

Der Gegner in meinem Netz

Vor nicht allzu langer Zeit lief in den bundesdeutschen Kinos der Schocker „Der Feind in meinem Bett“. Über solche Petitessen wie einzelne Gegner in der Schlafkoje können gestandene Netzwerkspieler nur lachen: Wer es mit sieben, acht Herausforderern via IPX und Netbios aufnimmt, kann danach in jedem Bett ruhig schlafen.

Hand hoch, wer sich an die Anfänge des Computerspiels erinnern kann und trotzdem noch nicht an Arthritis leidet! Na ja, nach offizieller gregorianischer Zeitrechnung ist das ja auch gerade mal ein bis anderthalb Jahrzehnte her. In Entwicklungssprüngen gemessen allerdings sind es mehrere Zeitalter. Die Spielhallen-Ära, die frühen Konsolen, erste Heimcomputer, neue Konsolen, letzte Heimcomputer, der neue Spielhallen-Boom, noch neuere Konsolen, Personalcomputer, New-Generation-Konsolen... mit teils lächerlich kurzen Übergangszeiten schraubte sich die Hard- und Softwarespirale in den jeweils nächsthöheren Orbit.

Doch nun hat die Entwicklung offenbar ein Zwischenstadium erreicht: Mit den Netzwerkspielen und ihren jüngsten Ablegern, den Internet-Games, hat sich die Entwicklungsschlacht in eine neue Arena verlagert. Die derzeitigen Fähigkeiten der Local-Area-Netzwerke und des Internet bilden eine einheitliche Basis für die Entwicklung Multi-User-tauglicher Computerspiele, die sich damit immer weiter von ihren geistigen Brüdern entfernen, den Spielkonsolen. Während dort die Hardwareschlacht verbissen weitertobt und inzwischen mit 64-Bit-Geschützen ausgetragen wird, kehrt an der Computerfront zeitweilig Ruhe ein.

Mit Pentium 90 und Soundblaster, Netbios und Quattro-Speed-CD-ROM scheint ein Plateau erreicht zu sein, auf dem jetzt erst einmal die Möglichkeiten des Vorhandenen ausgeschöpft werden, ohne daß der Entwicklerblick durch Superhardware auf ferne Zukunftshorizonte gelockt würde. Eines der erfreulichsten Resultate: Gleich mehrere exzellente Netzwerkspiele buhlen in den Händlerregalen um die Käufergunst.



Die Rückkehr der grünen Männchen: Orks und Menschen prügeln bei Warcraft II wieder heftig aufeinander ein

Die Orks sind zurückgekehrt

Erst vor wenigen Monaten haben sich Orks und Menschen in selbstmörderische Schlachten gestürzt; haben um die Wette an Schreinereien und Bauernhöfen gezimmert, nur um sie sich gegenseitig wieder kleinzuhaufen. Sie haben Goldminen leergekratzt und Wälder gerodet, um Material für Truppen und Kriegsgüter heranzuschaffen.

Warcraft II – Tides of Darkness hat auf fast allen Gebieten zugelegt: Die Grafik ist schöner, die Einheitenauswahl reichlicher, die Gebäudearchitektur vielseitiger und die Künstliche Intelligenz intelligenter. Geblieben hingegen sind die Luftstreitkräfte der beiden Kontrahenten: Zeppeline und Flugzeuge, Greifenreiter und Drachen zwingen zum dreidimensionalen Umdenken. Geschmackssache und wahlweise abschaltbar ist der

„Nebel des Krieges“: ein Grauschleier, der sich über die Geländeteile legt, in denen sich aber derzeit keine eigene Einheit aufhält.

Nur die Geländeformation selbst bleibt sichtbar, nicht aber gegnerische Einheiten, Bewegungen oder Neubauten. Eigentlich realistisch, denn schließlich kann man nur da den Feind beobachten, wo man auch Beobachter hat – allein die Kenntnis der Landkarte durch frühere Besuche gibt ja keine Information darüber, wer dort gerade durch die Gegend stapft. Aber wie gesagt: Geschmackssache und abschaltbar.

