



World Series Baseball

Sportspiele scheinen sich zu den Rennern des Sommergeschäfts 1985 zu entwickeln. Paradoxiertweise kommt eine der besten Simulationen einer typisch amerikanischen Sportart aus England: Baseball. Wer das Spielprinzip absolut nicht kennt, der wird seine Schwierigkeiten haben. Die Anleitung geht davon aus, daß man die Spielregeln kennt. Wer aber ungefähr weiß, wie es geht, dem stehen spannende Stunden am Computer bevor, ob allein gegen den sehr spielstarken Computer oder zu zweit. Der Joystick erfüllt dabei, je nach Spielsituation, verschiedene Funktionen, sei es nun die Schlägerhaltung oder die Spieleranwahl. Neben der Aufsicht auf das gesamte Spielfeld werden auf einer Anzeigetafel die Spieler in Großaufnahme gezeigt. Die Spieler laufen trickfilmähnlich ein und übers Feld, und für die Spielpausen gibt's sogar eine Tanzgruppe. Weniger gelungen ist dagegen der Sound, der abgesehen von der amerikanischen Nationalhymne und der Begleitmusik der Tänzerinnen, auf einfache Ball- und Klatschgeräusche beschränkt ist. Wie schon erwähnt, ist der Computer recht spielstark, eher schon zu stark. Aber am meisten Spaß machen solche Spiele ja sowieso zu zweit. Für Anfänger kommt die komplizierte Bedienung erschwerend hinzu. Wer sich aber trotzdem nicht abschrecken läßt, der erhält eine der besten Mannschaftssport-Simulationen, die es derzeit gibt. (B. Schneider/rg)

Titel		Baseball
		5 7 9 11 13 15
Spielidee		
Grafik		
Sound		
Schwierigkeit		
Motivation		
Besonderheiten	Computergegner oder 2 Spieler	
Hersteller	Imagine	
Preis	zirka 29 Mark	
Bezugsquelle	Rushware	
	An der Gumpgebrücke 24	
	4044 Kaarst 2	



Rally Speedway

Autorenn-Simulationen gibt es inzwischen viele. Überzeugt hat uns aber ein Programm von Adventure Int. und Commodore (!). »Rally Speedway« hat keine aufwendige Grafik und keinen besonderen Sound. Die Idee eines Autorennens ist relativ alt und die Ausführung nicht überragend. Wenn zwei Spieler über die Strecken jagen, dann ist ordentlich was los. Da sich alles auf einem Screen abspielt, und nicht auf zweien wie bei Pitstop II, mußte eine Sonderregelung eingeführt werden: Wer zu weit zurückblickt, erhält fünf Strafsekunden, dann werden beide Wagen wieder Kopf an Kopf gestartet. Verursacht man eine Kollision mit einem der zahlreichen Hindernisse, gibt's gleich zehn Strafsekunden. Natürlich kann man sich gegenseitig rammen oder von der Fahrbahn drängen.

In einem Hauptmenü können sehr viele die Fahreigenschaften der Autos, betreffende Parameter eingestellt werden. Dazu gehören, neben den Witterungsbedingungen, auch die Höchstgeschwindigkeit und das Beschleunigungs- und Bremsvermögen. Wenn die sechs mitgelieferten Rennstrecken nicht ausreichen, der kann sich mit einem Screen-Editor ganz einfach selber welche basteln. Rally Speedway ist neben Pitstop II das interessanteste derzeit erhältliche Autorennen, vorausgesetzt, man spielt zu zweit. Der Computer hält sich selbst nämlich wohlweislich vom Lenkrad fern. (B. Schneider/rg)

Titel		Rally Speedway
		5 7 9 11 13 15
Spielidee		
Grafik		
Sound		
Schwierigkeit		
Motivation		
Besonderheiten	Streckeneditor	
Hersteller	Adventure International	
Preis		
Bezugsquelle	Commodore England	



Super Huey

Vom Programmierer dieses Spiels war man bisher nur Action gewöhnt: Paul Norman ist der Autor der bekannten Spiele »Forbidden Forest«, »Aztec Challenge« und »Caverns of Khafka«. Mit »Super Huey« wagte er sich nun in das Genre der Simulationen. Und das mit recht gutem Erfolg. Simuliert wird das Fliegen eines »UH-1X«-Helikopters, eines der neuesten aus der Realität gegriffenen Modelle. Hat man sich durch das Anleitungsmaterial durchgekämpft, weiß man nicht nur über die Bedienung des Simulators Bescheid, sondern hat gleich ein paar Lektionen über echte Hubschrauber im klugen Köpfchen. Der reale UH-1X hat übrigens ein besonderes Stabilisationssystem, das das Fliegen wesentlich vereinfacht. Natürlich wurde das in der Simulation berücksichtigt.

Hat man den Huey erst einmal in die Lüfte erhoben, bietet sich ein eindrucksvoller 3D-Effekt. Das majestätische Schwebegedühl kann man mit vier verschiedenen Modi erleben: Flight Instruction, Exploration, Rescue und Combat. Flight Instruction soll den Spieler mit bestimmten Flugtechniken und der Bedienung vertraut machen, Exploration ist die Simulation eines Erkundungsfluges. Bei Rescue müssen Soldaten gerettet und an sichere Orte gebracht werden. Und Combat schließlich ist der aggressive Teil. Hier heißt es: Kampf den Panzern, Flaks und Feindhubschraubern. (M. Kohlen/rg)

Titel		Super Huey
		5 7 9 11 13 15
Spielidee		
Grafik		
Sound		
Schwierigkeit		
Motivation		
Besonderheiten	4 Flugmodi	
Hersteller	Cosmi	
Preis	69 Mark	
Bezugsquelle	Ariolasoft	
	Postfach 1350	
	4830 Gütersloh 1	