

Fortsetzung von Seite 154

Net-Modem; das Modem hat eine Identitätsnummer, die vom CompuNet-System geprüft wird, so daß man MUD mit einem normalen Modem oder Akustikkoppler nicht spielen kann. Leider. Das CompuNet-Modem läuft mit 1200/75 Baud und kostet 99.99 englische Pfund. Im Preis inbegriffen ist die Mitgliedschaft für das erste Jahr.

Wer einen längeren England-Aufenthalt plant, sollte unbedingt von CompuNet Gebrauch machen. Er kann dabei nicht nur tage- und nächtelang MUD spielen, sondern hat Zugriff auf das interessanteste Netzwerk, das es für Commodore-Besitzer gibt. Von Deutschland aus kann man leider wegen der Baudrate und der ID-Nummer noch nicht auf CompuNet zugreifen.

Hier in Deutschland gibt es weder spezielle Spielnetzwerke noch Multi-User- oder Online-Spiele. Um die Begriffe kurz zu erläutern: Ein Multi-User-Spiel kann von mehreren Leuten gleichzeitig gespielt werden, wogegen Single-User-Spiele nur hintereinander oder abwechselnd von den Benutzern gespielt werden können. Schach per Akustikkoppler ist beispielsweise ein typisches Single-User-Spiel. Der Unterschied zwischen Online- und Offline-Spielen ist wieder etwas ganz anderes. Bei Offline-Spielen wird der Computer nur als Hilfsmittel benutzt. Der Spieler hackt also seinen Spielzug in eine Mailbox. Hat der Sysop die Züge aller Spieler beieinander, werden sie ausgewertet und durch die Mailbox wieder an die einzelnen Spieler weitergegeben.

Die Entwicklungen in Sachen Play-by-Modem sind in Deutschland noch im Anfangsstadium. Doch tut sich immerhin etwas. Die Software-Express-Mailbox richtet gerade eine Schachchecke ein — das Spiel, das auch schon das PBM-Business zum Leben erweckte. In München bietet die Orbit-Mailbox (sie läuft übrigens auf einem VC 20 mit 64K-Erweiterung) interessierten Leuten die Möglichkeit, das Fantasie-Rollenspiel »Advanced Dungeons & Dragons«, das Fantasie-Fans sicher ein Begriff ist, zu spielen. Bisher sind das alles nur Single-User-Offline-Spiele. Jetzt in Deutschland ein Multi-User-Spiel zu erhoffen, ist noch verfrüht, denn erstens erfordert Multi-User-Fähigkeit größere Systeme wie einen DEC oder eine VAX, und zweitens wird so etwas sicher an den Restriktionen der Bundespost scheitern (Multi-User-Schaltungen müssen angemeldet

und genehmigt werden). Größere Systeme gibt es zwar auch hier, doch die Universitäten, in denen sie stehen, würden wahrscheinlich ihre Schranken nicht dem »Modem-Wahnsinn« öffnen. Hoffen wir auf Initiativen vom Chaos Computer Club, der in Deutschland noch immer der Vorreiter in Sachen DFÜ ist.

Online-Spiele wären bei uns allerdings durchaus möglich: Man nehme einen C 64 und ein Adventure-Spiel (kann sogar in Basic sein, das spielt bei 300 Baud keine Rolle). Die Tastatureingabe und die Bildschirmausgabe lenke man auf die RS232-Schnittstelle um, und schon hat man sein Single-User-Online-Spiel.

Wir wollen hiermit alle Mailbox- und Telefonservice-Anbieter aufrufen, eventuelle Entwicklungen und Angebote auf diesem Sektor an die 64'er-Redaktion zu melden. Sobald sich einiges getan hat, werden wir über die neuesten Entwicklungen berichten und dabei auch auf Btx-Spiele näher eingehen.

(M. Kohlen/rg)

Info: Für die Versorgung mit Unmengen Material zu Computerbriefspielen möchte ich folgenden Personen danken:  
Ferdinand Wlodarczyk  
Joachim Durchholz  
Frank Grabert  
Wolfgang Sommer  
Dragon (Fantasy-Magazin)

### **Achtung, Interessierte**

Da wir in unserer losen Folge von Spiele-Grundlagen weiterhin über interessante Spiele-Arten, Formen des Computerspiels und zukünftige Entwicklungen berichten wollen, bitten wir alle, die Anregungen und Informationen bieten können, diese an die Redaktion zu senden.

