



Ravensburger-Klassiker für PC

# DREIERPACK



Bücher des Stuttgarter Klett-Verlags kennen wir noch alle aus der Schulzeit. Als man dort erkannte, dass Wissen nicht nur per Buch vermittelt werden kann, gründete man das Tochterunternehmen HEUREKA-Klett, schnell führende Lernsoftwaremarke in Deutschland. Kein Wunder, denn die Lernadventures für die verschiedensten Wissensbereiche sind so attraktiv gestaltet, dass sie Vergleiche mit PC-Spielen wie MYST, RIVEN oder URU nicht zu scheuen brauchen. Zum 10jährigen Jubiläum gönnt man den Kids mit drei Ravensburger Brettspielklassikern für ihren PC nun ein wenig Entspannung vom Lernen.

Version übernommen. Den Spielablauf selbst, Mensch ärgere Dich nicht mit zusätzlichen Blockadesteinen, darf man als bekannt voraussetzen. Die Spielfiguren sind auf dem Bildschirm in

als attraktiv. „Damit haben wir dem Wunsch von Spielern entsprochen“, verteidigt Florian Thiemer (30) diese schlichte Darstellung. Er war als Projektentwickler der Morgen Studios für die Um-

Zum Glück ist das klassische Brett nur eine von zwei Darstellungsoptionen bei Malefiz. Die zweite heißt „Mexiko“, und hier durften die Grafiker zeigen, was sie können. In einer Hügellandschaft springen statt der Pöppel kleine freche Mexikaner ihrem Ziel entgegen und werfen ihren Gegnern Felsblöcke vor die Füße. Sehr gelungen! Schon der Vorspann zum Spiel macht Freude.

Das gilt auch für Scotland Yard. Hier versteckt sich der Original-Spielplan hinter der Bezeichnung „Einfaches Spielbrett“ – und stellt sich unübersichtlicher dar als die 3D-Version, die „komplex“ genannt wird. Schuld daran ist die unruhige Farbgebung der Ravensburger Neuauflage, der Spielplan der Urfassung war sehr viel angenehmer anzusehen, und die 3D-Version der PC-Ausgabe ist es ebenfalls. Ein Spieler versucht, sich als „Mister X“ dem Zugriff der anderen Spieler, den Detektiven, zu entziehen. Während man beim Brettspiel am Ende das Protokoll aufdeckt, um festzustellen, welchen Weg und welche Verkehrsmittel Mister X genommen hat, kann man sich in der PC-Version den Spielverlauf noch einmal wie einen Film anzeigen lassen. Gute Idee! Leider hat man aber die Pause-Taste für den Replay-Film vergessen.

Das dritte Spiel, Maulwurf Company, lag bei Redaktionsschluss noch nicht



Projektentwickler Florian Thiemer

bescheidenem Umfang zu Gefühlsregungen fähig und äußern ihre Freude oder ihren Unmut in Form von Sprechblasen.

Der Spielplan des Klassikers, auch wenn er in 3D dargestellt ist und Kamerafahrten in Maßen erlaubt, ist am Bildschirm alles andere

setzung der Brettspiele verantwortlich. Thiemer bezieht sich auf Reaktionen auf die Brettspielumsetzungen von Dartmoor Softworks. Damals war kritisiert worden, dass die Spiele nicht originalgetreu auf den Bildschirm übertragen worden waren.





## Spieltipp

Zum Spielstart muss die CD im Laufwerk sein. Wenn Sie im internen Netzwerk spielen, starten Sie das Spiel erst auf einem Rechner. Nach dem Vorspann können Sie die CD entnehmen und in den Partnerrechner legen, um dort das Spiel zu starten.

fertig vor. Ein Demoexemplar begeistert jedoch durch die grafische Umsetzung und Animation der kleinen Maulwürfe in ihren Latzhosen, die versuchen, bis zuletzt in ihren Erdlöchern zu bleiben.

## Multiplayer-Probleme

Alle Spiele lassen sich im Einzel- oder Mehrspielermodus verwenden, mit menschlichen oder künstlich intelligenten Gegnern, deren Pffiffigkeit einstellbar ist. Via Internet kann man nur spielen, wenn man sich zuvor die IP-Adressen mitteilt, das funktioniert ebenso wie bei den Dartmoor-Spielen des letzten Jahres – oder auch nicht, wenn man hinter einem DSL-Router mit Firewall sitzt. Probleme hatten wir auch beim Spiel im internen Netzwerk: Anders als im Handbuch beschrieben, kann man einem eröffneten Spiel nicht über

den Menüpunkt „Suchen“ beitreten, sondern muss die IP-Adresse des LAN-Rechners eingeben, auf dem das Spiel gestartet wurde. Und in der Hot-Seat-Variante (mehrere menschliche Spieler am selben Rechner) wird man bei Scotland Yard schnell zum Spielverderber, wenn man als letzter Spieler in der Reihe vor Mister X sitzt: Sobald man seinen Zug bestätigt hat, sieht man, wo sich Mister X aufhält – aber wer setzt sich schon mit seinen Mitspielern vor einen Rechner, um ein Brettspiel zu spielen?

Von den drei Spielen wird Scotland Yard am ehesten auch Erwachsene ansprechen. Wobei es diesen Titel schon einmal 1998 bei Ravensburger Interactive als aufwendiges PC-Spiel gab. Interessanterweise ist die neue Umsetzung von HEUREKA-Klett originalgetreuer als die Version von damals.

*KMW*



## Infobox

Das Original Maléfiz Spiel, Scotland Yard und Maulwurf Company (HEUREKA-Klett Softwareverlag) jeweils für Kinder ab 10 Jahren und Erwachsene, erscheinen in der Serie „Meine Lieblingsspiele jetzt auf PC“, Preis: je ca. 19,95 €. Systemvoraussetzungen: PI-II/800MHz, 3D-Grafik 16MB, 128MB RAM, CD-ROM, Soundkarte, 150MB freier Plattenspeicher, DirectX 9.0b (inkl.), Win98, ME, XP, 2000.