jagt

Die Zukunft der Fliegerei ist ebenfalls ziemlich aktionsgeladen, zumindest wenn man den Simulationsexperten von DID glaubt. Ein knappes Jahr nach dem Jungfernflug des paneuropäischen Mehrzweck-Kampfflugzeugs Eurofighter – am 27. März 1995 startete der erste Prototyp in der Nähe von München zum Testflug – bringen die Programmierer des beeindruckenden Flugsimulators TFX ihre eigene Version des Eurofighters in die Lüfte. Als *TFX EF 2000* startet er von CD schon jetzt ins Kampfgeschehen, lange bevor er sich in einem realen Einsatz von der Piste erheben wird.

Es war schon eine beachtliche Leistung, im ausgesprochen hart umkämpften Markt der Flugsimulationen ein so erfolgreiches Programm wie TFX platzieren zu können. Um so höher sind die Ansprüche an den Nachfolger. Auch wenn nur sehr wenige Menschen auf der Welt darüber urteilen können, wie realistisch die Simulation gelungen ist, ist das Spielerpublikum doch hinsichtlich Missionsvielfalt, Waffen, Hintergrundstory und Grafik inzwischen sehr verwöhnt.

Um es vorweg zu sagen: Der Sim-Eurofighter fliegt sich selbst für verwöhnte Ansprüche gut. Die Bildschirm-darstellung in Super-VGA ist erstklassig, der Staffelmodus mit drei Flügelmännern macht tierischen Spaß, und die Missionen, Gegner und Waffen sind zahlreich und gut. Und doch – die wahre Begeisterung mag bei mir nicht aufkommen. Habe ich schon zu viele Flugsimulatoren gespielt, um einen weiteren mit offenen Armen begrüßen zu können? Oder bin ich nur eingeschnappt, weil ein Programm sich traut, auf meinem geliebten Pentium 90 herumzuruckeln? Nun, auch High-End-Hardware wird wohl irgendwann zu alt für moderne Software. Aber Moment mal: Da steht doch auf der Packung, daß sogar ein 486DX-66 als Minimalbasis akzeptiert wird? Gut, daß ich nicht erleben muß, wie das dann erst ruckelt...

TFX EF 2000

Fazit

Ein schneller Rechner ist Voraussetzung, besonders im SVGA-Modus. Aber nach einer Flugrunde im DID-Eurofighter weiß man doch wenigstens, wofür man sich den Pentium gekauft hat!

**Hersteller: DID/Ocean;
Preis: ca. 130 Mark;
für PC auf CD-ROM.**

Vergeßt die Lemminge: Die Würmer kommen!

Karl-Otto, der vierte Wurm meines Kampfteams, ist der einzige Überlebende. Esmeralda ist von einer Bazooka-granate getroffen und ins Wasser geschleudert worden, Nepomuk hatte sich gerade eingegraben, als ein gegnerischer Wurm eine Stange Dynamit in sein Bohrloch fallen ließ, und Erwin, der Captain meiner Wurmtruppe, starb besonders schmachvoll: von einem Gegner kaltblütig über die Klippe geschubst und voll auf einer Landmine abgefedert. Nun sinne ich natürlich auf Rache.

Es ist nicht leicht, ein Wurm zu sein: Bei Worms bleibt nur einer übrig



Doch was hier so brutal und indizierungsgefährdet klingt, ist in Wirklichkeit eines der putzigsten Spielchen seit den Lemmingen – und stellenweise hemmungslos bei diesen abgeguckt. Das Rezept „Man nehme niedrigste Knuddelgrafik und finstere Todesarten und mische ein Denkspiel daraus“ funktioniert auch heute noch. Allerdings beschränkt sich das Denken bei *Worms* von Team 17 auf die Auswahl der passenden Waffe und die Einschätzung des ballistisch erfolgversprechendsten Abfeuerwinkels.

