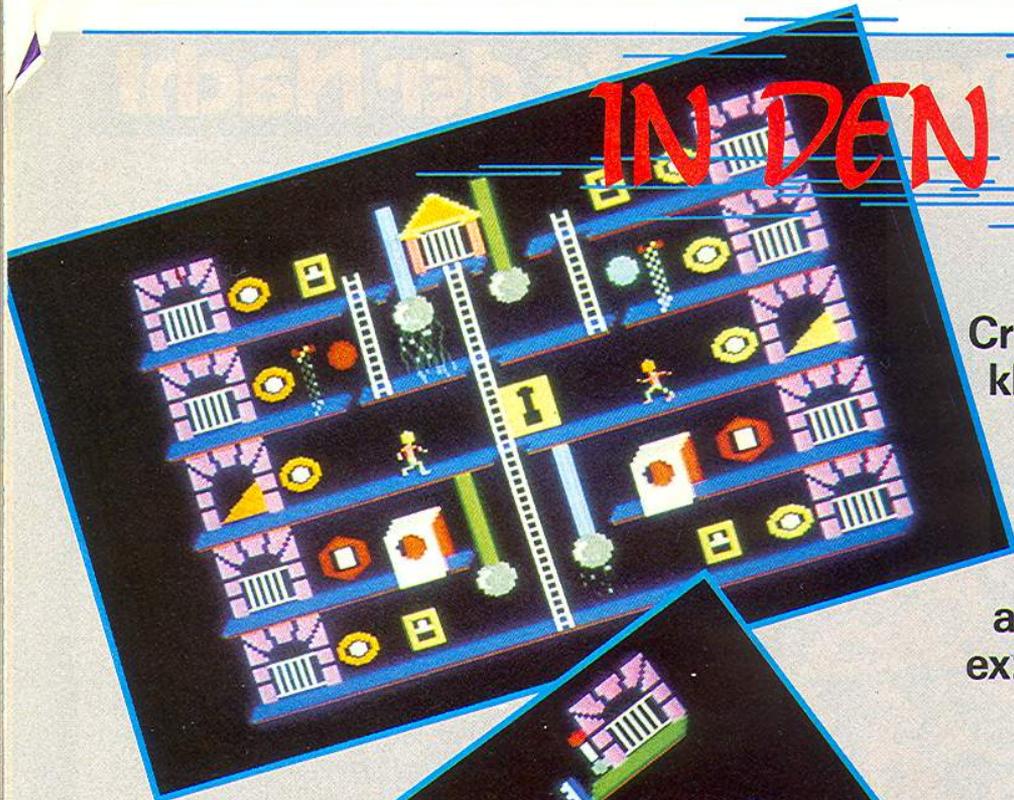
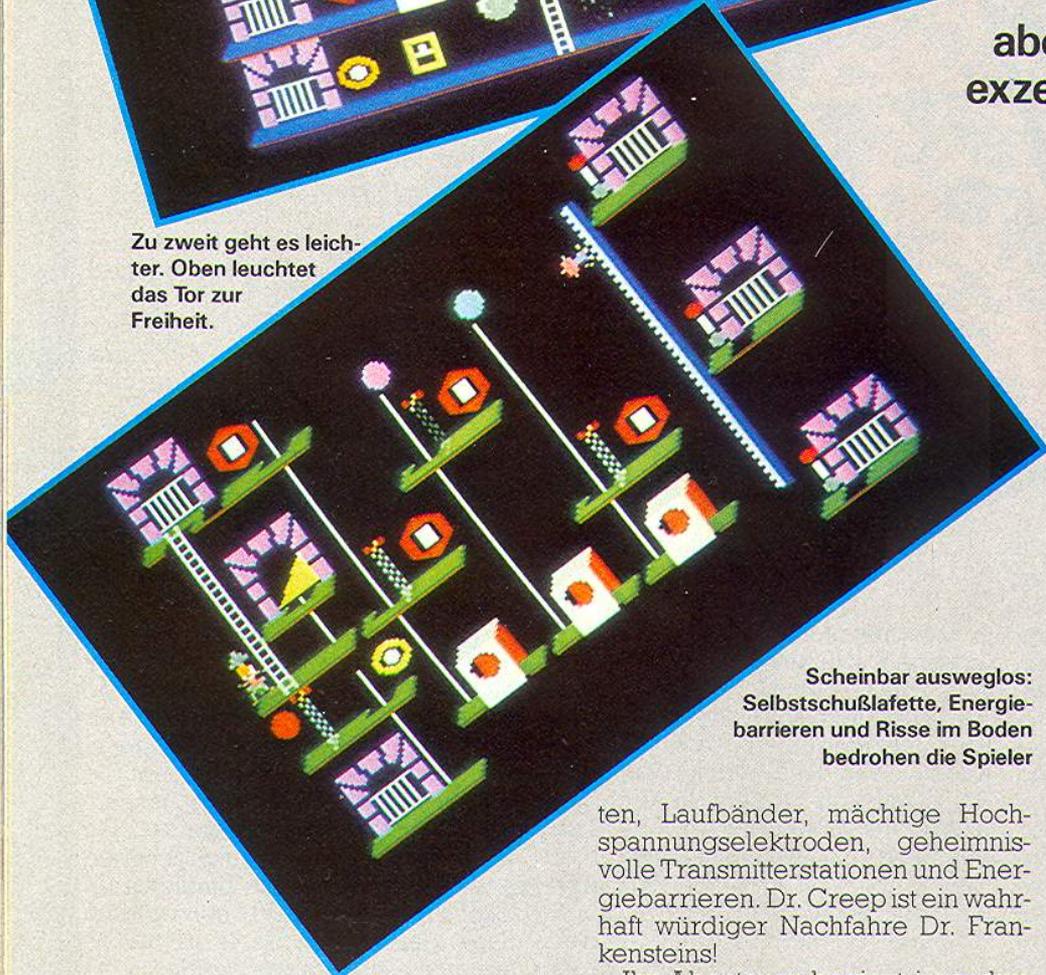


