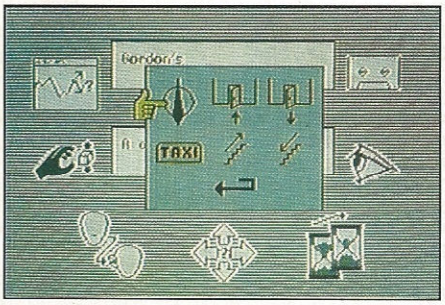
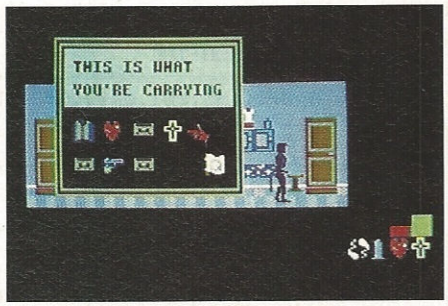
Adventures, die keine sind



Bei folgenden zwei Spielen fällt die Einordnung schwer: Sind es Adventures, Strategie-Spiele, Action-Spiele oder ganz was anderes, Neues?



Die zwei Spiele, die wir Ihnen auf dieser Seite vorstellen, haben drei Dinge gemeinsam: Sie haben ein völlig neues Konzept, sind also auf ihre Art einmalig; beide lassen sich als Adventures der neuen Schule bezeichnen; beide haben berühmte Vorbilder: ein Buch beziehungsweise eine Popgruppe.

Bei »The Fourth Protocol« handelt es sich um ein Spiel nach dem gleichnamigen Buch von Frederick Forsyth. Zur Handlung: Durch einen Verräter innerhalb des britischen Geheimdienstes können geheime NATO-Akten in die Sowjetunion gelangen. Über Umwege findet man einen wahrhaft teuflischen Plan einiger Russen heraus. Sie schmuggeln in Einzelteilen eine kleine Atombombe nach England, die sie in der Nähe einer amerikanischen Luftwaffenbasis zünden wollen. Das Ganze soll als Unfall der Amerikaner getarnt werden. Erstrebtes Ziel: Großbritannien soll aus der NATO austreten.

Der Spieler übernimmt nun in den insgesamt drei Einzelspielen die Rolle des Agenten John Preston, der hinter dieses Komplott kommt und es verhindert.

Im ersten Spielteil muß der Verräter ausfindig gemacht werden. Die Ermittlungen werden vom Spieler von seinem Büro aus geführt. Von dort aus kann er Akten anfordern, telefonieren, Überwachungen anordnen und vieles andere mehr.

Der zweite Spielteil ist schon aktionsreicher. Die Bombe muß ausfindig gemacht werden. Jetzt darf der Spieler auch vor Ort arbeiten. Per Taxi und U-Bahn oder zu Fuß durchstreift er London, auf der Suche nach Hinweisen.

Beide Teile sind symbolgesteuerte Adventures. Auf dem Bildschirm befinden sich eine Reihe von Symbolen, die verschiedene Aktionen repräsentieren. Mit einer Hand lassen sich diese anwählen. Meist öffnen sich dann mehrere Bildschirmfenster, in denen sich Untermenüs befinden. Auch die Reaktionen werden in Fenstern mitgeteilt.

Die Grafik dieser beiden Teile ist sehr detailliert, die Auflösung des C 64 wird voll ausgenutzt.

Was so gut anfing, endet katastrophal: Im dritten Teil soll man die gefundene Bombe entschärfen. Hier wird man mit einem Text-Grafik-Adventure der miesesten Art konfrontiert. Zum geringen Wortschatz und der plumpen Grafik kommt erschwerend hinzu, daß man gleichzeitig KGB-Agenten per joystickgesteuertem Fadenkreuz abschießen soll. Dieser Teil hat auch keinerlei Gemeinsamkeit mit der Buchvorlage.

Auf der ganzen Länge positiv ist hingegen »Frankie Goes to Hollywood — Welcome to the Pleasuregame« zu sehen. »Frankie« zählt zum abwechslungsreichsten, das je den Computerschirm erblickt hat. Ziel des Spiels ist es, zum Pleasuredome zu gelangen. Auf dem Weg dorthin gibt es derart viel zu erleben, daß wir es hier weder aufzählen können noch wollen. »Frankie« hat das Konzept des Spiels im Spiel: Von der Hauptebene aus kann man in Unterspiele gelangen, zum Beispiel indem man in laufende Video-Clips oder Wandbilder hineingeht.

Daß es sich hier im tiefsten Innern um ein Adventure handelt, merkt man kaum. Aber man muß Räume durchsuchen, Gegenstände finden und an bestimmten Stellen einsetzen, alles für Adventures charakteristische Tätigkeiten.

Die Grafik von »Frankie« ist fantastisch, detailliert, abwechslungsreich und gut animiert. Auch hier gibt es Bildschirmfenster, die sich bei bestimmten Aktionen öffnen und die man sogar betreten kann, um auf andere Spielebenen zu kommen. Die Musikuntermalung von »Frankie« ist ebenfalls gelungen, je nach Spiel ertönen verschiedene Melodien, die meisten natürlich von der Gruppe »Frankie Goes to Hollywood«. Da sich der Spielverlauf bei »Frankie« jedesmal ändert, wird es wohl kaum langweilig werden.

Wenn man mal vom dritten Teil des »Fourth Protocol« absieht, liegen hier zwei außergewöhnliche Spiele in hervorragender Qualität vor. Beide überzeugen durch gute Ideen und brillante Ausführung, die kaum Wünsche offen läßt. (bs)

Titel	The Fourth Protocol
Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	
Motivation	
Besonderheiten	Menügesteuertes Adventure
Hersteller	Hutchinson Software
Preis	64,95 Mark (Kassette)
Bezugsquelle	Rushware, An der Gümpgebrücke 24, 4044 Kaarst 2

Titel	Frankie g. t. H.
Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	
Motivation	
Besonderheiten	viele Spiele im Spiel
Hersteller	Denton Designs / Ocean
Preis	29 Mark (2 Kassetten)
Bezugsquelle	Quelle Versandhaus und Filialen

64er-online.net