

kaufen. Ein Tip: Mit den Händlern läßt sich vorzüglich feilschen. So kommt es, daß man gut gerüstet von dannen zieht: zum Temple of Apshai.

Im ersten Tempelraum steht eine Schatztruhe. Sicherheitshalber untersucht unser Held, ob hier irgendwo eine Falle verborgen ist. Nachdem diese Untersuchung negativ verläuft, nichts wie ran an

die Truhe, doch leider enthält sie nichts Brauchbares. Weiter zum nächsten Raum. Plötzlich steht ein riesiges Insekt vor einem: die erste Bewährungsprobe. Da das Schußfeld günstig ist, wählt er am besten den Bogen als Waffe und streckt das Untier mit einem gezielten Schuß nieder. Weiter in den nächsten Raum. Während unser Held eine Geheimgtür sucht,

Schüsse im Tempel

Ob Zombies, Riesenmoskitos oder Sphinx, wer im „Tempel of Apshai“ Schätze finden will, muß sie alle besiegen.

Wer für 49 Mark das Spiel „Temple of Apshai“ erworben hat, hält neben der Diskette erstmal eine Menge Papier in Händen: ein kartoniertes Blatt mit sämtlichen Kommandos und 82 Seiten Spielanleitungen in Englisch. Als Einleitung ein paar Seiten Hintergrundstory, dann die Ladeanweisungen und zwei Seiten für Ungeduldige. Wer sich sofort an seinen Computer setzen und spielen will, bekommt hier Tips, „wie Sie mindestens eine Minute überleben können“, dann etwa zehn Seiten Regeln und schließlich 60 Seiten mit 568 Raum-, 55 Fallen-, 180 Schatz- und 37 Monsterbeschreibungen. Vorläufig ist die Spielanleitung nur in Englisch zu haben. Von einer Menüführung geleitet, läßt sich der Spieler einen Helden zuteilen. Er wird beschrieben durch seine Eigenschaftswerte: Strength, Constitution, Dexterity, Intelligence, Intuition und Ego. Die Skala reicht von 3 bis 18. Noch ist er nackt und namenlos, aber doch schon im Besitz einiger Silberlinge. Ein Name ist schnell gefunden, und der Spieler kann daran gehen, unseren Helden mit Kleidung, Rüstung, Waffen und Heilsalben zu versorgen. Wieder menügeführt, spaziert er zum Ein-



