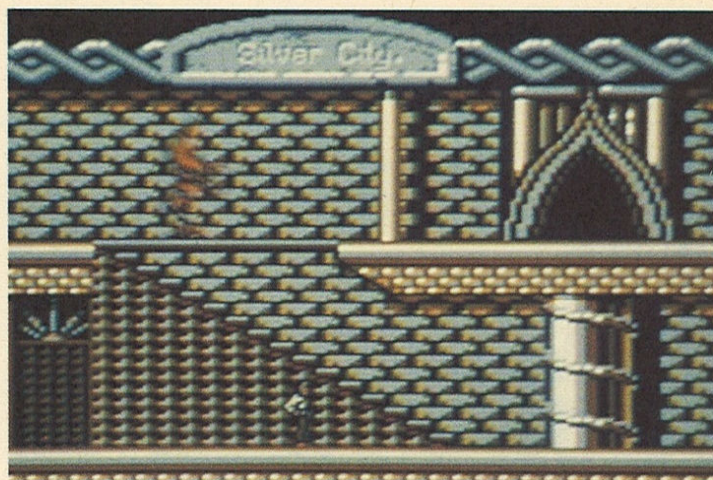


Falsche Fragen können manchmal tödlich sein



Bastian im Kampf gegen die Giganten

# Neuromancer

ADVENTURE

Das Scienc-fiction-Buch »Neuromancer« von William Gibson zeichnet ein düsteres Zukunftsbild: Großkonzerne kontrollieren Wirtschaft und Politik. Zu den »klassischen« Verbrechen wie Diebstahl, Mord und Drogenhandel hat sich die Computerkriminalität gesellt: Datencowboys hacken sich in fremde Computer, stehlen und verkaufen Informationen.

Militär, Regierungen, Spitzenprogrammierer und einige besonders ausgefuchste Hacker kennen den Weg in die Datenwelt: mit »Cyberspace«. Bilder, Töne und Gefühle werden erzeugt und direkt ins Gehirn übertragen. Der Benutzer befindet sich dann in einer Welt, in der Datenbanken riesige, geometrische Strukturen sind. Verbindungen zwischen Computern erscheinen als Straßen.

Im Computerspiel zu diesem Roman übernehmt Ihr die Rolle eines jungen Hackers, der zum Superdatencowboy aufsteigen will. Er lebt in Chiba City, einem wichtigen High-Tech-Zentrum Japans, in dem alle Konzerne ihre Zentralen haben. Die Stadt ist teuer und gefährlich.

In letzter Zeit häufen sich die Computerunfälle. Irgendetwas ist faul im Cyberspace: Hacker verschwinden spurlos, die Ge-

hirne der Hackercowboys brennen regelrecht aus, wenn sie in bestimmte Datenbanken eindringen. Also macht Ihr Euch daran, herauszufinden, was schief läuft. Ihr müßt Datenetze nach brauchbaren Informationen durchstöbern und Paßwörter decodieren, die Euch erweiterten Zugriff auf Datenbanken erlauben.

Eure Spielfigur steuert Ihr mit Joystick oder Tastatur. Wie in einem Rollenspiel müßt Ihr dem Helden immer bessere Eigenschaften verleihen. Erst, wenn Ihr gute, aber teure Ausrüstung erworben habt, könnt Ihr die 3-D-Welt von »Cyberspace« betreten.

Die Romanumsetzung kommt gut rüber, lediglich über die Grafik kann man streiten: Chiba City wirkt im Gegensatz zum Buch brav und bieder. Auch die Sprites wirken grobschlächtig, durch häufige Diskettenzugriffe braucht die Hauptfigur oft lange, um Aktionen auszuführen. Aber laßt Euch dadurch den Spaß am Spiel nicht verderben!

<b>Neuromancer</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>mittel</b>

# Never Ending Story

ACTION GAME

Phantasien ist wiederum in Gefahr und Bastian soll erneut das Land vor dem Untergang bewahren. Als erstes ist ein Kampf gegen die Giganten in der Silberstadt zu bestehen, dann geht es mit dem Glücksdrahen Fuchur auf Verfolgungsjagd, bei der gegnerische Objekte an eine Wand gedrückt werden. Nach erfolgreicher Landung geht es in das Zauberschloß Horok. Dort kann Bastian durch Wünsche die fehlenden Mauersimse und Treppen wieder herstellen, um dann in den Orchideenwald zu gelangen. Im Gewirr der Äste muß Bastian unzähligen heimtückischen Vögeln ausweichen und mit einem Pferd den Weg zum Fluß zurücklegen. Zum Abschluß muß ein reißender Strom überwunden werden, um den Zauber zu bannen.

Diese Fil-Umsetzung hält sich im großen und ganzen an das Vorbild aus dem Kino, aber leider kommt der Reiz dieser wirklich schönen Märchengeschichte nicht so richtig rüber. Die Grafiker von Linel haben aber ihr Bestes gegeben, um die bombastische Aufmachung auf dem Bildschirm gut wieder-

zugeben. Die Details sind recht nett gestaltet und die Sprites gut animiert. Der Sound ist eingängig, aber doch Geschmacksfrage (man hat ja immer noch den Lautstärkeregler). Steuern läßt sich die Hauptfigur recht gut, aber der Flug mit dem Drachen erfordert dann doch mehr Geschick. Vorbildlich ist, daß die Rahmengeschichte und die Aufgabenstellungen in deutscher Sprache auf dem Bildschirm erscheinen. Die etwas frustrierende Suche nach dem rettenden Seil in der Silberstadt verleitet leicht zur Aufgabe des Spiels. Wer sich so richtig an dem Game festbeißt und den Ehrgeiz hat, auch diese doch recht unendliche Aufgabe zu lösen, der wird sicher Freude an der Unendlichen Geschichte II finden.

Diese Spiel ist aber trotzdem ein gutes Beispiel für die Computerumsetzung eines Films.

<b>Never Ending Story</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>hoch</b>