## IN DEN GEWÖLBEN



Zu zweit geht es leichter. Oben leuchtet das Tor zur Freiheit.



Scheinbar ausweglos: Selbstschußlafette, Energiebarrieren und Risse im Boden bedrohen die Spieler

»The Castles of Doctor Creep« verlangen nicht nur kluge Köpfchen und flinke Finger — Pärchen haben bei diesem Spiel bessere Gewinnchancen als Singles. In jedem Fall aber brauchen Sie für das exzellente Abenteuer einen Commodore 64 mit Diskettenstation.

grundriß um jeweils einen Raum ergänzt. Mit einem Druck auf den Feuerknopf betreten Sie den nächsten Raum.

Im Menü kann man zwischen 14 Spielstufen wählen. Jede besteht aus einer anderen Schreckensburg mit individuellem Grundriß und, von Burg zu Burg, unterschiedlich vielen Räumen. Auch die Hindernisse und Fallen sind jeweils anders angeordnet. Schon die Namen der Burgen verursachen wonniges Schauern: Tutorial (Übungsstufe), Sylvania, Callanwolde, Tannenbaum, Alternation, Freedonia, Carpathia, Parthenia, Teasdale, Rittenhouse, Romania, Doublecross, Baskerville und Lovecraft. Namen, die auf der Zunge zergehen.

Eine echte Besonderheit: Vom Menü aus kann man bestimmen, ob unbegrenzt viele »Leben« zur Verfügung stehen sollen, oder nur eine beschränkte Anzahl. Jetzt wollen Sie sicher wissen, wie man in dieses Menü kommt? Ganz einfach: Man drückt die RESTORE-Taste und anschließend RUN/STOP. Diese beiden Tasten sind sehr wichtig. Die RESTORE-Taste allein reicht bereits aus, wenn man in eine ausweglose Situation gerät. Drückt man sie, entmaterialisiert das Männchen und springt zum Ausgangspunkt zurück. Bereits beseitigte Monster und andere Hindernisse bleiben aber ausgeschaltet.

Der eigentliche Reiz des Spiels

ten, Laufbänder, mächtige Hochspannungselektroden, geheimnisvolle Transmitterstationen und Energiebarrieren. Dr. Creep ist ein wahrhaft würdiger Nachfahre Dr. Franksteins!

Ihr Abenteuer beginnt irgendwo im Inneren der Burg. Der Grundriß eines Gewölbes leuchtet vom Schirm. Ein Pfeil zeigt Ihren Standort und fordert Sie auf, den Feuerknopf zu drücken. Mit einem geisterhaften Glockenton betreten Sie den ersten von mehreren Räumen — das Abenteuer beginnt.