Bis zu 16 Spieler dürfen gleichzeitig einen Wurm auf den ständig von neuem generierten Spielfeldern einsetzen – vier Teams zu je vier Mann. Pardon, je vier Würmchen. Diese Knuddelkämpfer haben alle einen eigenen Namen und eigene Waffenvorräte. Gezogen wird rundenweise – noch auf dem gleichen Rechner, eine „netzwormfähige“ Version ist in Aussicht gestellt. Jeder Spieler sucht eine Waffe aus. Ersatzweise kann er ein Werkzeug einsetzen und sich waagrecht oder senkrecht durch die Landschaft buddeln. Ziel ist es, den einzigen überlebenden Wurm in der ganzen Gegend zu haben.

Wer seine sämtlichen Sonderwaffen aufgebraucht hat, muß mit der Standardbazooka vorliebnehmen und darauf hoffen, daß eine der seltenen Waffenkisten vom Himmel fällt, in seiner Nähe landet und etwas Brauchbares enthält. Luftangriffe und Drachenfeuer sind ebenso im Repertoire enthalten wie Splitterbomben, Uzis, Ninjaseile und – als ultimative Geheimwaffe – das grausame explodierende Schaf.

Klingt immer noch brutal? Nun gut, die Einstufung „Freigegeben ab sechs Jahren“ halte ich persönlich ja nun auch für untertrieben, aber man muß einfach

gesehen haben, wie niedlich sich ein getroffener Wurm mit einem munteren „Adieu“ selbst in die Luft sprengt, wie er bei der Aufforderung „Nun mach schon!“ mit seinen großen Kulleraugen den Spieler anschaut, wenn der sein Zeitlimit ungenutzt verstreichen läßt, und wie es die Grafiker in den vielen verschiedenen Zwischenanimationen geschafft haben, dem gemeinen Regenwurm einen so unglaublich hohen Niedlichkeitsfaktor anzudesignen.

Rolf D. Busch

Worms

Fazit

Seit den Lemmingen hat mich kein Tier mehr so gefesselt wie diese kleinen Kriecher. Schadenfreude und Vergnügen über die putzigen Animationen verbinden sich zu purem Spielspaß.



**Hersteller: Team 17/Ocean;
Preis: ca. 100 Mark;
für PC auf CD-ROM,
Amiga und Amiga CD 32.**

Caesar II

Wenn eine Villa in ihrer römischen Siedlung nicht weiterwachsen will, weil sie keine Straßenverbindung zum nächstgelegenen Forum hat; wenn in der Nachbarschaft der Badehäuser eine Feuersbrunst tobt, weil Sie es versäumt haben, als Vorsorge eine Präfektur zu errichten; wenn die Geschäftsleute ihre Hinkelsteingalerien und Fischläden nicht erweitern können, weil kein Aquädukt durch ihr Viertel führt; und wenn all dies auch noch in 256 Farben auf dem heimischen Monitor passiert, dann ist *Caesar II* im Spiel, Sierras römische Alternative zum Thema Simcity. Allerdings mit etlichen

Wasser führen sollte und daß das Kolosseum der Unterhaltung dient.

Wer sich an ein anderes Spiel namens „Caesar“ zu erinnern glaubt, das es doch mal von Impressions gab, der darf stolz sein auf sein Gedächtnis. Ja, dies ist die Fortsetzung; nein, so schnarchig wie der erste Teil ist Caesar II beileibe nicht; und, wenn oben was von Sierra steht, stimmt das ja auch, denn Sierra hat Impressions inzwischen aufgekauft. Beiden scheint es gutgetan zu haben, denn Sierra kann nach dem Outpost-Debakel ein erstklassiges Strategiespiel gut gebrauchen, und bei Impressions hat sich die Spielequalität erheblich verbessert.



