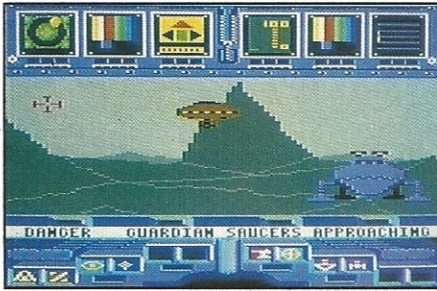
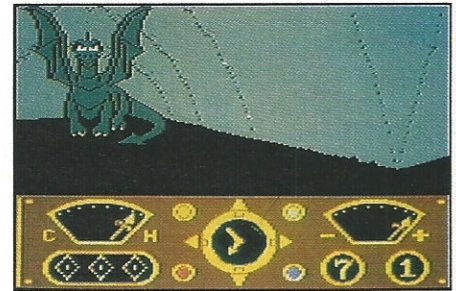


Spiele, besser als Kino



Lucasfilm hat wieder zugeschlagen. Die Schöpfer von »Ballblazer« und »Rescue on Fractalus« bereichern uns um zwei neue Spiele.



Undliches Weltall. Tagelange, ereignislose Raumflüge. Plötzlich schlägt Ihr Bordcomputer Alarm. Vor Ihnen liegt ein hochzivilisierter Planet, oder besser, einer der mal hochzivilisiert war. Das ist die Chance, auf die Sie gewartet haben. Nichts wie runter auf die Planetenoberfläche, auf der Suche nach extraterrestrischer Technik zum Ausschlichten ...

Das ist Ihnen alles zu futuristisch? Bitte schön, es geht auch anders:

Abends streifen Sie durch eine ältere Wohngegend. Plötzlich überkommt Sie das unbändige Verlangen, in eine uralte Villa zu gehen. Dort finden Sie eine seltsame Maschine mitsamt den noch seltsameren Tagebüchern des Erfinders. Sie besteigen die Maschine und gelangen so in eine Welt der Zwerge, Drachen und Monster ...

Nein, Nein, das war keine Vorschau auf die Kinofilme der nächsten Wochen, auch wenn es so klingen mag. Es handelt sich hier um zwei neue Computerspiele für den C 64. Produziert wurden Sie allerdings tatsächlich von einer Filmfirma: Lucasfilm, bekannt durch »Star Wars«, »Indiana Jones«, und »Zurück in die Zukunft«.

Vorwärts in die Zukunft geht es mit »Koronis Rift«. Der Spieler übernimmt die Rolle eines »Technosaven-

gers«, stets auf der Suche nach technischen Gegenständen, die er möglichst günstig verkaufen kann. Eines schönen Tages stolpert er über einen legendären Planeten: Koronis Rift. Er wurde von den früheren Herrschern der Galaxis als Testgelände für ihre Waffensysteme benutzt, und konnte mehrere Millionen Jahre lang nicht gefunden werden. Klar, daß hier noch Milliarden-Werte an Hi-Tech-Material herumstehen. Aber das Sicherheitssystem von »Koronis Rift« versucht Sie mit allen Mitteln daran zu hindern, auch nur einen Mikro-Chip von der Planetenoberfläche zu bergen. Mit sehr viel Ausdauer kann man aber sogar den ganzen Planeten für sich gewinnen, wenn man das Hauptquartier der Wächter lokalisiert und zerstört.

Der besondere Witz liegt darin, daß man viele der gefundenen Relikte in sein eigenes Raumschiff einbauen kann und sogar muß, will man überhaupt die gefährlicheren Zonen von Koronis Rift erreichen. Meistens tappt man aber gehörig im Dunkeln, was man da eigentlich aufgeklaubt hat.

Über die Grafik kann man nur eines sagen: Sie gehört zum allerbesten, was je auf dem C 64 zu sehen war. Eine derart schnelle 3D-Grafik und solch fantastische Animationen hielt man bis vor kurzem noch für unmöglich. Doch die Programmierer von »Lucasfilm« haben wahre Wunder vollbracht. Dafür haben sie weniger Augenmerk auf den Sound gerichtet.

Da fällt das ebenfalls hervorragende Spiel »The Eidolon« leider etwas in den Schatten. Hier durchstreift man mit einer seltsamen Maschine, dem Eidolon, eine höhlenartige Welt, die von vielerlei wundersamen Kreaturen bewohnt wird. Spielziel ist es, immer tiefer in diese Welt vorzudringen, um ihr Geheimnis zu enträtseln (Das wirklich ein Geheimnis ist, weil bis jetzt niemand

außerhalb von Lucasfilm weiß, was am Schluß alles passiert!).

Die gefährlichsten Gegner dort sind die großen Drachen, die immer hinter einem Schutzschirm verborgen sind, den man nur mit einer bestimmten Kombination von Edelsteinen brechen kann. Diese Steine wiederum werden von anderen, kleineren Wesen bewacht. Da gibt es Zwerge, flaschenähnliche Gebilde, E.T.-Nachbildungen, und vieles andere mehr. Ein Ende des Artenreichtums ist einfach nicht abzusehen. Hat man also den Schutzschirm eines der großen Drachen gebrochen, muß man ihn noch im Kampf besiegen, erst dann darf man tiefer in diese unheimliche Welt eindringen. Hinter dem siebten Drachen schließlich liegt das Geheimnis ...

Grafik und Ton sind etwas schwächer als bei »Koronis Rift« ausgefallen, liegen dennoch aber weit über jedem Durchschnitt. Auch die Handlung ist nicht ganz so stark, kann aber auch über Wochen und Monate hin fesseln.

Eines ist eindeutig: Mit diesen zwei Programmen hat sich Lucasfilm endgültig in die absolute Spitzengruppe der Spiele-Produzenten katapultiert. Jetzt kann man nur darauf warten, was uns die Computer-Zauberer aus Hollywood als nächstes beschere werden. (bs)

Titel	Koronis Rift					
	5	7	9	11	13	15
Spielidee						
Grafik						
Sound						
Schwierigkeit						
Motivation						
Besonderheiten	sehr schnelle, fraktale 3D-Grafik.					
Hersteller	Lucasfilm/Activision					
Preis	59 Mark (Disk)					
Bezugsquelle	Ariolasoft Postfach 1350 4830 Gütersloh					

Titel	The Eidolon					
	5	7	9	11	13	15
Spielidee						
Grafik						
Sound						
Schwierigkeit						
Motivation						
Besonderheiten	sehr viele verschiedene Wesen					
Hersteller	Lucasfilm/Activision					
Preis	59 Mark (Disk)					
Bezugsquelle	Ariolasoft Postfach 1350 4830 Gütersloh					