

VERGLEICH

Computerspiele für gross und klein

Die Spiele sind eröffnet...

Computerspiele sind das Salz im PC-geprägten Alltag der Neunzigerjahre. Sie werden, was Grafik und Animation anbetrifft, immer raffinierter – und manchmal gilt dies sogar für die Spielanlage. Zwischen fünfzig und hundertfünfzig Franken müssen Sie für ein Computerspiel ins Fachgeschäft oder das Warenhaus tragen. Unsere Spezialisten haben sich in den Ladenregalen umgesehen, Matthias W. Zehnder unter den Spielen für den PC, Klaus Zellweger auf der Macintoshseite. Hier ist die Ausbeute ihrer Suchaktion:

Spiele für den PC

■ Vorgestellt von Matthias W. Zehnder/Fi



Aladin Aristo, CD, Deutsch

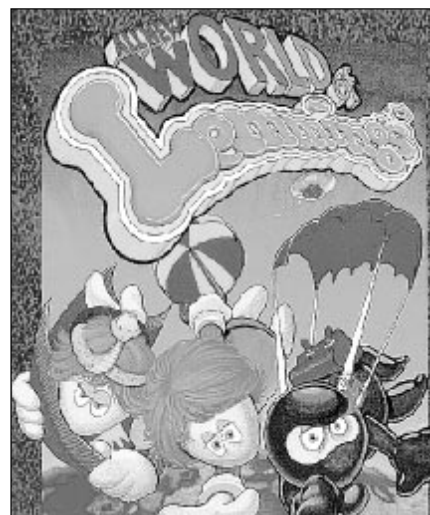
Wie in der klassischen Märchensammlung «1001 Nacht» erzählt Scheherezade, die Sultinin des grossen indischen und persischen Reichs, als eine Art interaktive Trudi Gerster aus einem Videofenster heraus die Geschichte von Aladin. Aladin ist der Adoptivsohn eines Schneiders in Samarkand. Er bricht aus den engen und armen Verhältnissen aus, sucht das Abenteuer und stösst auf einen bösen Onkel, der ihn in eine düstere Höhle schickt, damit er ihm eine geheimnisvolle Lampe suche. Während der Erzählung ist der Bildschirm in zwei Teile geteilt: Rechts steht der Text, links ein illustrierendes Bild oder ab und zu ein kurzer Videoclip. Manchmal darf der Leser für Aladin eine Entscheidung fällen. Sein Onkel befiehlt ihm etwa, in der Höhle die Lampe und ja nicht den Schatz mitzunehmen. In der Höhle steht er vor der Wahl: Soll er den wunderbar funkelnden Schatz oder die verstaubte Lampe mitnehmen? Allerdings ändert es an der Geschichte nicht viel, ob man auf den Schatz oder auf die Lampe klickt. Das Ende des Märchens ist vorgegeben, auch wenn es noch so spielerisch und interaktiv verpackt ist.

Inferno

Ocean Software, CD, Englisch

Die Rextonen, böse und hässliche Ausserirdische, wollen die Menschheit vernichten. Der Spieler als Held der Geschichte muss sie von ihrem Vorhaben abbringen und erschiessen. Zu diesem Zweck begibt er sich in sein Raumschiff «Inferno». Damit ist dann tatsächlich die Hölle los. Die dreidimensionale Flugsimulation ist so gut gemacht, dass der Körper die Flugbewegungen auf dem Bildschirm unwillkürlich mitmacht. Die Kampfsimulation ist schnell und anspruchsvoll. Nur geübte und simulationserprobte Spieler werden es schaffen, die Rextonen empfindlich zu treffen.

Das Spiel beschränkt sich dabei aber nicht nur auf Kampfsimulation. Das Raumschiff des Spielers ist mit verschiedensten Waffen ausgerüstet, was das Abschiessen der Gegner auch graphisch abwechslungsreich gestaltet. Dazu kommen mehrere Radarschirme und Beobachtungsperspektiven, zwischen denen gewechselt werden kann. Verschiedene Flugaufgaben (Andocken, Annäherung an einen Planeten, Weltraumkampf, Kampf im Tiefflug usw.) machen die Interaktion noch abwechslungsreicher, und wer sich von so viel Kampf erholen muss (Joystick loslassen!), kann sich beim Briefing und in Animationssequenzen ansprechende Graphiken betrachten, bevor «Inferno» wieder loslegt.