Hersteller: Impressions/Sierra;

Preis: ca. 100 Mark;
für PC auf CD-ROM,
Amiga und Amiga CD 32

Heroes of Might & Magic

Die Might & Magic-Rollenspielserie von New World Computing gehört seit langem zu den Klassikern des Genres. Und wie es bei Firmen üblich ist, die Klassiker in ihrem Repertoire haben, sucht man nach neuen Wegen, die Helden dieser Evergreens in neuem Gewand auf die Fangemeinde loszulassen. Im Falle von Might & Magic soll ein Genrewechsel helfen: Mit *Heroes of Might & Magic* präsentiert New World Computing ein Fantasy-Strategiespiel, in dem nur die charakterliche Weiterentwicklung der Helden noch ans Rollenspiel erinnert.

In feinsten SVGA-Qualität bauen die Spieler ihre Burgen und Städte zu Festungen aus, kümmern sich um den Materialnachschub, rekrutieren Hydras und Dra-

chen für ihre Truppen und erobern Ländereien, die dank der vielen verschiedenen Karten immer neue Überraschungen bieten. Wer gerade keinen Kumpel am anderen Ende der Modem-, Nullmodem-



oder Netzwerkleitung sitzen hat, der kann sich mit den meistens recht knackigen Computerhelden anlegen.

Hersteller: New World Computing;

Preis: ca. 120 Mark;
für PC auf CD-ROM.

Chewy – Esc von F5

Was sich auf der Verpackung liest wie eine Anleitung zum Starten des Programms, ist eigentlich der Name: *Esc von F5* bedeutet nichts anderes, als daß der Spieler dem kleinen Außerirdischen Chewy doch gefälligst zur Flucht vom Planeten F5 helfen soll. Ebenso abgedreht wie die Schreibweise ist das ganze Spiel: schrille Farben, schräge Animationen und Gags – Adventurefreunde brauchen nur mal kurz die Bildschirmfotos auf der Packungsrückseite anzusehen, um zu wissen, an welchen Erfolgstitel sich der neue Blue-Byte-Titel anlehnt. Vom Stil der Hintergründe über die Sprüche bis hin zum Aussehen einiger Spielfiguren läßt Lucas Arts' „Day of the Tentacle“ ganz gehörig grüßen.

Doch die Story um Chewys Suche nach seinem Freund ist stark genug, um im Laufe des Spiels einen eigenständigen Charme zu entwickeln. Die Adventuretypischen Rätsel sind nicht von der schwersten Art, aber machen Spaß und können dem Einsteiger ins Adventure-Business einen guten ersten Eindruck von den Geschäftssitten in diesem Genre geben. Sogar der Humor – in deutscher Software ja scheinbar immer der schwierigste Punkt – ist gottlob weit genug über Privatfernseh-Niveau angesiedelt.

Hersteller: Blue Byte;
Preis: ca. 100 Mark;
für PC auf CD-ROM.



Erweiterungen: So müssen Sie Ihre Stadt irgendwo in den römischen Provinzen nicht nur bürgernah und lebensgerecht bauen, sondern auch noch verteidigen – nämlich dann, wenn Barbaren nahen oder allzu unzufriedene Mitbürger aufrührerisch zu den Waffen greifen.

Ein gut gemachtes Tutorial führt Neulinge in die Feinheiten des römischen Siedlungsbaus ein. Schritt für Schritt lernt er, daß die Foren wichtige soziale Zentren sind, daß ein Aquädukt auch

Verlosung

Spiele & Outfit



Zu einem richtigen Piloten gehören auch die richtigen Klamotten. Deshalb verlosen CHIP und Softgold nicht nur zehn „nackte“ Spiele „Werewolf vs. Comanche“,

sondern liefert das passende Outfit (fünfmal Kappe und Jeanshemd im Werewolf-Look und fünfmal im Comanche-Design) gleich mit.

Zudem warten noch zwei Jacken und zehn Kappen auf ihre neuen Besitzer. Schreiben Sie uns einfach ein paar nette Zeilen und ob Sie lieber in einem Werewolf oder einem Comanchen auf die Jagd gehen würden. Schicken Sie die Karte oder den Brief (mit lesbarer Absenderanschrift) an folgende Adresse:

CHIP

Kennwort: Werewolf
Pocistr. 11
80336 München