Was Sie in den folgenden Stunden erwartet, hängt davon ab, welche Burg sie im Menü ausgewählt haben. Nach jedem überwundenen Gewölbe erscheint der Gebäude-

**A**m fahlvioletten Himmel lockt rabenschwarz die Silhouette der Burg zum Abenteuer. Treten Sie ein in die düsteren Hallen mit ihren grauenvollen Geheimnissen; eine Gänsehaut ist Ihnen sicher. Gewölbe reiht sich an Gewölbe und Schrecken an Schrecken. Fallgruben, Zombies und Frankenstein-Monster säumen den Irrweg durch die Gemäuer. Entsetzliches aus dunklen Tagen neben furchterregender Technik: Selbstschußlafette-

# AM ANFANG DES GRAUENS

liegt nicht in der scheinbar zufälligen Aneinanderreihung der Hindernisse, sondern im Gegenteil in einer ausgetüftelten Logik der Kombinationen. Jedes Gewölbe kann überwunden werden, aber es gibt Situationen von der komplexen Spielstruktur eines Schachspiels. Scheinbar ausweglos, können sie durch streng logisches Denken überwunden werden. Andererseits wetzt das Männchen so niedlich durch die Gänge, klettert es so putzig über Leitern, rutscht es so quicklebendig an Rutschstangen von Etage zu Etage, daß die anspruchsvolle Spielstruktur nur unbewußt wahrgenommen wird.

Das meiner Meinung nach wichtigste Merkmal besteht aber darin, daß man dieses Spiel zu zweit spielen kann, und zwar nicht gegeneinander nach Art eines Wettkampfs, sondern miteinander!

Am Beginn des Spiels muß man lediglich den Feuerknopf des zweiten Joysticks drücken statt den des ersten. Dann beginnt das Spiel mit zwei Männchen, von denen jedes von einem Spieler gesteuert wird. Viele Hindernisse sind jetzt nur noch ein Kinderspiel. Während zum Beispiel ein Spieler den Schalter einer Energiebarriere gedrückt hält, marschiert der zweite seelenruhig zum Schalter des Laufbands oder holt ohne Hast den kostbaren Schlüssel für das rettende Tor.

Erwachsene Spieler werden daran erinnert, daß manches mit Solidarität leichter geht. Für Kinder bietet es willkommene Gelegenheit zum

Einüben von Gemeinschaftssinn und Freundschaft ohne den üblen Geruch altkluger Belehrung. Ganz nebenbei verbreitet das Spiel etwas vom Zauber echter Märchen, mit ihrer Mischung aus schaurigem Grusel und versteckter Lebensweisheit.

Ich kann dieses Spiel wirklich nur als eines der besten empfehlen, das den Preis von 89 Mark rechtfertigt und sowohl für Kinder als auch Erwachsene uneingeschränkt geeignet ist. (Irmgard Maier/lg)

## Mädchen

### zwischen Berg und Bit

**Für die Natur hat sie mehr übrig als für die Technik und die Berge zieht sie den Bits vor. Das hält sie aber nicht davon ab, gelegentlich ein gepflegtes Computerspiel zu genießen.**

Irmgard Maier, 22 Jahre jung, ist kein Computer-Freak. Im Niederbayerischen Dörfchen Ettling, wo sie aufgewachsen ist, sind die Leute immer noch der Meinung, ein Mädchen gehöre an den Herd, nicht an den Computer. Daß auf diese Weise vielen ihrer Altersgenossinnen die Zukunft verbaut wird, weil schon bald ein sicherer und qualifizierter Beruf zwangsläufig mit Computerkenntnissen verbunden sein wird, ist den Eltern oft nicht klar. Auch Irmgard kam erst mit einem Computer in Kontakt als sie vor einem Jahr nach München zog. Eine heiße Begeisterung für die Computertechnik ist daraus nicht entstanden, aber für ein »gepflegtes« Computerspiel kann sich Irmgard durchaus erwärmen.

Darunter versteht sie solche Spiele, bei denen man überlegen und taktieren muß. Schießspiele lehnt sie in jeder Form ab. »Es gibt in der Welt schon genügend Ballerei. Ich versteh nicht, wie sowas als Spiel noch Spaß machen kann.« Mit Gesellschaftsspielen kennt sie sich gut aus. Bei sechs Geschwistern hat sie Übung darin. Deshalb gefallen ihr besonders Computerspiele für mehrere Personen. Wenn dann noch Teamgeist gefragt ist, statt Konkurrenzdenken ist sie ganz in ihrem Element. »Bei uns Geschwistern war es immer eine Selbstverständlichkeit, daß man zusammenhält und sich gegenseitig hilft, statt untereinander zu streiten.«

Irmgard arbeitet tagsüber in der Münchner Zentrale der Raiffeisen-

bank. Gelernt hat sie Rechtsanwaltsgehilfin. Bei ihrem früheren Lehrherrn erlebte sie gegen Ende der Lehrzeit mit, welche einschneidenden Veränderungen die Einführung der Computertechnik für einen kleinen Betrieb zur Folge hat.

Was macht sie, wenn sie mal nicht computert? »Abends lese ich gerne« erzählt sie. »Viele Computerfans vergessen, daß es außerhalb der Bits noch andere wichtige Dinge gibt.« In die Disco geht sie freilich nie. Lieber fährt sie an den Wochenenden mit Freunden zum Bergsteigen. (lg)