Da wir Anfang nächsten Jahres einen größeren Bericht über Simulationsspiele planen, wollen wir speziell zu diesem Thema gezielte Informationen sammeln. Wer über ernsthafte Simulatoren (wie beispielsweise die der Luftwaffe oder des VW-Werks) berichten kann, sollte sie bitte an die 64'er-Redaktion schicken; möglichst mit Fotos und Beschreibung. Wir hoffen, durch Ihre Mitarbeit vollständige Hintergrund-Informationen liefern zu können. Bitte senden an:  
Markt & Technik  
Redaktion 64'er  
Christian Rogge  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar

# James B

**J**etzt ist es da, das Spiel zum neuen James-Bond-Film, der in diesen Tagen in den deutschen Kinos angelaufen ist. Das heißt eigentlich sind es ja drei Spiele, die zwar aufeinander aufbauen, aber unabhängig voneinander gespielt werden können.

Schlüpfen Sie in die Rolle des Agenten 007 und lösen das Geheimnis um Max Zorin, einem europäischen Elektronik-Magnat. Wie vor jedem James-Bond-Film ist auch vor Beginn des Spieles der bekannte Vorspann zu sehen. Dann geht es auch schon mit dem ersten Teil des Spieles los.

## **The Paris chase — Verfolgungsjagd in Paris**

In diesem Teil müssen Sie mit Ihrem Auto den Landeplatz eines Fallschirmes erreichen. An dem Fallschirm hängt May Day, die im Eiffelturm-Restaurant einen befreundeten Agenten umgebracht hat. Nach dem Mord ist sie dann mit dem Fallschirm vom Eiffelturm gesprungen. Wechselnde Winde machen es Ihnen nicht einfach, den Landepunkt rechtzeitig zu erreichen.

### **Achtung EUREKA-Fans!**

Noch ist Eureka nicht gelöst. Aber die Abenteuerfans kommen in diesen fünf Spielen immer weiter.

Wer versucht hat, den modernen Teil von Eureka zu spielen, dem werden vier Fragen im Wege stehen. Die Antworten auf diese Fragen erhalten Sie in den ersten vier Teilen des Adventures. Für alle, die noch nicht soweit gekommen sind hier die Antworten.  
Frage 1: Meep Meep  
Frage 2: Nero  
Frage 3: Mordred  
Frage 4: Die Ambosspolka  
Nach der nun folgenden Musik können Sie getrost beginnen.

(R. D. Binggeli jun./rg)

# ond — A View to a Kill

**Sehen Sie sich den neuen James-Bond-Film nicht nur an. Seien Sie James Bond! In drei unterschiedlichen Situationen müssen Sie beweisen, daß Sie dem Agenten 007 in nichts nachstehen.**

Die ersten Vorstellungen und Pläne (siehe Aktuell-Meldung 64'er Ausgabe 7/85) für diesen Teil konnten von den Programmierern dann im Zeitdruck wohl doch nicht ganz umgesetzt werden. Der dreidimensionale Blick aus dem Auto heraus ist etwas mickrig ausgefallen (Bild 1). Alles in allem kann der erste Spielteil nicht ganz überzeugen.

## The City Hall escape — Flucht vor dem Feuer

Sie befinden sich im obersten Stockwerk des Rathauses von San Francisco. Max Zorin hat hier in einem der Räume Feuer gelegt. Bond, also Sie, muß versuchen mit seinem Begleiter Stacey aus dem brennenden Gebäude zu entkommen.

Dieser Teil ist ein »Arcade-Adventure« mit recht netter Grafik. Zur Steuerung und Befehlseingabe wird der Joystick benutzt. Gegenstände und Befehle werden in einem »Duck shoot«-Menü angesteuert (Bild 2 oben). Diese Steuerung ist zu Anfang sehr ungewohnt. Aber mit ein wenig Übung ist sie leicht zu beherrschen.

Im Gegensatz zum ersten Spielteil verliert der Spieler nicht so schnell die Lust zum Weiterspielen; man kann sich sogar regelrecht in diese Aufgabe verbeißen.