Ebenfalls abschaltbar: der Computergegner. In Multi-Player-Runden entwickelt er sich rasch zur Landplage, denn er spielt recht aggressiv. Seine Taktik ist meist ziemlich durchschaubar, aber das macht er durch fehlerfreies und blitz-

schnelles Ausbauen der eigenen Basis und recht frühe, zahlreiche Angriffe widerwärtig. Wer aber den ersten Ansturm übersteht, hat recht gute Chancen, den Rechner zu besiegen.

Wie schon bei *Warcraft I* kann der Spieler auch in beiden feindlichen Lagern Karriere machen. Hat er die Ork-Seite bis zum Rang eines Befehlshabers durchgespielt und die Menschheit endgültig in ihre Schranken verwiesen, kann er das Rad der Zeit zurückdrehen und versuchen, diese Schlacht für die Menschen zu schlagen und zu gewinnen. Und der Spieler kann sich an drei unterschiedlichen Landschaften ergötzen – Wintergegend, Brachland und Wald –, die er auch im beiliegenden Editor verwenden kann, um sich eigene Szenarien für Solo- und Mehrspielerrunden zu erschaffen.

Warcraft II – Tides of Darkness

Fazit

Nicht nur SVGA-grafisch haben die Orks und Menschen zugelegt: Der konsequent ausgebaute Mehrspielermodus und die vielen neuen Möglichkeiten fesseln wochenlang an das Spiel.



Hersteller/Vertrieb:
Blizzard/Bomco;
Preis: ca. 90 Mark;
für PC auf CD-ROM.

Nur Rüpel kommen weiter

Völlig andere, aber ebenso unterhaltsame Mehrspielerrunden können Sie in *Bleifuß* drehen, dem spielhalleninspirierten Autorennsimulator von Graffiti. Auf sechs unterschiedlichen Kursen – von einer Alpenrundfahrt über einen reinen Stadtkurs bis hin zu Langstreckenrennen durch Kalifornien oder die Wüste von Nevada – können die Fahrer beweisen, wie gut sie per Tastatur, Maus, Joystick oder Lenkrad ihre Gegner ausbremsen können.

Natürlich stehen auch unterschiedliche Wagen zur Auswahl: Selbst wenn die Namen allesamt dem Phantasie reich entspringen, zeigen die Silhouetten der Fahrzeuge doch verblüffende Ähnlichkeiten mit real existierenden Sportwagen. Und ein Porsche 911 sieht auch mit dem Namen „Panther“ immer noch aus wie ein gebürtiger Zuffenhausener.

Hat der Spieler seine Wahl getroffen, ob er lieber den deutschen, italienischen, japanischen oder amerikanischen Supersportler chauffieren möchte, ob Hand-



Durchtreten bis zur Ölwanne: Bleifuß-Rempeleien machen vor allem in den Mehrspielermodi so richtig Spaß

oder Automatikschaltung gewünscht ist und auf welche Weise er mit den Gegnern Kontakt halten möchte – Modem, Netzwerk, gar nicht –, braucht er nur noch seinen Lieblingskurs zu wählen.

Da rasseln Seilbahnen quer über die Strecke, ein Jumbo setzt zur Landung an, eine Kirme lockt mit Glimmer und Musik, oder ein Wasserfall dreht quiet-schend ein Mühlrad. Alles akustisch und stereophonisch untermalt sowie grafisch in verschiedenen Auflösungen und Detailstufen abrufbar, je nach Rechnerleistung. Sich durch den Meisterschaftsmodus emporzuarbeiten ist auch für längere Zeit motivierend, der Mehrspielermodus sowieso – geeignete Gegner vorausgesetzt. Auf jeden Fall eine der schönsten Arten, bei einem Pentium mal so richtig draufzutreten.

