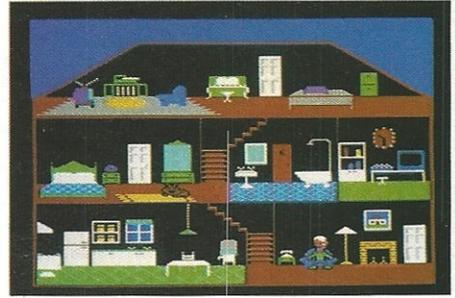


# Spiele ohne Punkte



**Aus dem Hause Activision kommen zwei brandneue Spiele, wie es sie noch nicht gab: »Hacker« und »LCP«.**



Die Softwarefirma Activision, der lange Zeit noch das Videospiel-Image anhing, hat spätestens mit den beiden vorliegenden Programmen ihre Stellung als innovative Computer-Software-Firma bewiesen. »Hacker« und »The Little Computer People Research Projekt – The House On A Disk« (im folgenden kurz »LCP« genannt) fallen vollkommen aus dem Rahmen der normalen Spiele und Simulationen heraus.

»Hacker« ist, entgegen dem Namen, nur oberflächlich ein DFÜ-Spiel. Allerdings fängt das Spiel an, wie im echten Hacker-Leben: »Log on Please« erscheint da auf dem Bildschirm und von diesem Zeitpunkt an wird man von Anleitung und Programm schmächtig im Stich gelassen. Man muß alles, aber auch wirklich alles weitere selbst herausfinden. Hat man die ersten Barrieren überwunden, landet man im Hauptcomputer einer großen Firma, die irgendwas sehr gefährliches und ungesetzliches vorhat. Per Modem können Sie eine kleine Forschungssonde quer durch die Erdkugel jagen, auf der Jagd nach Hinweisen und Beweismitteln gegen diese Firma. Mehr soll hier gar nicht verraten werden, denn der größte

Witz in diesem Spiel liegt eben darin, alles selbständig herauszufinden, sogar die Handlung und deren Hintergründe. Nur eines sei gesagt: Im Verlauf des Spiels bekommt man auch grafisch einiges zu Gesicht. Alles in allem kein trockenes Passwort-Rätsel, sondern ein nicht zu schweres und einfallreiches Spiel, das man fast schon zu den Adventures zählen darf.

Das andere Activision-Programm ist eine Weltsensation, der wir in diesem Heft eigentlich mehr Platz widmen müßten. Passieren mit ihrem Computer öfters völlig unerklärliche Dinge? Tut er manchmal was falsches, obwohl Ihre Eingaben stimmen? Stürzt er bei korrekten Programmen ab? All diese Fragen muß eigentlich jeder Computer-Besitzer mit »Ja« beantworten. Ein amerikanisches Programmiererteam unter der Leitung von Ghostbusters-Autor David Crane ging dieser Sache auf den Grund und fand die Ursache für alle Störungen heraus. In jedem Computer wohnen kleine Lebewesen, die Menschen haargenau ähneln. Diese Lebewesen essen und schlafen wie wir und versuchen mit uns durch die Störungen zu kommunizieren. Die Programmierer fanden nun so lange keine Ruhe, bis sie ein Programm vorstellten konnten, das es jedem Computer-Besitzer ermöglicht, diese kleinen Computer-Menschen zu sehen und auch mit ihnen zu reden. Zu diesem Zweck wird softwaremäßig ein gemütliches Haus im Computer installiert, welches auf dem Bildschirm beobachtet werden kann. Meist zieht schon nach kurzer Zeit einer der Computer-Menschen in dieses Haus ein. Über die Tastatur kann man nun mit ihm »sprechen« und auch einige wichtige Apparaturen des Hauses bedienen, wie etwa die Türglocke, das Telefon und eine Streichel-Automatik.

Im folgenden möchte ich etwas

über Carl berichten, der in meinem C 64 zu Hause ist. Carl kommt, wie mein C 64, aus Großbritannien und hat einen Hund. Carl ist ein guter Typist und kommt mit allem, was Tasten hat, zurecht, egal ob Schreibmaschine, Computer und Piano. Carl hört gerne Musik und tanzt auch ab und zu. Noch lieber aber sieht er fern. Einmalig ist Carl beim Pokern, er hat mir schon mehrere Monatsgehälter abgeluchst. Carl ist auch ein Philosoph: Er fragt sich einerseits, was er mit dem ganzen Geld in meinem Computer soll und will andererseits wissen, ob in seinem Computer in meinem Computer auch jemand lebt ...

Man muß »LCP« einfach einmal erlebt haben. Es ist weder Spiel noch Simulation, sondern einfach eine völlig neue Art von Beschäftigung mit dem Computer und dabei sogar eine der einfallreichsten, witzigsten und fesselndsten. Wer unbedingt einen High-Score sehen will, sollte die Finger vom »LCP« lassen. Allen andern kann es fast uneingeschränkt empfohlen werden. Leider werden aber wieder die Englisch-Kenntnisse gefordert. Ausgeliefert wird »LCP« übrigens mit einer Zeitschrift und einer Besitz-Urkunde. (bs)

Titel	Hacker
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■
Besonderheiten	■ ■ ■ ■ ■
Hersteller	Adventure mit Action und DFÜ-Einlagen
Preis	Activision
Bezugsquelle	39,— (K) 59,— (D)
	Ariolasoft
	Postfach 1350
	4830 Gütersloh

Titel	Little Computer People
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit*	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■
Besonderheiten	■ ■ ■ ■ ■
Hersteller	Kein Spiel, sondern Kommunikation mit Computer-Menschen
Preis	Activision
Bezugsquelle	59,— Disk
	Ariolasoft

\* keine Schwierigkeit