

Trends und Flops

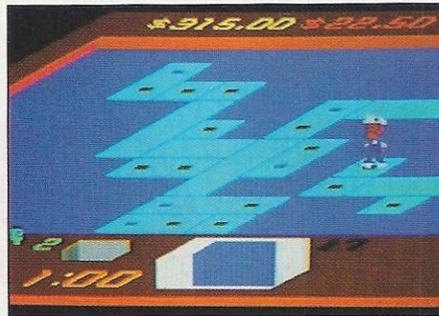
Ankündigungen für Rollenspielfans: Im Anmarsch sind »Ultima IV — Quest of the Avatar« und »Möbius I — The Orb of Celestial Harmony« vom Autor des Klassikers »Ultima III«. Spinnaker Software bietet in Kürze ein gewaltfreies Rollenspiel an, das in einer Welt spielt, in der man Gedanken lesen kann. Titel: »Below the Root«. »Xyphus«, ein im Ultima-Stil geschriebenes Programm, wird von Penguin Software jetzt auch für den C 64 angeboten. Auch Adventure-Fans werden voll auf ihre Kosten kommen: Synapse Software und Broderbund bieten gemeinsam eine Reihe von Adventures an, die unter dem Markenzeichen »Electronic Novels« kommen werden. Sie sollen laut US-Fachpresse sogar die Info-com-Adventures übertreffen: Der Grundwortschatz beträgt 1200 bis 1500 Worte, die Abenteuer spielen in sogenannten Echtzeit-Universen, die sich ständig ändern (Politik und Generationswechsel inbegriffen). Erhältlich sind schon »Mindwheel« und »Essex«, die Adventures »Brimstone«, »Breakers« und »Ronin« sind in Arbeit. Sobald diese Spiele in Deutschland lieferbar sind, werden wir darüber berichten.

Microprose Software will eine neue Serie von Strategiespielen anbieten. Die Werbung für diese Spiele spricht schon von der »nächsten Generation der Strategie-Simulationen«. Die ersten Titel aus dieser sogenannten »Command Series« sind »Crusade in Europe« und »Decision in the Desert«. Sobald wir mehr über die Besonderheiten der »nächsten Generation der Strategiespiele« wissen, werden wir uns damit beschäftigen.

Der Sportspiele-Trend flaut allmählich ab; mittlerweile haben eben doch einige Firmen eingesehen, daß die Olympiade schon vorbei ist. Nur noch wenige Sportspiele sind im Anmarsch: Epyx bringt »Summer Games II« und »Two on Two«, Gamestar kündigte »On Track Racing« an, und Cosmi will mit »Richard Petty's Talladega« eine (eher mißglückte) 3D-Stock-Car-Racing-Simulation an den Mann bringen.

Flops des Monats sind diesmal »Web Dimension«, ein furchtbar langweiliges Spiel von Activision, sowie »Megazone« von Data Media. Hierbei handelt es sich um einen sehr langsamen Fort Apocalypse-Verschnitt, bei dem einzig das Titelbild gelungen ist.

(M. Kohlen/B. Schneider/rg)



Rock 'n' Bolt

Wieder einmal liegt mit Rock'n' Bolt ein Activision-Spiel vor, das durch seine sehr gute Musik-Begleitung besticht. Rock 'n' Bolt kann man als Intelligenzspiel bezeichnen. Es geht darum, sich bewegende Stahlträger mit Bolzen zu sichern. Das ist schwerer, als es auf den ersten Blick aussieht. Man darf sich dabei nicht den Rückweg zum Ausgangspunkt verbauen, denn sonst verliert man wertvolle Zeit beim Ent- und wieder Verbolzen der einzelnen Träger. Man spielt, wie so oft, gegen die Uhr. Der Lohn der Arbeit wird in harten Dollars — leider nur auf dem Bildschirm — ausbezahlt. Hierbei geht die Anzahl der Bolzen und die übrig gebliebenen Zeit in die Bewertung ein. Bonus-Dollar und -Leben lassen sich durch Berühren farblich gekennzeichnete Bolzen erreichen.

Damit nicht genug: In den höheren Screens beginnt der Computer vorzuschreiben, wo die einzelnen Träger festgebolt werden müssen. Dann erstrecken sich die zu bearbeitenden Flächen über mehrere Bildschirme. Nun aber zur Musik. Was dem Spieler im Rock'n'Roll-Stil aus dem Lautsprecher entgegenklingt, schlägt unserer Meinung nach sogar Ghostbusters. Die Grafik ist recht witzig, schnell und sauber. Ein Spiel, das wir jedem »Intelligenz-bolzen« wärmstens empfehlen können.

(Boris Schneider/rg)

Titel		Rock 'n' Bolt
		5 7 9 11 13 15
Spielidee		■
Grafik		■
Sound		■
Schwierigkeit		■
Motivation		■
Besonderheiten	erfordert logisches Denken	
Hersteller	Activision	
Preis	noch nicht bekannt	
Bezugsquelle	Rushware An der Gumpgesbrücke 24 4044 Kaarst 2 Tel. 02101/68499	



Abenteuer-Paket 1

Der Trend zur preiswerten Software ist immer stärker zu spüren. Der Markt & Technik-Verlag folgt diesem Trend mit einer Serie von Abenteuer-Paketen.

Die Pakete enthalten je zwei Spiele, die sich über vier Diskettenseiten erstrecken. Für unsere Besprechung ziehen wir jeweils das beste Adventure heran.

Sagor der Eroberer

Dieses Abenteuerspiel zeichnet sich durch seine hervorragende Grafik aus. 27 ganzseitige HiRes-Bilder erfreuen das Auge, stellen aber die Geduld auf eine harte Probe. Über 30 Sekunden dauert das Nachladen eines Bildes. Ein Programm-Neustart nimmt fast fünf (!) Minuten in Anspruch (ohne Lesen der Beschreibung).

Dieses Abenteuerspiel verfügt über einen variablen Spielverlauf und einige besondere Gags, über die hier nichts verraten werden soll. Insgesamt erstreckt sich dieses Spiel über drei Diskettenseiten.

Alles in allem ist Sagor der Eroberer aber ein Abenteuerspiel, das eindeutig über dem Durchschnitts-adventure liegt. Ein logischer Spielverlauf und einige besondere Gags im Zusammenhang mit der Grafik lassen den Spielspaß lange anhalten.

Noch auf der Diskette enthalten: Operation Neptun. (rg)

Titel		Sagor der Eroberer
		5 7 9 11 13 15
Spielidee		■
Grafik		■
Sound		■
Schwierigkeit		■
Motivation		■
Besonderheiten	ganzseitige HiRes-Grafik, 2 Adventures in einem Paket	
Hersteller	Markt & Technik Verlag	
Preis	34,90 Mark	
Bezugsquelle	Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München	