All new World of Lemmings Psygnosis, CD, Deutsch

Die nimmermüden Tierchen sind wieder auf dem Bildschirm und immer noch vom Drang erfüllt, sich selber in den Tod zu stürzen: Sie laufen und laufen, und wenn der Spieler sie nicht vor sich selbst schützt, fallen sie ins Wasser, verbrennen, werden von Erdgeistern verschluckt oder zu Tode getrampelt. «All new World of Lemmings» bringt gegenüber früheren Versionen mehr Animationen und ausgefeiltere Grafik. Sprenger, Schaufler, Springer etc. sind nicht mehr auf Knopfdruck verfügbar. Der Lemming, der gerade im Maus-Fadenkreuz steht, kann zwar per Mausklick zum Springen, Laufen oder Stehen gebracht werden, die Werkzeuge wie Schaufeln, Backsteine und Bomben jedoch liegen nun irgendwo in der Spielwelt. Ein Lemming muss sie aufnehmen und wieder ablegen. Stirbt der Lemming, der das Werkzeug trägt, ist es verloren. Das Spiel mit den possierlichen Selbstmördern ist deshalb noch kniffliger geworden. Altersgrenzen gibt es höchstens nach oben: Wer nicht jugendlich frisch ist, ist nicht flink genug, um die Männchen zu steuern.



Blown Away Imagination Pilots, CD, Englisch

Wer bei den Lemmingen die Bomben nicht findet, der stolpert in «Blown Away» früher darüber, als ihm lieb ist. Als James Dove ist der Spieler Mitglied des Sprengstoffkommandos der Polizei von Boston und muss sich mit dem wahnsinnigen, irischen Terroristen Justus auseinandersetzen. Dove hat den Mentor von Justus zu Tode gebracht. Als Rache dafür entführt der Terrorist jetzt die Personen, die James Dove am nächsten stehen, fesselt sie in einem Versteck und legt eine Bombe dazu. Damit beginnt die Reise des Spielers durch einen Irrgarten von Hinweisen, als Spiele getarnte Sprengfallen und Rätsel. Und das alles unter Zeitdruck. Das Ticken der Bombe kann manchmal schon ein leichtes Herzflattern verursachen.

Ziel des Spiels ist es, die Geiseln möglichst schnell zu finden und zu befreien, jedoch nicht, ohne vorher die Bomben zu entschärfen. Starke 3D-Grafiken werden abgelöst von Fullscreen-Videosequenzen – das Spiel wirkt oft packender als mancher Fernsehkrimi. Die Gewaltsequenzen sind wenigstens intelligent verpackt und nicht einfach auf tumbes Ballern reduziert. Weil der Spielverlauf sich ändert, wenn man die Hinweise in einer anderen Reihenfolge findet, ist «Blown Away» auch etwas für Wiederholungsstärker.

Kings Quest VII Sierra, CD, Deutsch



Beschaulicher geht es in «Kings Quest» zu und her. Das neue Kapitel der Serie beginnt damit, dass sich Prinzessin Rosella in eine verzauberte Welt locken lässt. Ihre Mutter, Königin Valiance, folgt ihr ins Königreich Elderitch und findet sich in einer Mischung aus Comic und Märchenbuch wieder. Ein spöttischer Hase, ein sprechender Hirsch, ein hässlicher Skorpion, freundliche Trolle, ein schöner Kristalldrache und andere Fabelwesen bevölkern das Märchenland. Doch eine böse Hexe will Elderitch zerstören. Rosella und Valiance (und der Spieler) brauchen all ihre Klugheit und List, um die schöne Märchenwelt aus den Klauen der bösen Hexe zu retten. Das Spiel ist umso mitreissender, als die Qualität von Grafik und Animation

der eines Zeichentrickfilms kaum nachsteht. Wie bei Disney spielt die Musik eine grosse Rolle. Weil das ganze Spiel auf deutsch erhältlich ist, kommen auch die Kleinen auf ihre Kosten.