Bleifuß

Fazit

Ein bis mehrere schnelle Rechner, möglichst ein paar gasfußwillige Mitspieler und viel Zeit – mehr braucht der Freizeit-Raser nicht. Noch nie war es so unterhaltsam, sich gegenseitig vor der Nase herum und ins Seitenblech zu fahren.



Hersteller/Vertrieb:
Graffiti/Virgin;
Preis: ca. 70 Mark;
für PC auf CD-ROM.

Die Schloßallee fest in japanischer Hand

Und auch vor guten, alten Familien-Brettspielen macht die Vernetzung nicht halt, wie ein abschließender kurzer Blick auf das jüngste Westwood-Kind zeigt. In Zusammenarbeit mit Parker Brothers hat die Crew aus Las Vegas eines der beliebtesten Brettspiele Internet-fähig gemacht, den Kampf um Badstraße und Schloßallee – *Monopoly*. Mit über 800 Animationen, hochauflösender 3D-Grafik und gefälliger Ragtime-Musik der 30er Jahre

ist diese Umsetzung mit Abstand die beste Monopoly-Computerversion.

Sechs Mitspieler können sich via Netzwerke zusammenschließen und gegeneinander antreten. Wer partout keinen Gegner findet und nicht auf die hervorragenden Computergegner zurückgreifen will, der kann seinen Internet-Account bemühen: Über die Westwood-Homepage im World-Wide Web gelangt er in einen virtuellen „Wartesaal“, wo sich Spielwillige aus der ganzen Welt einfinden und zu gemeinschaftlichen Kapitalistenrunden auf dem digitalen Brett verabreden.

Wobei übrigens keiner der Mitspieler Fremdsprachenkenntnisse mitbringen muß, um seine Ereigniskarten deuten zu können: Jede der verschiedenen Sprachversionen ist mit dem Originalbrett und den Originaltexten ausgestattet, alle Regeln des jeweiligen Landes sind integriert, und alle Landesversionen sind zueinander kompatibel.

So spielt der Amerikaner mit dem US-Brett gegen den Deutschen am deutschen Brett, und der Franzose darf seine Häuser und Hotels ebenfalls in der Landessprache beleihen. Das einzig wirklich Störende an der Geschichte ist wieder mal die Gebührenpolitik der Deutschen Telekom, denn raten Sie mal, welcher Mitspieler am Monatsende die mit Abstand höchste Fernmelderechnung im Briefkasten findet... *Rolf D. Busch*

Monopoly

Fazit

Wenn es Sie nicht stört, die Miete für das Parkstraßen-Hotel nach Hokkaido und den Gegenwert eines neuen Spielbrettes an die Telekom zu überweisen: Schöner kann man die internationalen Möglichkeiten des Nets kaum demonstrieren. Völkerverständnis per Ereigniskarte.

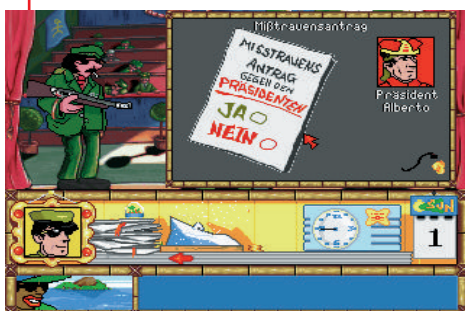
Hersteller/Vertrieb:
Westwood/Virgin;
Preis: ca. 90 Mark;
für PC auf CD-ROM.



Caribbean Disaster

Eine kleine Insel in der Karibik. Sonne, Meer und ein bißchen Wahlkampf. Ziel des Spieles ist es, durch gezielte Maßnahmen möglichst viele Stimmen der Bevölkerung für sich zu gewinnen. Nur so wird man zum Präsidenten gewählt und kommt gleichzeitig zu Geld. Das ist dringend nötig, um die Flucht für den Fall vorzubereiten, daß die Rebellen die Macht über die Insel übernehmen.

