

von Jörn-Erik Burkert

Eine Erinnerungimplantation und ein Besuch bei Recall konnten Quaid bisher nicht helfen, seine wahre Identität herauszufinden. Nun ist er auf dem Weg, um den roten Planeten Mars zu erreichen und seine Vergangenheit zu erforschen.

Das Science-fiction-Abenteuer mit Muskelpaket Arnold Schwarzenegger zog die Leute in die Kinos wie die Maus zum Speck. Ocean hat sich nun an der Umsetzung versucht. Nach dem Laden und Starten erscheint auf dem Bildschirm Arnold, wie er leibt und lebt. Die Umsetzung des Kinoerfolgs hält sich im Szenarium wesentlich an das Vorbild aus den Lichtspielhäusern. Im Jump'n'Run-Stil kämpft sich der wissensdurstige Quaid von einem Hotel durch die Stadt zu einer Telefonzelle am anderen Ende der City. Der Polizeichef, namens Richter, der Stadt

# Die totale Erinnerung



Wie Gemälde auf dem Bildschirm...

hend an das Szenario und versucht, die wesentlichen Teile des Films wiederzugeben. Die Introsgrafiken sind wirkliche Meisterwerke. Die Pixelpracht wird sicher nicht nur Freunde von Arnold Schwarzenegger beeindrucken. Im Spiel gibt es gut animierte und dargestellte Sprites zu bewundern. Die Screens sind ordentlich gestaltet, und die Musik paßt auch zum Game, obwohl nichts Außergewöhnliches aus dem Lautsprecher hallt. Das Spiel läßt sich allerdings recht eigenwillig steuern, da die Spielbarkeit ebenso schwer ist, wie des Helden Aufgabe. An diesem Spiel sollten sich nur Profis versuchen, denn Anfänger werden eher frustriert den Kampf um den fernen Teil unseres Sonnensystems aufgeben, da meist am ersten Gegner Sense ist.

Titel: Total Recall, Preis: 54,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach



Quaid kämpft um seine wahre Identität

und seine Handlanger setzen alles daran, Quaid an seinem Unternehmen zu hindern. Unterwegs muß er zu seinem Schutz nach Waffen und Sauerstoffvorräten suchen. Ist die Telefonzelle erreicht, erhält Quaid wertvolle Informationen und verduftet mit einem gestohlenen Automaten taxi. Richter verfolgt ihn hartnäckig, und die nächste Aufgabe besteht im Abhängen der Verfolger. Ist der rote Planet erreicht, muß sich der Held durch die Höhlen auf dem Mars kämpfen und das Versteck der Rebellen ausfindig machen. Ohne diese kann Quaid den Planeten nicht vorm Untergang retten. Das Spiel hält sich in diesem Falle weitge-

<b>Total Recall</b>	
<b>64'er</b>	<b>6</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	<b>extrem hoch</b>

von Jörn-Erik Burkert

Bei Sowjetunion denkt man als erstes an (Wodka) Gorbatschow, Perestroika und Glasnost. Daß aber eines der berühmtesten Spiele und beliebtesten »Denkfoltern« aus diesem Land kommt, wissen die wenigsten. Die Rede ist von »Tetris«, dem Knobelhit, der schon viele Male kopiert und trotzdem nicht übertroffen wurde. Der Schöpfer des simplen, aber unterhaltsamen Denkspaßes, der Mathematiker Alexej Pajitnov hat seine Idee weiterentwickelt und daraus ein neues tolles Game gemacht.

Bei »Welltris« werden, an den Wänden eines Schachts, Bausteine mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur manipuliert. Erreichen die Gebilde den Boden des kubischen Raumes und bilden in der Waagerechten und Senkrechten eine Linie, dann verschwinden diese Reihen aus Würfeln und geben neuen

# Tetris in 3-D

Raum für folgende Würfelgebilde frei. So lange die Steine fallen können, läuft das Spiel, aber das kennt man ja schon vom Vorgänger. Ist ein bestimmter Punktestand erreicht, kommt man in den nächste Level, und in der rechten Bildschirmhälfte erscheint ein neues Bild. Natürlich fallen die Steine mit steigender Level-Zahl schneller und ab dem vierten Level geht es selbst im Anfängermodus schon echt rasant zu. Spielstärke, Start-Level und Geschwindigkeit können im Setup-Menü eingestellt und auch auf Diskette gespeichert werden. Ebenso lassen sich die High scores und Informationen zum Spiel im Menü einblenden. Die Programmierer wendeten eine interessante wie originelle Methode an, um ihre Arbeit zu schützen.



Würfeln im freien Raum

Auf dem Bildschirm erscheint die Flagge einer (Noch-)Unionsrepublik der Sowjetunion, und dazu muß die entsprechende Hauptstadt, der Name, die Einwohnerzahl oder die Fläche genannt werden. Diese Informationen findet man auf den ersten Seiten des Handbuchs. Die Grafik des eigentlichen Spiels ist

wie beim Vorgänger einfach und schlicht, aber die Seiten- und Menügrafiken warten mit schön gezeichneten Bildern auf. Die Intromusik ist typisch russisch, und während des Spiels gibt es passende Sounds. Spielerisch bietet das Programm alles was das Herz begehrt und macht ebenso süchtig wie das Erstlingswerk.

Titel: Welltris, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark, 6092 Kelsterbach

<b>Welltris</b>	
<b>64'er</b>	<b>8</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	<b>variabel</b>