Novastorm Psygnosis, CD, Englisch



Eine weitere Variante von «Ballern-um-die-Welt-zu-retten». Der böse Scarab hat die Herrschaft über das Universum an sich gerissen. Der Spieler hat mit dem noch unerprobten Prototyp des Raumschiffs «Scavenger» Scarabs Festungen auf dem Vulkanplaneten Callinhor, dem Wüstenplaneten Kallum Koll und dem Eisplaneten Quiggin anzugreifen und dabei (natürlich) so viele feindliche Raumschiffe wie möglich zu zerstören. Grafisch und akustisch überzeugt «Novastorm» mit attraktiven Landschaften und recht guter Musik. Die Flugszenen sind nicht übermässig schnell, des Spielers Auge kann sich zwischendurch an ausbrechenden Vulkanen und Eislandschaften erfreuen. Die Rahmengeschichte wird mit eingebauten Videosequenzen erzählt, die technisch gut, von den schauspielerischen Leistungen her aber eher mässig sind. Bei «Novastorm» droht nicht gerade Suchtgefahr, doch wer ein gutes Ballerspiel sucht, kommt auf seine Kosten. Einziger Haken: Das Spiel läuft unter DOS und ist in der Bedienung zum Teil etwas ungewohnt.

Vidgrid: The Rock Video Moving Puzzle Game

Jasmine Multimedia Publishing, CD, Englisch
Musikvideos sind zum Teil schnell und eigen geschnitten, die Bilder sind abgehoben, die Zusammenhänge oft unklar. Die Aufgabe, die «Vidgrid» dem Spieler stellt, ist daher gar nicht so einfach; die Musikvideos sind in viele Schnipsel zerschnitten. Während das Video läuft, müssen die Schnipsel zusammengesetzt werden. Das Bild läuft dabei in jedem Schnipsel einzeln weiter. «Vidgrid» enthält Rockvideos von Aerosmith («Cryin»), Peter Dinklage («Sledgehammer»), Guns'n'Roses («November Rain»), Metallica («Enter Sandman») und anderen Rockgruppen. Das Puzzle für die MTV-Generation! Technisch gut gemacht, überzeugt es aber vor allem durch die Musik. Wem das Puzzeln auf den Geist geht, der drückt die Lösungstaste und geniesst die Videos in voller Grösse ohne störende Schnipsel.

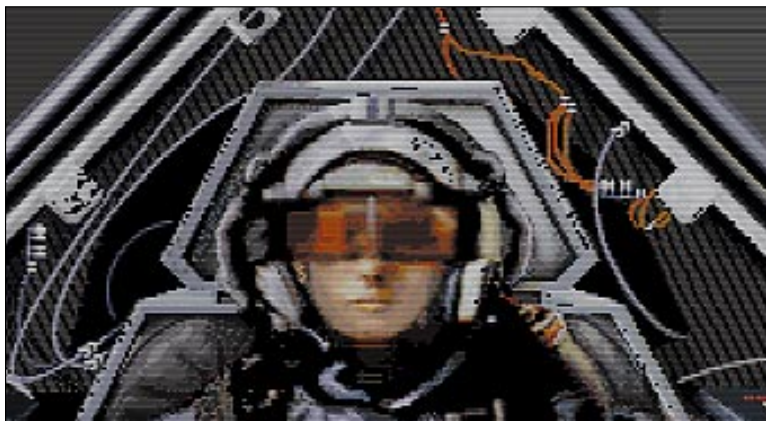
Spiele für den Macintosh

■ Vorgestellt von Klaus Zellweger/Fi

Rebel Assault Lucas Arts, CD, Englisch mit deutschem Handbuch

«Rebel Assault» von Lucas Art läutet eine neue Generation von Spielen ein. Nicht nur, weil man sich als Pilot «Rookie One» den Rebellen aus den Star-Wars-Filmen anschliessen kann. Auch nicht, weil das Spiel sehr aufwendig gemacht ist. Sondern vor allem deshalb, weil jetzt die Grossen wie George Lucas ins Geschäft mit den PC-Spielen einsteigen.

In «Rebel Assault» (oder eben Star Wars) wird eigentlich nur geschossen, doch dies mit einer Qualität, die ihresgleichen sucht. Die Szenen aus den «Krieg der Sterne»-Filmen sind mit Originalgeräuschen und -musik untermalt, so dass das Spiel über viele Stunden hinweg anspruchsvolle Unterhaltung bietet. Die Aufgaben sind alles andere als leicht zu bewältigen!



