



Das verrückte Labyrinth auf CD-ROM

GESCHIEBE AM PC

Zum „Spiel des Jahres“ hat es nie gereicht. „Das verrückte Labyrinth“ schaffte es 1986 nur auf die Auswahlliste. Trotzdem hat sich das genial einfache Schiebepiel von Prof. Max Kobbert zu einem der erfolgreichsten Ravensburger Brettspiele entwickelt. Bis heute wurden weltweit mehr als 5 Mio Stück verkauft. Klar, dass dem Ursprungsspiel inzwischen mehrere Varianten folgten. Für die neueste Spielart brauchen Sie einen PC.

Nebel wabert über der unruhigen See. Die Musik verheißt Dramatik. Blitze zucken vom Himmel – und da hebt sie sich aus den Fluten, jene Insel, deren Oberfläche mit einem magischen Mauerwerk bebaut ist. Die Kamera schwenkt in das Labyrinth hinein, führt uns durch die sich stets verändernden Gänge, vorbei an Ungeheuern und Schatztruhen und stellt uns schließlich Tamara gegenüber, einer bildhübschen, rothaarigen Hexe. Für den Anfang sind wir schon mal hinreichend beeindruckt. – Doch das war nur der Vorspann.

Labyrinth in 3D

Das Spielprinzip der PC-Version entspricht zunächst der Urfassung des Brettspiels. Das Labyrinth besteht aus 49 quadratischen Kärt-

chen mit geraden Wegstücken, Ecken, Einmündungen. Ein weiteres Kärtchen wird vom Rand in das Labyrinth geschoben, dadurch fällt am gegenüberliegenden Ende ein Teil heraus, und die Streckenführung im Labyrinth verändert sich. Neue Wege tun sich auf, andere werden blockiert. Zweck dieser Aktion ist, dem eigenen Magier den Weg zu einem Artefakt freizumachen, das ihm auf der obersten Karte seines Kartensapels angezeigt wird.

Natürlich ist das auf dem Bildschirm alles sehr schön dreidimensional gestaltet und entspricht dem aktuellen Stand der Technik. Und weil wir einen PC zur Hand haben, können wir ihm auch gleich ein paar Buchführungsaufgaben übertragen. Anders als beim Brettspiel gewinnt in der PC-Version nämlich nicht einfach, wer seinen Kartensapel durchgespielt hat. Wer den gesuchten Gegenstand erreicht, erhält Punkte gutgeschrieben. Je

länger der Weg ist, den er dabei zurücklegt, desto höher die Punktzahl. Und wenn auf Zeit gespielt wurde, gilt zusätzlich: Je schneller das Ziel erreicht wird, desto mehr Punkte.

Es gibt noch einen weiteren Weg, die Punktzahl zu verbessern. Im Normalfall wird das gesamte Labyrinth



aus der Vogelperspektive angezeigt. Da fällt es natürlich leicht, den richtigen Weg zu finden. Wer's

schwieriger mag, schaltet auf die Nahansicht um und sieht nur einen kleinen Ausschnitt des Spielplans in unmittelbarer Umgebung seiner Spielfigur. Die doppelte Punktzahl winkt als Belohnung, wenn man auf diese Weise das gesuchte Artefakt findet.

Unter der Nahansicht „im Innern der Labyrinthgänge“ hatten wir uns allerdings etwas anderes vorgestellt: den Weg durch das Labyrinth aus der Sicht des wandernden Magiers, so wie es auch im Vorspann zum Spiel zu sehen ist. Tatsächlich ist die Nahansicht nur eine herangezoomte Vogelperspektive, eine Ausschnittvergrößerung desselben Blickwinkels, keine echte Herausforderung. Schade!

Vielseitige Computergegner

Vier zauberhafte Zeitgenossen warten im Labyrinth auf Mitspieler. Jeder einzelne übernimmt entweder den Part eines menschlichen Spielers, gehorcht also unserem Willen, wenn wir ihn





durch das Labyrinth schicken. Oder aber er besinnt sich auf seine künstliche Intelligenz, wird vom Computer gesteuert und versucht dabei, besser zu sein als seine menschlichen Gegner. Oder er wird schlicht abgeschaltet, wenn wir nur in kleiner Runde spielen wollen.

Wer mag, kann auf diese Weise alle vier Figuren auf virtuell schalten und gegeneinander spielen lassen, ohne selbst eingreifen zu müssen. So hat man auch als passiv veranlagter Mensch seinen Spielspaß. Dabei offenbaren sich dann auch die unterschiedlichen (Un-)Fähigkeiten, die den Figuren einprogrammiert wurden. Zumindest beim Zauberlehrling Maurin werden sie schnell offensichtlich, wenn er hilflos hin und her läuft und am liebsten nach dem Weg fragen würde, wenn er könnte.

Die grafische Umsetzung ist recht ansprechend geraten, keine Frage. Das Spiel

hätte aber sehr viel mehr Pluspunkte sammeln können, wenn die Darstellung, wie sie für den Vorspann gewählt wurde, auch während des Spiels zur Verfügung gestanden hätte. So ist es halt nur eine reine 1:1-Umsetzung eines Brettspiels, bei der sich die Frage stellt, ob man sie braucht.

Spielt man allein, muss man mit den virtuellen Gegnern des Spiels Vorlieb nehmen. Netzwerk- oder Online-Spiele sind nicht möglich. Spielt man zu mehreren, greift man lieber zum Brettspiel, weil das gemeinsame Hocken vor einer PC-Tastatur nicht gerade der landläufigen Vorstellung von einer geselligen Spielrunde entspricht. Zumal sich die Mitspieler verschämt vom Bildschirm abwenden müssen, wenn eine Karte aufgedeckt und das nächste Ziel enthüllt wird.

So bleiben als Zielgruppe also die Solo-Spieler. Sie finden als Beigabe auf der CD auch noch 50 Labyrinth-Rät-

sel unterschiedlichen Härtegrades. Leider muss man sich beim Lösen streng an die vorgegebene Reihenfolge halten und zunächst die recht banalen, leichten Rätsel über sich ergehen lassen, um schwierigere Aufgaben gestellt zu bekommen.

Auf Dauer jedoch vermag die CD trotzdem nicht zu fesseln. Dafür ist der Spielreiz nicht hoch genug – im Gegensatz zum Brettspiel. PC-Spiele müssen sich andere Maßstäbe gefallen lassen, nicht nur, weil sie auch preislich andere Maßstäbe setzen. KMW

Info-Box

Das verrückte Labyrinth auf CD-Rom; Autor: Prof. Max Kobbert; 1-4 Spieler ab 8 Jahren; Betriebssysteme: Win95/98, 2000; CPU: PentiumII (besser III), 500 MHz, 64MB RAM; Ravensburger Interactive; Preis: ca. EUR 29.