

New York City — The Big Apple & Air Support

Lange hat es ja gedauert, aber jetzt ist es da, oder besser gesagt, sind sie da, zwei neue Spiele der amerikanischen Softwarefirma Synapse. Beide Spiele bekommt man auf einer Diskette. Wie man es von Synapse gewohnt ist, zeichnen sich beide Spiele durch interessante Grafik und außergewöhnliche Spielideen aus. In »New York City — The Big Apple« wird der Spieler in die Lage eines Touristen versetzt, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, möglichst alle Sehenswürdigkeiten der Großstadt zu besichtigen. Allerdings ist das für den armen Mann schwerer, als er sich das vorgestellt hat. Als Autofahrer muß er darauf achten, nicht in einen der vielen Verkehrsunfälle (fast jede Sekunde ein Unfall; die New Yorker sind rücksichtslose Autofahrer) verwickelt zu werden, als Fußgänger droht ihm der Tod durch Überfahren oder ein längerer, kostspieliger Krankenhausaufenthalt. Nachdem er sein Auto sicher geparkt hat, beginnt ein Wettlauf mit der Zeit, da das Auto nach Ablauf der Parkuhr offiziell abgeschleppt wird. In diesem Fall steht ihm ein längerer Fußmarsch zur Sammelgarage bevor, wo er sein

Auto gegen Entgelt wiederbekommt. Der Computer zeigt während des Spiels den Stadtplan von New York, und scrollt je nach Bewegung des Spielers in eine der vier Richtungen. Wird ein Gebäude besucht, wie zum Beispiel das Empire State Building, das World Trade Center oder der Zoo, so wird auf eine andere Spielszene umgeschaltet, in der der Tourist mit verschiedenen Gefahren zu kämpfen hat. So muß er kurzerhand im Post Office Briefe abstempeln und sortieren, im Zoo ausgebrochene Tiere einfangen, hat beim Geldabheben auf der Bank mit Bankräubern kämpfen oder läuft Gefahr, in der U-Bahn-Station erschossen zu werden. Insgesamt müssen zwölf Sehenswürdigkeiten besichtigt werden, bevor die aufregende Reise beendet ist.

Air Support — Taktik und Strategie mit faszinierender Animation

Air Support, ein Taktik- und Strategiespiel, das auf der Rückseite der Diskette aufgezeichnet ist, weist eine faszinierende Animation auf. Es

ist wirklich zu bewundern, wie Hunderte von Objekten fast stufenlos über den Bildschirm bewegt werden. Ziel des Spiels ist, mit einer Armee von Robotern gegnerische Roboter zu vernichten. Der Spieler steuert einen Helikopter über eine Landschaft aus Bäumen, Felsen und Wiesen, die je nach Bewegung nach oben oder unten gescrollt wird. Je nach Schwierigkeitsgrad wird er von feindlichen Geschützen beschossen und kann selber Bomben abwerfen. Es besteht die Möglichkeit, eigene Roboter aufzunehmen und mit dem Helikopter im Feindgebiet abzusetzen. Mit Hilfe von Sammelkommandos können ganze Armeen von über 100 Robotern über das Spielfeld gelenkt und zu Sperrlinien und Schlachtordnungen aufgestellt werden. Besonders, wenn man hohe Feindroboterzahlen wählt, wird der kleinste taktische Fehler zum Verhängnis. Air Support ist eine der interessantesten und abwechslungsreichsten Strategiespiele und erreicht auf alle Fälle die Qualität anderer Taktikspiele, wie zum Beispiel Combat Leader oder Operation Whirlwind.

Alles in allem hat Synapse es mal wieder geschafft, zwei hervorragende Spiele zu veröffentlichen. Der Preis von zirka 80 Mark für beide Programme ist daher durchaus akzeptabel. (H. J. Deeg/rg)

Info: Ariolasoft, Steinhauser Str. 3, 8000 München 80, Preis: etwa 80 Mark

Trotz der Lösung dieses Adventures wird Ihnen der Spaß nicht verdorben werden. Denn Amazon besitzt drei Schwierigkeitsgrade, von denen die letzten zwei noch zu meistern sind. Die Lösung zur Anfängerstufe stellen wir Ihnen hier vor.

Sie sollten aber nicht einfach abtippen. Das würde Ihnen den Spaß verderben. Benutzen Sie unsere Schritt-für-Schritt-Lösung am besten als Spickzettel, den Sie nur zwischendurch mal ansehen — aber auch nur dann, wenn Sie mal eine harte Nuß überhaupt nicht knacken können.