Die Aufmachung des Spieles ist bewußt humorvoll gehalten. Radio Ron, dem Ron Williams seine Stimme verlieh,



kommentiert aus seinem Radiostudio das Geschehen. Dabei kommen ihm Witze mit zugegebenermaßen langem Bart genauso über die Lippen wie Anmerkungen über aktuelle Ereignisse auf der Insel.

Der Wahlkampf wird auf relativ einfacher Basis strategisch geführt. Mit dem geläufigen politischen Instrumentarium: Intrigieren, Bestechen, gezielter Bruch von Vereinbarungen und Krieg gegen die Presse. Auch wenn die Spielzusammenhänge auf den ersten Blick unkompliziert erscheinen, bringt *Caribbean Disaster* auch geübte Gehirne zum Rauchen. Die

Comicgrafik ist zwar nicht mehr auf dem neuesten Stand, dafür aber liebevoll gestaltet, und die witzigen Sequenzen strapazieren immer wieder die Lachmuskeln.

Hersteller: Ikarion Software;

Preis: ca. 100 Mark;
für PC auf CD-ROM.

Ran Soccer

Nach *Ran Trainer* ist dies die zweite Simulation mit dem Label der SAT1-Fußballsending. Diesmal muß der Spieler jedoch nicht zur Maus, sondern zum Joystick greifen und selber die Tore schießen. 30 Nationalmannschaften stehen bei *Ran Soccer* dafür zur Auswahl bereit.

Originell, aber noch verbesserungsbedürftig ist eine flexible 3D-Kamera, die im Spiel selbständig zwischen verschiedenen Positionen variiert. Übersichtlichkeit wird überwiegend zugunsten einiger Effekte geopfert.

Um der Realität noch etwas näher zu kommen, soll Jörg Wontorra laut Hersteller mit insgesamt 4000 Sprüchen jeden Spielzug kommentieren. Das hört sich zwar im ersten Moment üppig an, in der Realität zweifelt man aber an deren Existenz – viel zu oft wiederholen sich die standardisierten Aussagen. Spätestens nach dem fünften „Den konnte er nicht im Spiel halten“ oder „Ein fantastisches Tor!“ wird das persönliche Aggressionspotential so ausgereizt, daß man den virtuellen Reporter am liebsten auf den Mond schießen – oder wenigstens ausschalten – möchte. Leider gibt es im Steuerungsmenü hierfür keine Option.

Die gute Idee des Spiels leidet unter der Umsetzung. Der Spieler am Joystick kann

jeweils nur einen, von der Software bestimmten Fußballer steuern. Der Wechsel zwischen den aktiven Akteuren läuft aber so langsam ab, daß der deutlich schnellere Computer einem den Ball abhuchst und ein „fantastisches Tor“ in die Maschen haut. Anfängliches Staunen verwandelt sich nach ein paar Minuten in Frust. Fazit: 85 Megabyte, die für die Komplettinstallation notwendig sind, kann man viel besser nutzen.

Hersteller: Gremlin Interactive;

Preis: ca. 100 Mark;
für PC auf CD-ROM.

The Dig

Im Sport ist die Idee der „Dream Teams“ ja schon recht verbreitet; bei Spieleprogrammierern hat sie sich bislang kaum durchsetzen können. Die erste Ausnahme: *The Dig*. Dieses Super-Adventure kann in fast jedem Bereich mit prominenten Namen im Abspann glänzen. Das Drehbuch stammt von Steven Spielberg, als Produzent zeichnet George Lucas, die Tricks und Special Effects stammen von Industrial Light & Magic.