VERGLEICH

Computerspiele für gross und klein



Apple Marathon

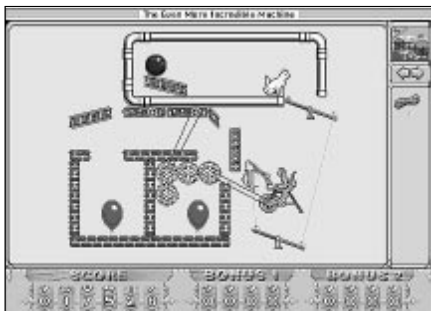
Bungie Software, Diskette, Englisch

Das absolute Blutbad unter den Mac-Spielen! Ein robuster Magen ist Voraussetzung beim Kampf gegen die unzähligen Aliens, die die Raumstation «Marathon» gewaltsam unter ihre Kontrolle gebracht haben. Trotz Dauerballerei nimmt die Armada des Bösen kein Ende. Retten Sie, was zu retten ist! Mehr gibt es zur Handlung von «Marathon» nicht zu sagen.

Ganz anders die Aufmachung: Der Spieler bewegt sich fließend durch ein dreidimensionales Szenario, das manche böse Überraschung bereit hält. Die im Halbdunkel liegenden Räume, das flackernde Licht, ein Bewegungsmelder, der stark an den Film «Alien II» erinnert, und die stete Ungewissheit über den Standort der Ausserirdischen machen «Marathon» zu einem der spannendsten Macintosh-Spiele, die im Augenblick zu haben sind. Nichts für schreckhafte Gemüter – und diese Warnung ist wörtlich zu nehmen!

Apple The even more incredible machine

Dynamics, Diskette, Englisch



«The even more incredible machine» (kurz «TIM») ist ein gutes Beispiel dafür, dass ein Spiel nicht in 3D, mit Stereosound und komplexen Animationen daherkommen muss, damit es zu fesseln vermag. Mit einer einzigen Diskette werden Sie für die nächsten Tage, Wochen oder sogar Monate voll ausgelastet sein.

Das Prinzip von «TIM» kennen Sie vom Spiel mit den Dominosteinen: Eine Aktion löst eine Kettenreaktion aus, bis am Ende der letzte Dominostein umfällt. «TIM» arbeitet nach dem gleichen Prinzip. Lassen Sie beispielsweise eine Kegelkugel auf eine Wippe fallen, um den Affen auf dem Fahrrad zum Strampeln zu bringen, der damit ein Förderband in Bewegung setzt, das die Kerze zur Zündschnur der Rakete bringt... und so weiter.

Das Ziel besteht darin, «unmögliche Maschinen» zum Laufen zu bringen, indem die richtigen Teile in Gang gesetzt werden. Sie brauchen keine Angst zu haben, dass Sie zu früh damit fertig werden – über 160 Situationen werden mitgeliefert. Und wenn Sie alle durchgespielt haben, können Sie eigene Maschinen bau-

en und damit Ihre Verwandtschaft zur Raserei bringen. Wer Denkspiele liebt, kommt mit «TIM» voll auf seine Kosten.

Apple Syndicate

Bullfrog, Diskette, Deutsch



Ein Spiel für rücksichtslose Strategen mit intensiven Machtgelüsten: Die Erde der Zukunft wird von Syndikaten beherrscht. Sie als kleiner Niemand müssen nun versuchen, ein Syndikat nach dem anderen auszuschalten, um schlussendlich über der Menschheit zu thronen. Allerdings ist das ein wenig komplizierter, als es sich im ersten Moment anhört...

Damit Sie ein Syndikat ausschalten können, benötigen Sie Mitarbeiter. Keine gewöhnlichen, versteht sich, sondern Agenten, die Sie zu Cyborgs umbauen können. Wenn das Geld reicht, lassen sich die Kämpfer mit einem gepanzerten Brustkorb, flinken Blechbeinen oder sogar einem verbesserten Hirn ausrüsten.

Allerdings zählt nicht nur die rohe Gewalt. Wenn Sie wirklich zum Ziel kommen möchten, müssen Sie bei der Wahl der Waffen genauso vorsichtig sein wie bei den Drogen, die Sie den Agenten verabreichen. Sie verfolgen Gangsterbosse, werben Agenten ab und verkaufen die Waffen, die Sie erbeutet haben. Wenn Sie schon immer das Gefühl hatten, dass Sie der geborene Kriminelle sind – hier können Sie es beweisen!

Apple Prince of Persia 2

Brotherbund, Diskette, Englisch mit deutschem Handbuch

Der tapfere Prinz kämpft wieder. Im zweiten Teil von «Prince of Persia» (The Shadow and the Flame) wird der Thronfolger durch einen Doppelgänger aus dem Land vertrieben. Doch selbstverständlich kehrt er (wie seinerzeit Rudolph Valentino in seinen besten Tagen als Scheich und als Sohn des Scheichs) zur Liebsten zurück – gleich nachdem er gegen Skelette und Treibsand gekämpft, Zauberspiegel überwunden und böse Wachen in die ewigen Jagdgründe befördert hat.

