



Es war einmal, vor langer Zeit, ein Zauberer. Der lebte mit seiner Katze zufrieden in der bunt angemalten Wizwelt. Doch dann kam der böse Zark mit seinen bösen Kobolden und klaute sämtliche Farben, denn er wollte alle Brillanz der Welt vernichten. Er konnte den Zauberer überraschen und als dieser am nächsten Morgen aufwachte, war die Welt nur noch grau in grau.

Um die Welt wieder einzu-

färben genügt im Prinzip ein Zauberspruch — und etwas Farbe. Jeder der insgesamt acht Level benötigt drei verschiedene Farben. Auf jedem Level gibt es aber nur eine einzige Farbe einzusammeln: Entweder Rot, Grün oder Blau. Alle anderen Farben, wie etwa Braun oder Purpur, müssen Sie aus diesen Grundfarben zusammensetzen.

Aber es ist gar nicht so einfach an die Grundfarben

heranzukommen. Diese hängen nämlich als Farbklumpen in der Luft herum. Diese Klumpen müssen Sie zerschließen, dann fallen einzelne Farbtropfen zu Boden. Diese Tropfen wiederum müssen Sie mit Ihrer Katze einsammeln. Die Katze verträgt die Farbklumpen nicht und kriegt von diesen einen gehörigen Schluckauf.

Haben Sie genügend Farbe eingesammelt, wird ein Teil der Welt automatisch

eingefärbt. In einer darauf folgenden Bonus-Runde können Sie Extra-Leben sammeln. Während des Spiels kann man sich Extra-Waffen verdienen, die sich als sehr nützlich erweisen. Außerdem sind durch das ganze Spiel hindurch noch kleine Gags versteckt, die man erstmal selber herausfinden muß. Viele Gags und Effekte, sowohl grafischer wie auch musikalischer Natur, runden das Spielvergnügen ab.

Steckbrief: Wizball

Spielegattung:	Actionspiel
Grafik:	Technisch und zeichnerisch exzellent
Sound:	Spitzen-Musik und -Effekte
Schwierigkeitsgrad:	Relativ schwer, aber machbar
Anleitung:	Deutschsprachig, etwas konfus
Programmierer:	Sensible Software
Hersteller (Bezugsquelle):	Ocean (Rushware, Bruchstr. 128-132, 4044 Kaarst 2)
Preis:	39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Steckbrief: Gunship

Spielegattung:	Simulation
Grafik:	Schnelle 3D-Grafik, gut gemalte Zwischenbilder
Sound:	Einfache Titelmelodie, gute Effekte
Schwierigkeitsgrad:	Sehr schwer
Anleitung:	Umfangreiches deutschsprachiges Buch (etwa 100 Seiten)
Programmierer:	Andy Hollis und das Team von Microprose
Hersteller (Bezugsquelle):	Microprose (Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2)
Preis:	49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)



Flugsimulationen gehören bei uns wie in Amerika zu den beliebtesten Programmen. Wir sind der Meinung, daß »Gunship« die beste und abwechslungsreichste Simulation für den C 64 ist.

Als Gunship (fliegendes Schlachtschiff) wird der AH-64 A bezeichnet, ein waffenstarrer Hubschrauber, der beispielsweise zur Aufklärung und Zerstörung von Bodenzielen eingesetzt wird.

Mit Gunship können Sie verschiedene Missionen fliegen, die echten Krisengebieten der Welt nachempfunden sind. Vom Training in den USA über Einsätze im Mittleren Osten bis zu einem Krieg auf westdeutschem Boden reichen die Szenarien. Dabei werden aber keinesfalls konkrete Vorfälle simuliert. Diese Einstufung betrifft nur die Stärke der vom Computer simulierten Gegner, die sich entsprechend

den Szenarien verhalten und bewaffnen.

Das Programm simuliert viele Funktionen eines echten Hubschraubers, angefangen bei der Steuerung, die Joystick und Tastatur benötigt. Dazu kommen Waffen-, Abwehr- und Navigations-Systeme, die den entsprechenden Computern an Bord des echten Gunship nachempfunden wurden. Übersicht in diese Funktionsvielfalt bringt eine bei-

gelegte Tastaturschablone.

Das Programm merkt sich die Karriere von bis zu zehn Piloten bis zum Absturz mit Todesfolge. Gunship ist sicherlich kein Spiel für pazifistische Naturen, wirkt aber auch in keiner Weise kriegsverherrlichend. Das Handbuch räumt moralische Bedenken sofort aus, denn hier geht es nicht darum, böse Feinde zu vernichten, sondern sich und den Hubschrauber zu beherrschen.