Und bevor Sie das tun, sollten Sie die Lösung lieber mit Papier abdecken und die folgenden kurzen Tips beachten:

Obwohl Paco ein sehr guter Helfer ist, sagt er nicht immer die Wahrheit.

Des Rätsels Lösung

Das Abenteuerspiel Amazon, erst in unserer vorletzten Ausgabe vorgestellt, ist schon gelöst.

Die »Goggles«, also die Brille, ist übrigens eine Infrarot-Brille. Sie ist gut bei Dunkelheit, besonders wenn man ganz bestimmte Leute nicht wecken will...

An der Brücke genügt es, Paco durch den Anblick des Gewehres zu überzeugen.

Vor dem Abflug nach Südamerika unbedingt den Spielstand abspeichern; Sie könnten die später so dringend benötigten Zigaretten womöglich schon am Flughafen loswerden.

Bei der Statue sollten Sie die Nordwand untersuchen. Und, was noch

sehr wichtig ist: Die Bilder sind so aufgebaut, daß man immer nach Norden sieht. (M. Kohlen/rg)

WAIT, dann mit Joystick Sender einstellen, GO TO THE OFFICE, dann Name eingeben, gestellte Frage beantworten. Dann NOVICE eingeben. GO TO THE AIRPORT, OPEN LETTER, GO TO GATE 9, bei Taxifahrer: GO TO THE INSTITUTE, auf Frage (Hotel) mit NO antworten, ENTER INSTITUTE, SHOW LETTER, ENTER INSTITUTE. Geben Sie Ihren Namen ein und beantworten Sie die Frage mit YES, GO TO THE OFFICE, ENTER OFFICE, REMO-

VE DRAPE, Name eingeben, OPEN CAGE, OPEN REFRIGERATOR, GET MEDICINE, GET FRUIT, OFFER FRUIT, vier Fragen mit Yes oder Okay beantworten, PACO, OPEN CUPBOARD, INSPECT CUPBOARD, GET FOOD, INSPECT GLIMMER, GET GUN, INSPECT GUN, EXIT OFFICE, BRIBE DIRECTOR, dreimal NO sagen, bis er 5000 Dollar annimmt, GO TO THE AIRPORT, BUY TWO TICKETS, GO TO THE BOOTH, (Frage) YES, GET PACK, INVENTORY, Untersuchen Sie jetzt alles, um die Funktionen zu erfahren. Jetzt SAVE.

ENTER PLANE. Wenn jetzt jemand kommt, der Zigaretten haben will, dann LOAD. Weiter mit: SIT UP, WEST, WEST, ACTIVATE COMPUTER (Code=969), WEST, NORTH, NORTH, NORTH, WEST, SMILE, OFFER CIGARETTES, auf Frage (Food essen) mit YES antworten. NORTH, NORTH, N, N, WAIT, WAIT, auf die Frage irgend etwas antworten, nächste Frage mit YES beantworten, LOOK IN PACK, PACO, GET PACK, WEST, WEAR GOGGLES, N, REMOVE GOGGLES, ACTIVATE COMPUTER (diesmal den emergency code benutzen = 072), dem Computer die Richtung angeben, bis man die genannte Position erreicht (mit Hilfe der mitgelieferten Landkarte), NORTH, N, WEAR PARKA, N, N, ACTIVATE COMPUTER (wieder so wie oben verfahren), N, N, ENTER TUBE, OFFER FOOD, ACTIVATE COMPUTER (mit 969), SLEEP, N, N, N, N, E, E, E, E, GET PARACHUTE, OPEN CARTON, GET OAR, N, WEAR GOGGLES, FREEZE, W, W, REPAIR BOAT, USE PARACHUTE, SHOOT PACO, ENTER BOAT, CROSS RIVER, HIT ALLIGATORS WITH OAR, WAIT, ACTIVATE COMPUTER (mit 969), INVENTORY, ACTIVATE COMPUTER (969 etc., dann wieder Richtung eingeben, bis angegebene Stelle erreicht ist, dort im Actionspiel den Affen einfangen), E, E, S, S, S, W, ACTIVATE COMPUTER (969), SOUTH, ACTIVATE LASER AND WEAR GOGGLES (jetzt im Actionspiel die Huni-Warriors abschießen), SLEEP, N, GO IN, N, N, E, N, N, PUSH WALL, PULL LEVER, DOWN, W, UP, W, N, GET KEY, S, E, N, OPEN LOCK WITH KEY, GET PAPER, READ PAPER, ACTIVATE COMPUTER (969), W, OPEN 132. Jetzt dürfen Sie sich erstmal am Schatz und der Musik erfreuen, dann... alles bebt und: SOUTH, SOUTH, S, S, UP, WEST, ENTER THE HELICOPTER.