«Prince of Persia 2» ist noch besser gemacht als sein Vorgänger. Neue Rätsel, neue Gegner und zum Teil filmreife Animationen machen dieses Spiel zu einer Herausforderung der Sonderklasse. Allerdings ist alles ein wenig extremer geworden. Die Bilder sind zwar wunderschön, aber die Möglichkeiten für ein vorzeitiges Ableben haben zum Teil ziemlich unappetitliche Formen angenommen. Trotzdem: Ein Spiel, das tages- und nächtelang unterhalten kann.

Apple Top 50 Games

US Dreams, CD, Englisch

Fünzig auf einen Streich! Die CD «Top 50 Games» enthält das Beste an Spielen, das die Sharewarewelt zu bieten hat! Die meisten Vertreter sind farbig und sehr aufwendig gemacht. Die CD enthält etwas für jeden Geschmack: Ballerspiele, Knacknüsse oder Rollenspiele – hier wird jeder fündig.

«Top 50 Games» bietet viel Spass für wenig Geld. Allerdings sollten Sie nicht vergessen, bei Gefallen den Autor des jeweiligen Produkts mit der Sharewaregebühr zufriedenzustellen. Unter dem Strich machen Abwechslung liebende Spieler und Spielerinnen aber immer noch ein gutes Geschäft!



VERGLEICH

Computerspiele für gross und klein

Myst Brotherbund, CD, Englisch



«Myst» ist alles andere als ein Newcomer. Wir möchten aber all denen, die sich diesem Mega-Spiel bisher verweigert haben, noch einmal eine Chance geben. Schliesslich will es etwas heissen, wenn ein knapp drei Jahre altes Spiel auch heute noch zu den zehn meistverkauften überhaupt gehört. Erforschen Sie eine geheimnisvolle Insel. Lassen Sie sich von wunderschönen Landschaften und einer aussergewöhnlichen Hintergrundmusik einlullen. Aber vergessen Sie nie, dass Sie eine Aufgabe zu erfüllen haben.

«Myst» setzte in Sachen Witz, Ideen und Grafik Massstäbe, die bis heute nicht wieder erreicht wurden. Andere Spiele arbeiten zwar längst ebenfalls mit fotorealistischen Umgebungen, doch irgendwie hat es die Konkurrenz nie geschafft, an «Myst» heranzukommen.

Sim Town Maxis, CD, Englisch



Eine Stadt für die Kinder! Nach dem Vorbild von «Sim City» müssen die Kleineren unter uns ihre eigene Stadt errichten. Doch zählen hier nicht in erster Linie der Mammon und das Verbrechen, sondern das ökologische Gleichgewicht, das es zu erhalten gilt.

Nebst den verschiedenen Gebäuden wie Schulen, Eisdielen oder Spielsalons lassen sich auch Wohnhäuser errichten, in die man jederzeit einen genaueren Blick werfen kann. «Sim Town» ist fast so anspruchsvoll wie «Sim City», aber wesentlich lockerer aufgemacht und auf liebevolle Weise auf die Anliegen von Kindern zugeschnitten. Schade, dass bisher nur die englische Version vorliegt.

Star Trek TNG-Manual Simon Schuster, CD, Englisch

Pflichtkonsum für jeden Trekkie. Unter dem Titel «Star Trek – The Next Generation: Interactive Technical Manual» wird all das Wissen zum neuen Raumschiff Enterprise vermittelt, das Sie schon immer suchten. Spazieren Sie durch die Brücke oder die Krankenstation, lassen Sie sich die Funktionsweise des Holodecks erklären oder erfahren Sie, wo die Unterschiede zwischen dem Transporter und einem Nahrungsmittel-Replikator liegen.

Das Besondere an dieser CD ist, dass sich die Enterprise durchwandern lässt. An bestimmten Punkten können Sie innehalten und sich im 360-Grad-Winkel umsehen. Das vermittelt echtes Virtual-Reality-Gefühl und eine Vorstellung der Raumflugtechnologie des nächsten Jahrtausends. Doch nicht nur die Technik wird erläutert. Wer es ganz genau wissen will, darf einen Blick hinter die Kulissen der Fernsehserie tun und sich erklären lassen, was sich die Macher alles ausdenken mussten, damit die Serie wirklich realistisch wirkt!

