

Steckbrief: World Games

Spielgattung:	Sportspiel
Grafik:	Schön gezeichnet, tolle Animation
Sound:	Verschiedene gute Melodien und Effekte
Schwierigkeitsgrad:	Einfach bis durchschnittlich
Anleitung:	Knappes Handbuch in deutsch
Programmierer:	K-Byte in Verbindung mit Epyx
Hersteller (Bezugsquelle):	Epyx (Rushware, Bruchstr. 128-132, 4044 Kaast 2)
Preis:	39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Eine sportliche Reise um die Welt können bis zu acht Athleten gleichzeitig bei World Games antreten. In den acht besuchten Ländern steht jeweils eine andere sportliche Disziplin auf dem Plan. Als Beispiele wären Gewichtheben in Rußland, Klippenspringen in Mexico, Ski-Fahren in Frankreich und Bierfaß-Springen in Deutschland zu nennen.

Die Bedienung der einzelnen Programmteile ist stets

recht einfach und logisch. Beim Gewichtheben kommt es beispielsweise auf sekundengenaues Timing beim Bewegen des Joysticks an. Das Skifahren beansprucht die Geschicklichkeit und Reaktionsgeschwindigkeit des Spielers. Der Sumo-Ringkampf in Japan wiederum verlangt ein gewisses Maß an Strategie, Geschick und nicht zuletzt ein wenig Glück.

Nach Abschluß jeder Disziplin werden Medaillen für

die drei besten Leistungen vergeben. Die Medaillen werden in Punktwerte umgerechnet, so daß am Schluß ein Gesamtsieger feststeht. Zusätzlich werden die aktuellen Weltrekorde auf der Diskette gespeichert. So ist immer der Anreiz geboten, noch besser zu werden und somit einen neuen Weltrekord aufzustellen.

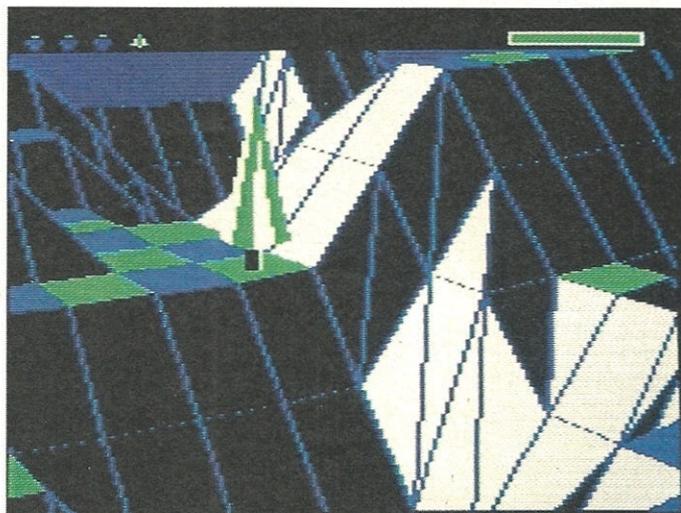
Neben World Games gibt es vom selben Hersteller noch drei weitere Spiele die-

ser Serie: Summer Games, Summer Games II und Winter Games, von denen unserer Meinung nach Summer Games II das beste nach World Games ist. Ein Nachfolger zu World Games mit dem Titel California Games wurde auch schon angekündigt. Jeder Titel der Reihe macht gerade in größerer Gesellschaft (vier bis acht Personen) stundenlang Spaß, kann aber auch alleine gespielt werden.

64ER ONLINE

Steckbrief: The Sentinel

Spielgattung:	Strategie/Action
Grafik:	Schnelle, realitätsnahe 3D-Grafik
Sound:	Nur wenige, einfache Effekte
Schwierigkeitsgrad:	Anspruchsvoll, nicht jedermanns Sache
Anleitung:	Recht undurchschaubarer deutscher Zettel
Programmierer:	Geoff Crammond
Hersteller (Bezugsquelle):	Firebird (Ariolasoft, Postfach 1350, 4830 Gütersloh)
Preis:	39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)



In einer fernen Dimension, weit weg von unserer Realitätsebene: Der geheimnisvolle Sentinel beherrscht 10000 Welten. Sie haben die ehrenvolle Aufgabe erhalten, diese Welten von der Tyrannei des Sentinel zu befreien. Dazu schlüpfen Sie in die Rolle eines Roboters, der den Sentinel von seiner hohen Position stürzen will.

Die Spielregeln und physikalischen Gesetze dieser Dimension sind relativ einfach:

Die Welt ist in Quadrate eingeteilt. Jedes Quadrat hat eine bestimmte Höhe. Die »Lebewesen« dieser Ebene können die Quadrate beeinflussen und dort Gegenstände erschaffen oder absorbieren.

Allerdings ist dies nur möglich, wenn das Lebewesen auf das Quadrat draufblicken kann.

Die meiste Macht hat, wer am höchsten steht. Der Sentinel kann also von seiner Posi-

tion aus auf fast alle Felder der Welt blicken (einige sind durch »Berge« verdeckt). Sie starten dagegen am niedrigsten Punkt und müssen sich zum Sentinel hinaufarbeiten um diesen dann zu vernichten. Auf dieser Idee bauen sich die Regeln auf, nach denen Sie sich mit dem Sentinel messen.

Das Spiel entwickelt sich in jeder Runde zu einem regelrechten Psycho-Duell zwischen Ihnen und dem Com-

puter. Es erinnert an eine Partie Schach, die allerdings unter extremen Zeitdruck gespielt wird und deswegen auch sehr actionreich ist. Da es 10000 verschiedene Welten, sprich Anfangs-Situationen gibt, ist für monatelange Abwechslung gesorgt. Ein Spiel für Denker und Tüftler, das sicherlich nicht jedermann ansprechen kann, dafür aber zu den besten Ideen in der gesamten Computer-Branche gehört.