Bild 1



Bild 1:
Kampf mit
Riesenmoskito

Bild 2: Fledermaus
bedroht Tempelräuber

Bild 5: Freundliches
Monster zum Plaudern

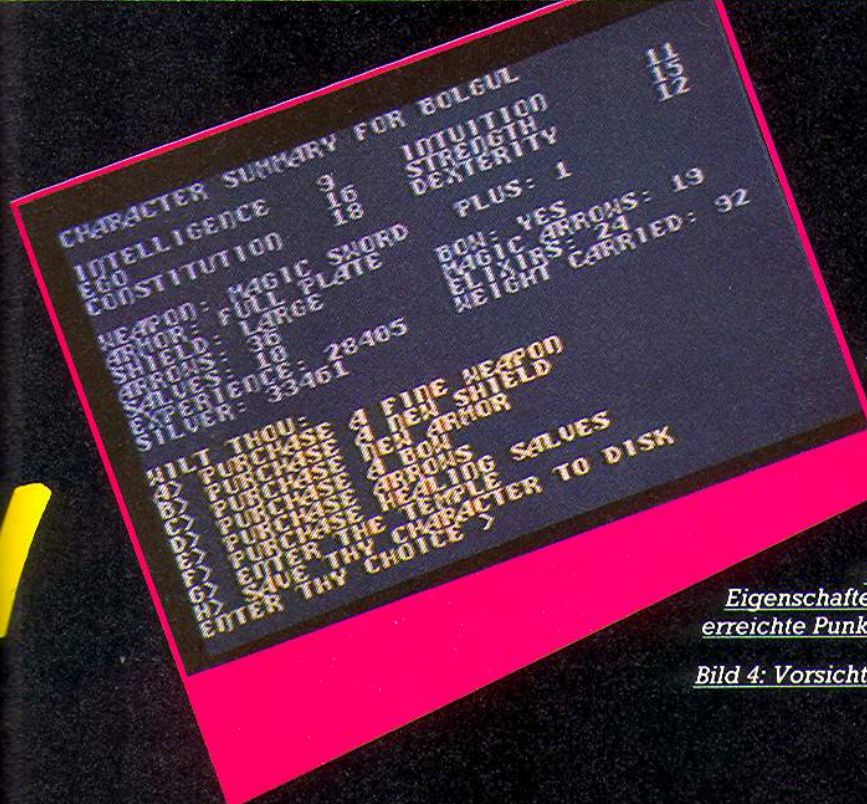


Bild 3

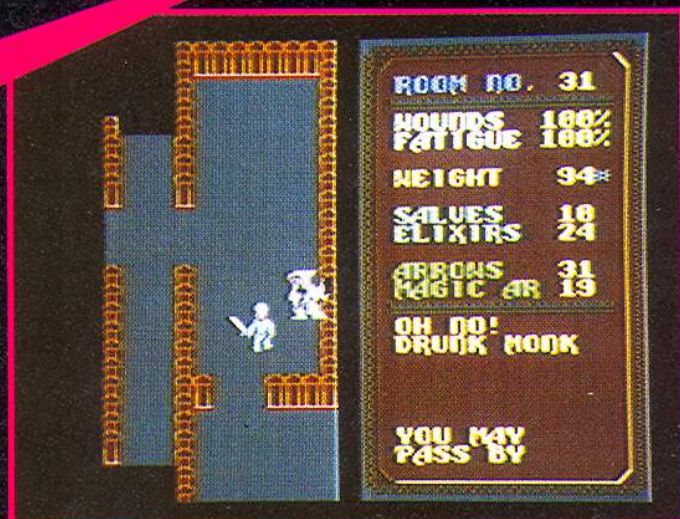
Bild 3:
Eigenschaften und
erreichte Punktezahl

Bild 4: Vorsicht Falle!



Bild 4

Bild 5



gerät er wieder in einen Kampf. Diesmal trägt er eine Verwundung davon. Doch Heilungen dauern zum Glück nur Sekunden. Es genügt, kurz den Tempel zu verlassen und die Schätze abzuladen. Betritt er ihn dann wieder, erfreut er sich bester Gesundheit. Vom Suchen nach Geheimtüren abgesehen, bewegt sich die Spielfigur der Reihe nach durch alle Räume, kehrt nur zur Erholung und zum Ergänzen der Ausrüstung immer wieder an den Ausgangsort zurück.

Die Kämpfe laufen nicht Realtime ab, sondern jede Figur hat abwechselnd eine Bewegungsphase, so daß der Spieler sich meist in eine gute Schußposition bringen kann.

Von Raum zu Raum

Der Befehlsvorrat mit 29 Kommandos ist groß. Das Spiel geht jedoch schnell in Routine über, wenn man von Raum zu Raum hastet, die Monster umnietet und die Schätze einsammelt. Das Spiel ist weniger als Actionspiel gedacht. Es ist für Leseratten ausgelegt, die eigene Bilder im Kopf entwerfen wollen. Man liest — wenn man einen Raum betritt, auf ein Monster trifft oder in eine Falle tappt, die zugehörige Beschreibung in aller Ruhe durch — stellt sich die Situation genau vor und handelt erst dann. Da das Geschehen nicht Realtime abläuft, hat man genügend Zeit zur Lektüre zwischendurch. Fazit: Epyx hat mit „Temple of Apshai“ eine neue Spielart geschaffen. Als Actionspiel — ohne begleitende Lektüre — ist es allerdings weniger interessant. Spiel-freaks dagegen, die nicht nur auf die Tastatur einhacken wollen, bekommen für 49 Mark zugleich Spielspaß und Vokabeltraining in Englisch.

(J. Weigand/bam)