



Spanische Seeleute suchen sieben sagenumwobene Städte. Beim Action-Adventure "The Seven Cities of Gold" ist Spielspaß, nicht aber der Erfolg garantiert.

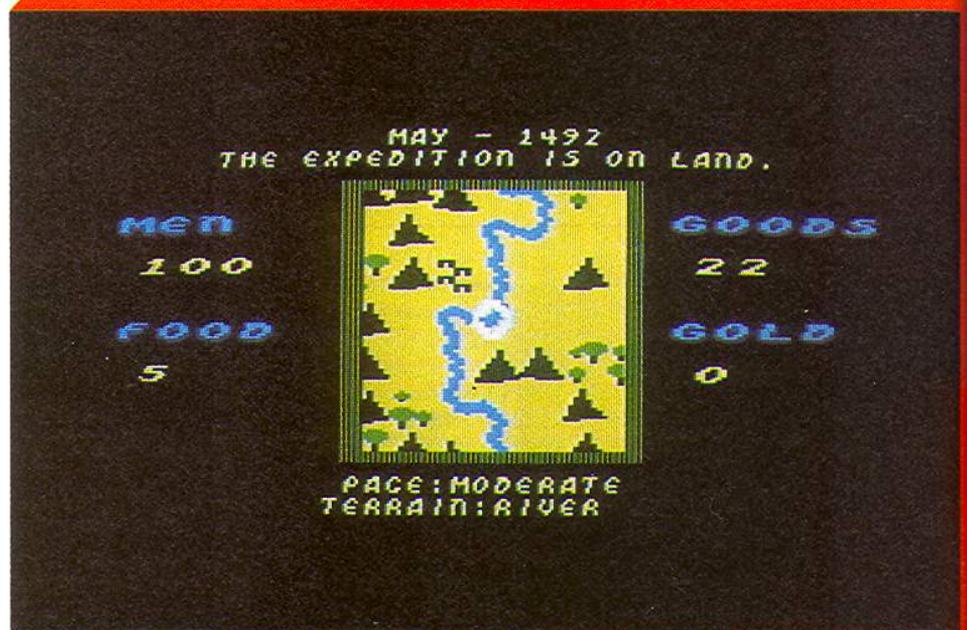
Schon die aufwendige Verpackung macht das Adventure "The Seven Cities of Gold" von Electronic Arts interessant. Die Grafische Gestaltung und eine hervorragende Spielanleitung halten, was sie versprechen: Spielspaß und anhaltende Spielmotivation. Freunde hektischer Ex-und-Hopp-Balla-Balla-Spiele werden allerdings weniger beeindruckt sein und ihren 'Gaudi-Stecken' beiseitelegen.

Mit dem Joystick nach Amerika

Der Spieler wird hier in die Zeit der spanischen Konquistadoren versetzt — Anno 1492 — und schlüpft in die Rolle eines abenteuerlustigen Seefahrers. Er soll die riesigen Gebiete von Nord- und Südamerika voller unermesslicher Reichtümer und Schätze entdecken. Ausgerüstet mit 4 Schiffen, 100 Mann, 300 Einheiten Handelsgüter und Proviant für 52 Wochen geht die Reise los. Als Ansporn erhält der Spieler vom Königshaus 3000 Goldstücke. Er verspricht dafür, die Neue Welt zu entdecken und der spanischen Krone Ruhm und Ehre zu bringen.



Spanische Expedition bricht auf



Im Eingeborenendorf wartet ein habgieriger Häuptling

Die Expedition hat drei Schauplätze: Spanien, das Meer und die Neue Welt. Alle Aktionen werden mit dem Joystick ausgeführt, doch zuerst heißt es: auf's Meer hinaus! Stürme, Untiefen und Seuchen machen einem das Leben schwer, treiben die Schiffe weit vom Kurs ab und dezimieren die Mannschaft. Nach einer halben

Minute Echtzeit erreicht unser Seefahrer die Ostküste von Amerika. In der Mitte des Bildschirms befindet sich ein Fenster, indem die jeweilige Landschaft, die hilfsweise einzublendenden Landkarten und die Aktionen mit den Eingeborenen dargestellt werden. Ein Tip: Am besten geht man zuerst vor Florida vor Anker, denn

Stürme, Seuchen, Schätze



DISCOVERED IN THE NEW WORLD:
LAND: 0%
RIVERS: 0%
NATIVES: 5%
MINES: 0%
SPECIAL: 0%
MISSIONS: 0
WEALTH: 2305
LIVES: 1

Zurück in der Heimat. Landkarte zeigt eroberte Gebiete

dort kommt man recht schnell mit Trägern in Kontakt, die den Weg zu einer ergiebigen Goldmine kennen, westlich vom Mississippi. Dörfer und Städte sind symbolisch gekennzeichnet. Kaum bewegt sich der Held auf eines davon zu, wird er augenblicklich direkt auf den Dorfplatz gezoomt, mitten in eine Horde wild mit Speeren stampfender Eingeborener. Werden mehr als drei „Wilde“ durch Berührung getötet, muß der ganze Stamm niedergemetzelt werden. Das ist besonders dann ärgerlich, wenn man ohne böse Absicht mit den Eingeborenen zusammenge-

rumpelt ist. Erobern kostet auch auf spanischer Seite Menschenleben. Gold und Nahrungsvorräte können zwar geplündert werden, die Freude darüber ist jedoch von kurzer Dauer: Die barbarische Tat verbreitet sich in Windeseile bei den sonst gutmütigen Ureinwohnern. Besser ist es den Häuptling zu suchen, um ihn nach einem großzügigen Gastgeschenk zum Tausch — Gold gegen Handelsgüter — zu überreden. Jeder ist zufrieden und unserer Expedition wird gestattet, ein Fort oder eine Handelsmission zu errichten. Ohne Gunst der Einheimischen

geht nämlich nichts. Nur sie wissen den Weg zu verborgenen Goldminen und zu den sieben unermesslich reichen Städten. Spätestens wenn die Handelsgüter aufgebraucht sind, müssen unsere Abenteurer zurück in die Heimat, um sich nach einer Erholungspause in ein neues Abenteuer zu stürzen.

Neues Gold im Königspalast

Um die Expedition weiterführen zu können, muß unser tapferer Held in den Königspalast. Nur dort erhält er das nötige Gold für weitere Reisen und Anerkennung für seine bisherigen Anstrengungen. Um zum Vizekönig ernannt zu werden, müssen allerdings bis zum Jahre 1540 mindestens 50 Prozent der Neuen Welt entdeckt, geplündert und unterjocht sein. Sollte man das wirklich einmal schaffen, ist das Spiel noch nicht zu Ende. Der Computer kann eine völlig neue Welt konstruieren, die immer neue Abenteuer offenbart. Bei "The Seven Cities of Gold" ist Adventure- und Role-Playing-Freunden ein langanhaltender Spielspaß garantiert. Die grafische und akustische Ausstattung ist hervorragend. Besonders Details begeistern: Nähert sich zum Beispiel der Herbst, verändern die kleinen Bäumchen ihre Farbe. Kurzum: ein Superspiel. (Andreas Vichr)