Hollywood-Prominente wie Robert Patrick (Arnolds Gegenspieler in „Terminator 2“) sprechen Dialoge des preisgekrönten Science-Fiction-Autors Orson Scott Card, sehr zur Freude englischsprachiger Spieler. Eine komplett deutsche Version ist in Arbeit. Und das Beste an dieser Nobelproduktion: Das Spiel macht auch noch Spaß!

Bei *The Dig* ist die Handlung stimmig und spannend; die Rätsel sind eine ausreichende Herausforderung auch für ge-



standene Adventurer, Grafik und Sound können begeistern. Die etwas klischeehaft beginnende Story (Standard-Weltraummission wird zum schicksalhaften Ausflug ins tiefe All) entwickelt im Laufe des Spiels genug Ecken, Kanten und Winkelzüge, um den Spannungsbogen bis zum Spielende knistern zu lassen.



Hersteller: Lucas Arts;

Preis: ca. 80 Mark;
für PC auf CD-ROM.

Verlosung

Generäle gesucht!



Sowohl die orkischen Horden als auch die letzten überlebenden Menschen von Lordaeron suchen neue Anführer! Wie wär's mit Ihnen? Wenn Sie sich in der Welt von *Warcraft 2* auskennen, gehört der Job vielleicht schon bald Ihnen. Oder genauer gesagt, eines von zehn Exemplaren von *Warcraft 2*, die CHIP und Bomico verlosen.

Um an der Verlosung teilzunehmen, beantworten Sie bitte diese Frage: Was ist der „Nebel des Krieges“?

Schreiben Sie die Antwort und selbstverständlich Ihre Adresse auf eine Postkarte und schicken Sie diese an folgende Anschrift:

CHIP

Kennwort: Warcraft

Pocistr. 11

80336 München

Einsendeschluß ist der 27. März 1996



Das Dschungelbuch

Disney-Atmosphäre zu Hause auf dem PC: *Das Dschungelbuch* ist ein Jump-and-Run-Spiel alter Machart, bei dem sich Mowgli über Bäume und Lianen durch den Urwald hangelt. Mit Bananen und Bumerangs bewaffnet muß er Aufgaben erfüllen und das Menschendorf erreichen.

Daß im Spiel kein Blut spritzt, fällt angenehm auf. Wenn Mowgli die Puste endgültig ausgeht, wird er von zwei Sanitätern auf einer Bahre abtransportiert.



Unkompliziert ist die Steuerung, rasant das Spiel selbst. Ansonsten sind keine besonderen Höhepunkte zu verzeichnen, weder grafische noch musikalische. In dieser Hinsicht erinnert das Dschungelbuch eher an die Zeiten des Commodore Amiga.

Trotzdem dürften sich nicht nur einige jüngere Computerfreaks, sondern auch so manche ältere Disney-Fans für dieses Spiel begeistern können. Es muß ja nicht immer eine komplexe Wirtschaftssimulation oder ein blutrünstiges Kettensägenmassaker sein.

Hersteller: Virgin;
Preis: ca. 100 Mark;
für PC auf Disketten.

Terra 6 – Mission Super I.Q.

Ich liebe sogenannte Spiele, die einem die eigene Beschränktheit möglichst nachdrücklich vor Augen führen. *Terra 6 – Mission Super I.Q.* ist eines von der Sorte, wo sich der Durchschnittsspieler ziemlich bald ziemlich doof vorkommt, zumal ihm die Untertitel bei jedem Fehlversuch oder Irrweg einen maximal zweistelligen Intelligenzquotienten zubilligen – in aller Häme, versteht sich. Was die beiden Programmierer da auf die Doppel-CD gebrannt haben, verdient das Prädikat „Hundsgemein“.