Titel		A View to a Kill						
		5	7	9	11	13	15	
Spielidee								
Grafik								
Sound								
Schwierigkeit								
Motivation								
Besonderheiten	3 Spiele in einem							
Hersteller	Domark							
Preis	49 Mark							
Bezugsquelle	Rushware							
	Micro Händler							

## The Mine — Silicon Valley

Dieser Teil spielt in einer Silbermine unter dem Silicon Valley. Hier müssen Sie eine Bombe finden und entschärfen, die Max Zorin versteckt hat. Nur so können Sie das Silicon Valley retten.

Auch diesen Teil kann man mit dem Überbegriff Arcade-Adventure bezeichnen. Von der Machart und Grafik her unterscheidet er sich aber erheblich vom zweiten Teil (Bild 3).

## The secret Sequence — Enttäuschung auf der ganzen Linie

Insgesamt bereitet das Spielen der drei Teile viel Spaß. Wer jedoch alle Teile nur durchspielt, um die geheime Sequenz zu sehen, dem wollen wir eine Enttäuschung ersparen. Es lohnt sich wirklich nicht. Daher verraten wir Ihnen an dieser Stelle

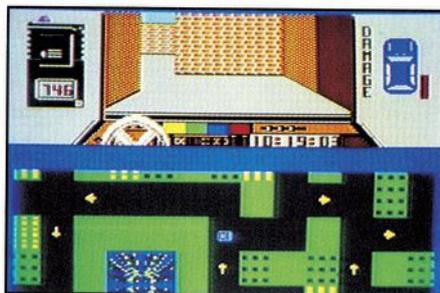


Bild 1. The Paris chase

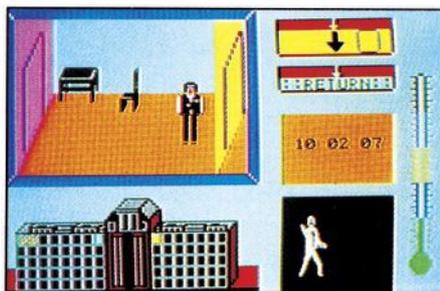


Bild 2. The City Hall escape

das Code-Wort. Geben Sie folgende Buchstaben ein und urteilen Sie selbst: ILVCT.

## Musik von Duran Duran

Zwei Musikstücke sind in dieses Spiel eingebaut. In der Einführung und dem zweiten Spielteil ist dies die bekannte James-Bond-Titelmelodie. Im ersten und dritten Spielteil ist es die spezielle Titelmelodie dieses Filmes von Duran Duran.

Ghostbuster-verwöhnte Ohren werden sicherlich mit der Umsetzung beider Melodien nicht ganz zufrieden sein. Kennt man die klanglichen Fähigkeiten des C 64, fragt man sich automatisch: Warum wurde hieraus nicht mehr gemacht. Trotzdem liegt der Sound des Spieles nicht unter dem Durchschnitt. Man kann zuhören, ohne daß man genervt den Ton abschaltet.

## Alles in allem

A View to a Kill ist durch seine drei Teile ein Spiel, das sicherlich vielen Spaß machen wird. Durch die Ankündigungen vor der entgeltigen Veröffentlichung waren die Erwartungen zu hoch geschraubt. Hätten die Hersteller »etwas tiefgestapelt« und dieses Spiel nicht so in den Himmel gehoben, wäre dieses wohl besser gewesen.

Zum Schluß noch ein Hinweis für Datasette-Besitzer. Beim Laden von Datasette treten recht häufig Fehler auf. Dies macht sich im Farbwechsel der Turbo-Load-Routine bemerkbar. Hört der ständige Farbwechsel auf, liegt ein Fehler vor. Probieren Sie dann erneut zu laden. Eine weitere Kopie aller drei Teile ist auf der Rückseite der Kassette abgespeichert. (rg)

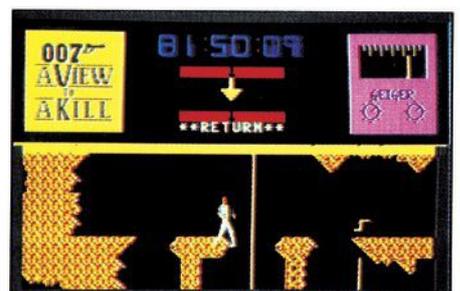


Bild 3. The Silicon Valley Mine