



HOUSE OF USHER

Wenn Sie gute Spiele für wenig Geld suchen — wir haben eins gefunden

Bei diesem Spiel aus dem Hause Kingsoft handelt es sich um ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem der Titelheld die geheimnisvollen Rätsel des Hauses Usher lösen soll. Nach einem grafisch sehr schön gemachten Vorspann (Bild), in dem die Spielfigur das Haus betritt, kann er sich von der Empfangshalle aus ei-

ne der acht Türen (Nummer 2 bis 9) aussuchen. Hinter diesen Türen verbirgt sich jeweils ein Raum, in dem eine Aufgabe zu lösen ist.

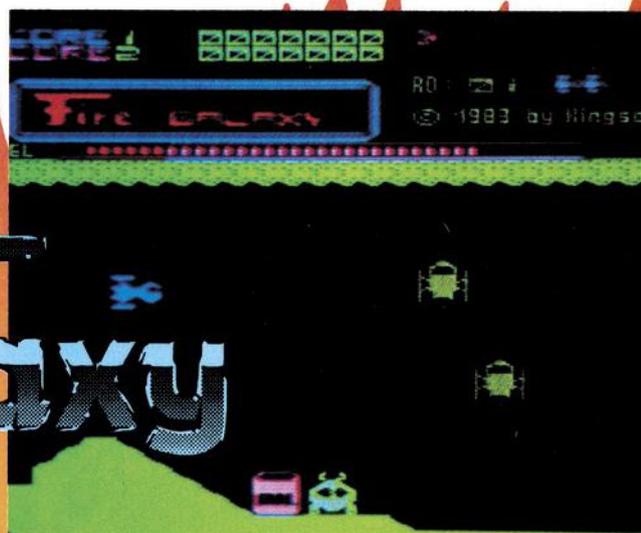
Der letzte Raum vor der Schatzkammer (Nummer X) kann jedoch nur betreten werden, wenn vorher alle anderen Aufgaben gelöst wurden. Dabei muß der Titelheld sich vor Monstern retten, Abgründe und Falltüren überspringen, herabfallenden Felsen oder Kanonenkugeln ausweichen.

Bemerkenswert ist, daß nicht nur die Reaktionsschnelligkeit des Spielers, sondern auch Übersicht und Planung gefordert werden. Obwohl die Spielidee nicht ganz neu ist (Jumpman und Miner 2049er lassen grüßen), kann man sagen, daß »House of Usher« durch gute Grafik und Ton gefällt und lange Zeit interessant bleibt, da die verschiedenen Aufgaben nicht gerade einfach zu lösen sind. Das Spiel kostet nur 39 Mark auf Kassette oder Diskette.

(Manfred Kohlen/aa)

Man greife eine alte Idee auf, füge noch einige Schwierigkeitsgrade hinzu — fertig ist das neue Spiel. Es läuft auf dem VC 20 mit 16 KByte.

Fire-Galaxy



Bereits nach einigen Sekunden ist dem versierten Computerspieler klar, daß es sich um das altbekannte »Scramble« handelt. Allerdings wurde die Version Fire-Galaxy auf acht Spielstufen erweitert. Bei dem Spiel Scramble (Fire-Galaxy) dringt man möglichst tief in eine Höhle ein, in der die verschiedensten Feinde lauern. Diesen muß man ausweichen oder sie abschießen. Weiterhin ist zu beachten, daß man möglichst viele Treibstofftanks abschießt, um nicht infolge Treibstoffmangels abzustürzen. Dies wird natürlich immer schwieriger, je weiter man in die Höhle vordringt, denn

man muß sich immer mehr darauf konzentrieren, den Angreifern auszuweichen.

Wer ein »Schlaftabletten-Reaktionsvermögen« besitzt, sollte sich entweder dieses Spiel nicht kaufen oder die F7-Taste mit einem Tesastreifen festkleben. Mit diesem Trick läßt sich das Spiel auf Zeitlupen-Tempo reduzieren. Wenn Sie schon beim Festkleben sind, dann können Sie auch den Feuerknopf am Joystick mit Tesafilm fixieren, denn diesen müssen Sie während der gesamten acht Spielstufen permanent drücken, was bereits nach kurzer Zeit schmerzhaft wird.

Auffallend an diesem Spiel ist nicht die Spielidee, sondern die wirklich ausgezeichnete Grafik und der gute Sound. Hier werden die grafischen und die musikalischen Fähigkeiten des VC 20 voll ausgeschöpft. Daß ein Spiel, das den VC 20 so gut nutzt und zudem ziemlich schnell ist, in Maschinensprache geschrieben wurde, versteht sich fast von selbst.

Fire-Galaxy von Kingsoft ist wirklich ein ausgezeichnetes Spiel, das sich jeder leisten kann. Denn es kostet (man glaubt es kaum!) nur 39 Mark.

(C. Q. Spitzner & B. Carti/ev)