Es geht um eine ebenso zeitlich wie räumlich entfernte Raumstation, gegen die die gute, alte „Enterprise“ wie ein Ochsenkarren wirkt. Terroristen haben 17 Brennelemente aus ihrem Gammaquarz gemopst, jetzt liegt die interstellare Kommunikation brach, und an Bord geht auch nicht mehr viel. Der Spieler, das arme Schwein, muß sich mit der Technik des Jahres 2904 herumschlagen und die malade Kiste wieder in Gang bringen. Das klappt nur, wenn er zum richtigen Zeitpunkt das Richtige tut. Also zum Beispiel ein Haar in der Cyberdusche findet, weil halt ein ganz, ganz wichtiger Schrank nur mit dem genetischen Code des ehemaligen Besitzers zu öffnen ist.

An ähnlich abgedrehten Weltraumstories herrscht kein Mangel, wohl aber an einigen Eigenschaften, die *Mission Super I.Q.* auszeichnen: Die exzellente 3D-Grafik erzeugt einen geradezu VR-mäßigen Sog auf den Betrachter, auch ohne Datenhelm. Die fließenden Bewegungsabläufe und die meditative Klangkulisse steigern die Suggestivwirkung zusätzlich. Dennoch: Bisher habe noch keiner das Rätsel der Raumstation endgültig

lösen können, behaupten die beiden Software-Designer. Eine echte Herausforderung für Intelligenzbestien.

Hersteller: Caps Software Design;
Preis: ca. 120 Mark;
für PC auf zwei CD-ROMs.

Stonekeep

Nach einer Wartezeit, die sogar die endlosen Geburtswehen von Windows 95 in den Schatten stellen, hat *Stonekeep* nun doch noch den Weg in die Computershops gefunden. Das Spielprinzip ist altbekannt und genauso bewährt. Als Retter in der Not schlägt man sich durch diverse Bergwerksstollen, Kloaken und andere einladende Gewölbe. Während dieser Reise, bei der man von den unterschiedlichsten Lebewesen begleitet und unterstützt wird, gilt es natürlich auch, jede Menge Gegenstände einzusammeln und diverse Rätsel zu lösen.

Die Animation der eigenen Bewegung verläuft zwar fließend, dennoch kann sich der Spieler aber nur von Planquadrat zu Planquadrat fortbewegen – Ultima-Underworld-Fans dürften die stufenlose



Beweglichkeit vermissen. Trotz dieser kleinen Einschränkung ist *Stonekeep* aber ein durchaus gelungenes Rollenspiel. Besondere Pluspunkte sind die einfache Bedienung, gut animierte und leicht zu steuernde Echtzeitkämpfe sowie die total schrägen Feen im zwölften Level.

Doch Draufhauen allein genügt oft nicht. Vor allem den kräftigeren und robusteren Monstern ist meist nur mit der richtigen Taktik und den passenden Waffen beizukommen. Auf fast unbesiegbare Gegner, wie sie bei der Rollenspiel-Konkurrenz öfters auftauchen, wurde hier aber erfreulicherweise verzichtet.

Wenn man der Schlußsequenz Glauben schenken darf, wird *Stonekeep* kein Einzelkind bleiben. Ob der Nachwuchs wohl noch in diesem Jahrtausend das Licht der Welt erblickt?

Hersteller: Interplay;
Preis: ca. 110 Mark;
für PC auf Disketten.

Verlosung

Rätsel über Rätsel



Zusammen mit NBG verlost CHIP jeweils zehn Exemplare der beiden hier abgebildeten Spiele. Eine Kurzbesprechung

von *Terra 6 – Mission Super I.Q.* finden Sie auf dieser Seite. *Human Recall* ist ein 3D-Adventure, bei dem Sie sich gegen feindselige Kreaturen zur Wehr setzen und diverse Rätsel lösen müssen, um sich den Weg in die Freiheit bahnen zu können.

Um eines dieser beiden Spiele gewinnen zu können, müssen Sie lediglich eine Postkarte (oder auch einen Brief) mit ein paar netten Zeilen an die folgende Adresse schicken:



CHIP
Kennwort: Super I.Q.
PocciStr. 11
80336 München

Einsendeschluß ist der 27. März 1996