THE END

(M. Kohlen/rg)

Interview

Was sagt ein »Game Designer« über die Zukunft des Softwaremarktes?

David Crane, einer der Gründer von Activision und Autor von Softwarehits wie Pitfall, Deathlon und Ghostbusters stand uns Rede und Antwort. »Activision wird auch in der nahen Zukunft keine Anwendersoftware herausbringen; nur Unterhaltungssoftware. Wobei der Begriff Unterhaltungssoftware aber weiter ausgelegt werden muß, denn Unterhaltung besteht nicht nur aus Spielen. Activision wird in Zukunft auch neue Formen der Entertainment-Software bringen. Die ersten Schritte dazu machten wir schon mit Designer's Pencil und Music Studio.«

Die Zukunft der Computer innerhalb unserer Gesellschaft sieht Crane positiv: »Eine Welt ohne einen Computer in jedem Haushalt kann ich mir nicht vorstellen. Es wird zwar lange Dauern, aber die Entwicklung kann man mit dem Einzug des Fernsehers in das Wohnzimmer vergleichen. Der Hauptzweck des Computers ist eben die Unterhaltung; wäre dies nicht der Fall, würde ich die Entwicklung nicht so optimistisch beurteilen.« Wir befragten David Crane auch gleich über die Zukunftspläne von Activision im Zusammenhang mit den neuen Computern von Commodore und Atari. Cranes Antwort: »Wir werden für jeden Computer Software herstellen, der sich gut verkauft.« Unsere nächste Frage betraf speziell den PC 128. »Activision wird keine Spiele machen, die nur auf einzelnen Computertypen laufen. Spiele, die viel RAM benötigen, werden wir eher in mehrere Teile trennen (von Diskette nachladbar), damit jeder unsere Software genießen kann — auch Besitzer von kleineren Computern.« Und wie programmiert David Crane seine Spiele?

»Spiele entwickeln ist dem Drehen eines Filmes sehr ähnlich. Als erstes wird das Drehbuch geschrieben. Bei uns geschieht dies, indem der Game-Designer erst selbst Spiele spielt und mit ihnen herumprobiert. So lange, bis das Konzept

(Drehbuch) fertig ist. Der Entwickler eines Spieles ist Drehbuchautor und Regisseur. Ein bißchen Kamera-Arbeit macht er auch. Die »Special Effects« wie Grafik oder Sound werden von Spezialisten gemacht.

Für ein Spiel benötigen wir in der Regel acht Monate bis ein Jahr. Dazu setzen sich Gruppen von etwa vier bis zwölf Programmierern zusammen, die gemeinsam ein Spiel erarbeiten, das von einem einzelnen Designer erdacht wurde.

Der Erfolg meiner Spiele liegt darin, daß ich immer voraussehen muß, was die Leute in einem Jahr wollen. Mittlerweile programmiere ich meine Spiele immer auf dem C 64, der zur Zeit mein Lieblingscomputer ist. Die Umsetzung auf andere Systeme wird dann von anderen Programmierern gemacht. Ghostbusters war übrigens mein C 64-Erstlingswerk.«

Wie bewertet David Crane den Einfluß des Deutschen Softwaremarktes auf die USA? Viele Softwarehäuser in den USA scheinen den europäischen Markt gar nicht zu beachten. Oft müssen europäische Händler monatelang auf die Software aus den Vereinigten Staaten warten. Existiert der europäische Software-Markt für Amerika überhaupt? Wir bekamen auf diese Frage zwei Antworten von Crane. »Zum einen ist Europa ein sehr guter Stabilisierungsfaktor für uns. Läuft das Geschäft in den USA nicht, so läuft es in Europa. Die Konjunkturzyklen sind genau entgegengesetzt. Das andere ist etwas, was die Europäer noch gar nicht bemerkt haben. Amerikanische Marketing- und Vertriebsexperten behaupten, Europa sei dem US-Software-Markt um zwei Jahre voraus. In den USA wurde durch den Boom der Telespielbranche der Beginn des Heimcomputer-Zeitalters zurückgedrängt; in Europa wuchsen beide Sektoren zugleich. Sie waren gleichzeitig existierende Marktsegmente. Im Endeffekt hatte der europäische Software-Markt mehr Zeit zur Entwicklung als der amerikanische. Deshalb gibt es in den USA viele Fachleute, die sich das europäische Konsumentenverhalten ansehen, um die Entwicklung im eigenen Land besser voraussagen zu können.«

Europa, ein Testmarkt für das amerikanische Käuferverhalten der Zukunft? Nicht leicht vorstellbar, aber Insider wie David Crane scheinen davon überzeugt zu sein.

(M. Kohlen/rg)