Achtung

Die Preise der hier vorgestellten Spiele bewegen sich, wie im Text erwähnt, zwischen 50 und 150 Franken. Zudem variieren die Preise von Händler zu Händler. Ein bisschen herumschauen lohnt sich also unter Umständen. Wir haben im vorliegenden Beitrag bewusst auf die Angabe einer Infoadresse verzichtet, da die meisten Produkte von mehreren Firmen importiert und angeboten werden. Als Anwenderin oder Anwender bekommen Sie diese Spiele im PC-Handel und Warenhäusern. Ausserdem werden sie auch von sogenannten Mailorder-Anbietern (Sie bestellen per Post) verkauft. Sollten Sie ein bestimmtes Programm bei Ihrem Händler oder im Warenhaus in Ihrer Nähe nicht finden, gibt Ihnen unser Redaktionssekretariat (Tel. 01/387 44 44) gerne den Namen der Importeure bekannt.

Steuerknüppel für PC-Piloten

Praktisch alle PC-Spiele lassen sich zwar wie jedes andere Computerprogramm über die Tastatur oder die Maus bedienen. Doch bei Spielen, bei denen am Bildschirm gefahren und geflogen wird (vom Ballern ganz zu schweigen...), stellt sich das «Feeling» und damit der Spass erst richtig ein, wenn ein Steuerknüppel die Tastatur ersetzt: Echte Piloten steuern ihre Maschinen schliesslich auch nicht mit einer Schreibmaschine! Wer also ernsthaft mit einem der unzähligen Flugzeug-, Helikopter-, Raumschiff- und ähnlichen Simulationsprogrammen abheben will, schaue sich nach einem PC-Steuerknüppel, einem «Joystick», um. Joysticks gibt es in vielfältigen Ausführungen, mit Preisen von zehn bis zu mehreren hundert Franken. Sie erhalten diese Steuergeräte im PC-Fachhandel und im Warenhaus. Worauf ist beim Kauf zu achten?

Als erstes müssen Sie abklären, ob Ihr Computer bereits einen Joystick-Anschluss besitzt. Beim Macintosh erfolgt der Anschluss über den ADB-Bus, an dem auch Tastatur und Maus mit dem Mac verbunden sind. Das ist sehr einfach, doch die Auswahl an Joystick-Modellen für den Macintosh hält sich in Grenzen.

Steuerknüppel für DOS/Windows-PCs werden am sogenannten «Game-Port» angeschlossen. Falls in Ihrem PC – wie es sich für eine waschechte Spielmaschine eigentlich gehört – eine Soundkarte steckt, ist die Chance gross, dass diese einen Game-Port hat. Besitzt Ihr Gerät keinen solchen Anschluss, müssen

Sie eine Game-Port-Steckkarte einbauen, die Sie ab ca. 40 Franken im Fachhandel bekommen.

Nun zu den Steuerknüppeln selbst: Einfache und billige Modelle besitzen meist nur zwei Tasten («Feuerknöpfe») und fühlen sich oft etwas unstabil und wackelig an. Luxusknüppel wie der Logitech Wingman Extreme (Fr. 99.–) glänzen mit solider Mechanik, einem ergonomischen Griff mit Handstütze, gut positionierten Knöpfen und einem Daumenschalter, über den Sie bequem die Blickrichtung im Bildschirmcockpit ändern können. Für totale Flug-Freaks gibt es den voll programmierbaren Gravis Phoenix (Fr. 260.–) mit zwei Dutzend Tasten samt Zusatzhebel für die Schub- und Ruderkontrolle. Ein Exote unter den PC-Handgriffen ist der Logitech Cyberman 3D (Fr. 179.–), eine Art dreidimensionale Maus, die als Besonderheit sogenanntes «Tactile Feedback» besitzt: Bruchlandungen erleben Sie damit buchstäblich als Erschütterung im Handballen, was allerdings nur bei Spielsoftware funktioniert, die diesen Gag ausdrücklich unterstützt.

Für gelegentliche Luftabenteuer genügt ein einfacherer, budgetfreundlicher Joystick vollauf. Verlassen Sie sich bei der Wahl vor allem auf das Gefühl, wie Ihnen der Knüppel in der Hand liegt. Leider sind viele Modelle für Linkshänder gänzlich ungeeignet. Wichtig zu wissen: Joysticks für DOS-/Windows-PCs funktionieren nicht mit einem Mac und umgekehrt.

(Wi)