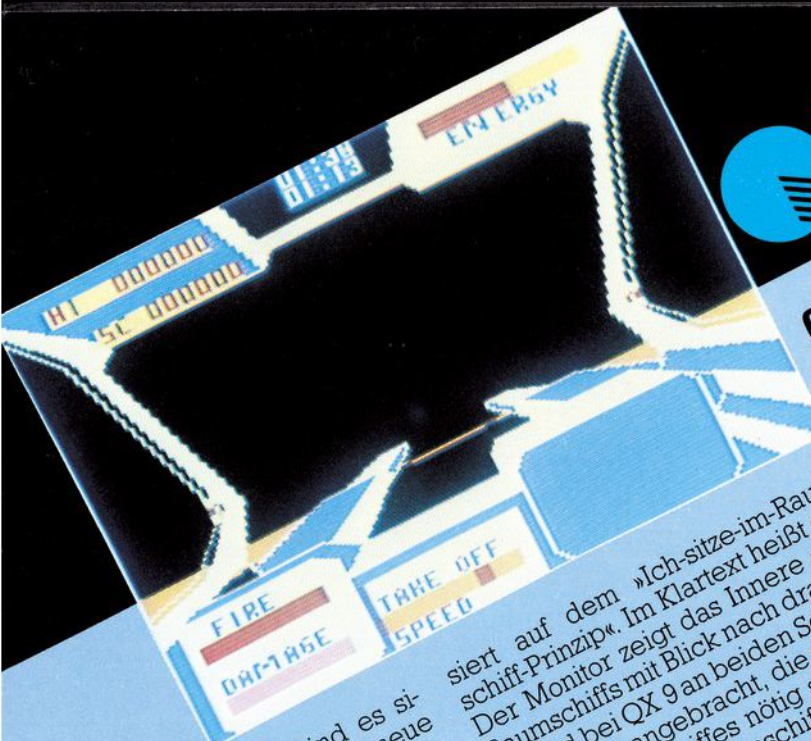




QX 9 macht Schluß mit der plattgetretenen »Space-Invaders-Variante«.



Viele Computer-Fans sind es sicherlich leid, ständig neue Schießspiele, im altbekannten Invaders-Prinzip »vorgewetzt« zu bekommen. Nur der Feind sieht anders aus, die Grundidee bleibt die gleiche. Für diejenigen, die dennoch mit Lasern und Photonen ihre Freizeit verbringen wollen, gibt es seit kurzem für den C 64 ein Spiel, das im Happy-Software-Verlag erschienen ist. Es heißt QX 9, und ba-

siert auf dem »Ich-sitze-im-Raum-schiff-Prinzip«. Im Klartext heißt das: Der Monitor zeigt das Innere eines Raumschiffs mit Blick nach draußen. So sind bei QX 9 an beiden Seiten Instrumente angebracht, die zur Navigation des Schiffes nötig sind. QX 9 steht für ein Raumschiff im Welt-Raum, den eine Flotte feindlicher Raumschiffe bedroht. Letztere besteht aus einer Gruppe von Jägern und deren Mutterschiffe. Zwischen beiden schwebt ein Meteoritengürtel. Er trennt sie voneinander. Die Aufgabe des Spielers ist nun denkbar einfach: Weg damit, und zwar soviel wie möglich! Zunächst erweckt das Spiel den Anschein, als könne man nie erlernen, seinen

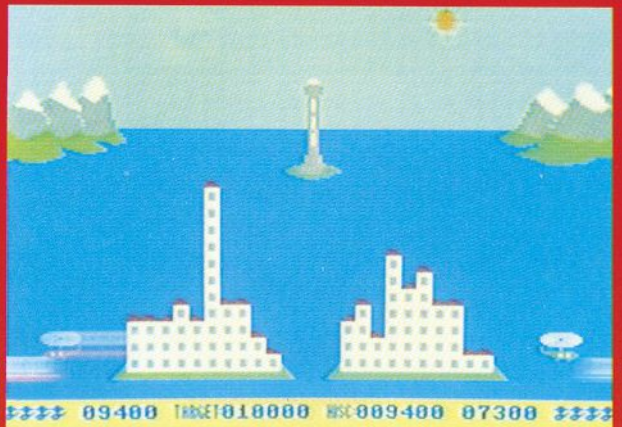
Kreuzer sicher durch das feindliche Abwehrfeuer zu steuern; doch dies vergeht sich zu einem rasanten Actionspiel. Die Grafik schwebt in der Mittelklasse, dafür ist die Soundtermalung um so besser. Da das Spiel erst mit der Zerstörung des Schiffs endet, werden einem High-Score keinerlei Grenzen gesetzt. Anders als die anderen »Star-Raiders«-Varianten kann man mit seinem Raumkreuzer auch auf dem Satelliten aufschlagen beziehungsweise bei der Landung abstürzen. Das jedoch wertet das Spiel nur auf, und formt das Endbild zu einer gelungenen Abwechslung in der Welt der Schießspiele. Preis: 48 Mark. (Oliver v. Quadt/aa)

Catastrophes

Die Grundidee ist endlich einmal nicht die eines »Miners« beziehungsweise die eines »Pac-Man«. Vielmehr geht es um ein waghalsiges Geschäft. Sie haben nämlich die Aufgabe, ein wind- und wetterfestes »Häuschen« zu bauen. Gleichzeitig müssen Sie ein bestimmtes Score-Limit erreichen und noch dazu möglichst den Gegner übertrumpfen. Nun, das ist jetzt ziemlich viel auf einmal. Zuerst jedoch zum Bildschirm: Zu erkennen sind nach der Einleitung eine schöne Meeresbucht, umgeben von hohen Bergen, ein zierlicher Leuchtturm, der später eine wichtige Rolle einnimmt, und zuletzt zwei recht unförmige, gebäudeähnliche Gebilde. Eines davon gehört Ihnen. Versuchen Sie nun, in sechs Tagen ein ansehnliches Hochhaus daraus zu machen. Steigen Sie in Ihren Hubschrauber, fliegen Sie damit zu einem Transportkutter, der geduldig

am Bildrand wartet. Er hat je ein Fertigteil-Appartement geladen. Dieses muß jetzt von Ihnen zum Haus gebracht werden und schließlich richtig draufgesetzt werden. Unter »richtig« sei verstanden: hurricane-, erdbeben-, gewitter- und überschwemmungsfest! Eine gewiß nicht leichte Aufgabe, doch das ist der Reiz an dem Spiel. Nach jedem Tag (man sieht die Sonne richtig wandern) wird eine neue Mindestpunktzahl festgesetzt. Wird sie nicht erreicht, scheidet der Spieler aus.

Am Ende des sechsten Tages erscheint der »Daily Mirror«, der über den Erfolg des Bauvorhabens berichtet. Große Pluspunkte erzielt das Spiel, das von Happy-Software vertrieben wird, wegen der originellen Grundidee und deren Aus-



führung. Grafik und Musik sind ebenfalls sehr gut. Besonders die Unterbrechung des Spielvorgangs ist positiv zu bewerten: Nach wenigen Sekunden springt der Computer für den Spieler ein. Die leider englische Anleitung im Programm kann auf beziehungsweise abgescrollt werden. Grundsätzlich formen die einzelnen Reize des Spiels und seine Feinheiten im Detail »Catastrophes« (für C 64: Preis: 48 Mark) zu einem lustigen, aber auch sehr spannenden Geschicklichkeitsspiel, das sogar dem actionliebenden Arcade-Fan viel Spaß machen wird. (Oliver v. Quadt/aa)