

Er fluchte. Vor ihm war nach dem Raumsprung ein Fer-de-Lance-Jäger aufgetaucht. Diese Raumschiffklasse wurde hauptsächlich von Raumpiraten benutzt. »Jetzt wird's brenzlig« dachte er und startete fast instinktiv nach oben durch, um den Killer ins Visier zu bekommen. Seine Militärlaser feuerten stoßweise auf den Jäger. Dieser versuchte, in einem waghalsigen Manöver zu entkommen. Doch der an-

dauernde Beschuß ließ die Schutzschilde des Gegners zusammenbrechen: Eine Salve erwischte den Rumpf und schlitze ihn auf wie eine Konservendose. Das Ende für den Piraten war gekommen. Die Ladung und das eigene Leben waren gerettet. Und für die Zerstörung des Piraten würde es eine satte Prämie geben.

Solche Abenteuer sind nichts Seltenes bei Elite, einer Weltraum-Action-Strate-

Steckbrief: Elite	
Spielegattung:	Action/Strategie
Grafik:	Schnelle 3D-Vektorgrafik
Sound:	Gute Melodien, durchschnittliche Sound-Effekte
Schwierigkeitsgrad:	Einfach zu lernen, aber ungemein komplex
Anleitung:	Deutschsprachig, Handbuch, Roman, Poster und Kurzanleitung
Programmierer:	D. Brabben und S. Bell
Hersteller (Bezugsquelle):	Firebird (Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2)
Preis:	49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)

gie-Simulation. Mit einem Cobra MK II-Raumschiff und 100 Credits (Geld-Einheiten) ausgerüstet, starten Sie auf einem kleinen Planeten in einer von acht Galaxien. Sie haben nur ein Ziel vor Augen: einer der Auserwählten zu werden, die den Rang eines Elitekämpfers führen dürfen.

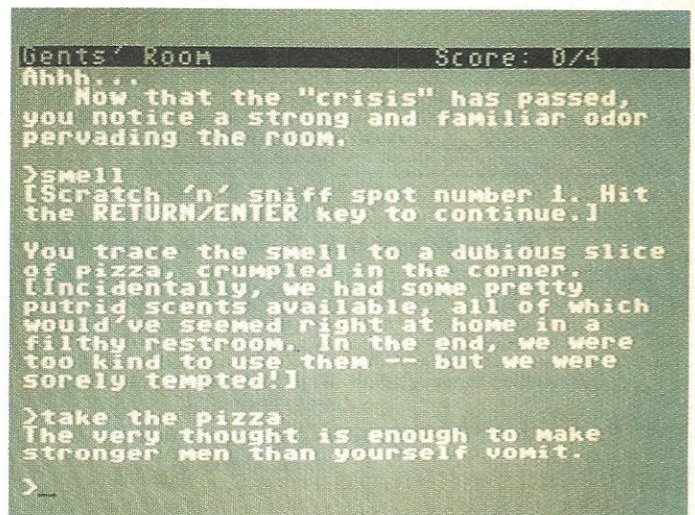
Sie müssen bei Elite sowohl Ihr Kampf-Vermögen wie auch Ihr Handels-Geschick auf die Probe stellen.

Denn auch in der Galaxis von Übermorgen dreht sich alles um das liebe Geld. Aus der Verknüpfung dieser und weiterer Elemente ergibt sich eine Weltraum-Simulation, die man wirklich erlebt haben muß. Obwohl das Programm jetzt gute zwei Jahre alt ist, hat es immer noch eine große Fan-Gemeinde, die Elite immer wieder spielt. Denn selbst sehr gute Spieler brauchen Monate, um Elite-Kämpfer zu werden.

64ER ONLINE

Steckbrief: Leather Goddesses of Phobos

Spielegattung:	Textadventure
Grafik:	Nicht vorhanden
Sound:	Nicht vorhanden
Schwierigkeitsgrad:	Mittelschwer, auch für Anfänger
Anleitung:	Witzig, ausführlich, in Englisch
Programmierer:	Steve Meretzky
Hersteller (Bezugsquelle):	Infocom (Activision, Postfach 760680, 2000 Hamburg 71)
Preis:	89 Mark (nur Diskette)



Die späten dreißiger Jahre waren schon eine verrückte Zeit. Da wurde der Nylon-Strumpferfunden, »Vom Winde verweht« feierte Buch-Erfolge, ein Steak kostete nur 25 cents und die Leder-Göttinnen vom Mond Phobos versuchten, die Erde zu erobern. Dies behauptet zumindest das Adventure-Spiel »Leather Goddesses of Phobos«, das eine Satire auf Science fiction, Politik, Sex und Adventures an sich ist.

Wer noch nie ein Adventure gespielt hat, sei kurz vorgewarnt. Die meisten (und die besten) dieser Spiele sind nur in englischer Sprache erhältlich. Ohne gute Englisch-Kenntnisse wird man bei diesen Programmen nicht weit kommen, denn man muß englischen Text lesen und dem in englischen Sätzen antworten, was man in dieser Situation tun will.

Leather Goddesses ist ein

besonders guter und witziger Vertreter dieser Gattung. Sie spielen einen unfreiwilligen Helden (oder Heldin, je nach Wunsch) die von den Leder-Göttinnen als Test-Objekt entführt wird, sich befreien kann und zusammen mit einem Partner (oder einer Partnerin) versucht, eine Anti-Leder-Göttinnen-Maschine zusammenzubauen.

Die Teile dieser Maschine sind übers ganze Sonnensy-

stem verstreut, was das Spiel zu einer wilden Hetzjagd mit vielen ironischen und witzigen Untertönen macht.

Trotz aller Warnungen auf der Packung und einigen recht unzweideutigen Situationen darf man das Spiel immer noch als jugendfrei betrachten, denn es geht niemals über die feinen Grenzen des guten Geschmacks und sieht glücklicherweise alles mehr von der lustigen Seite.