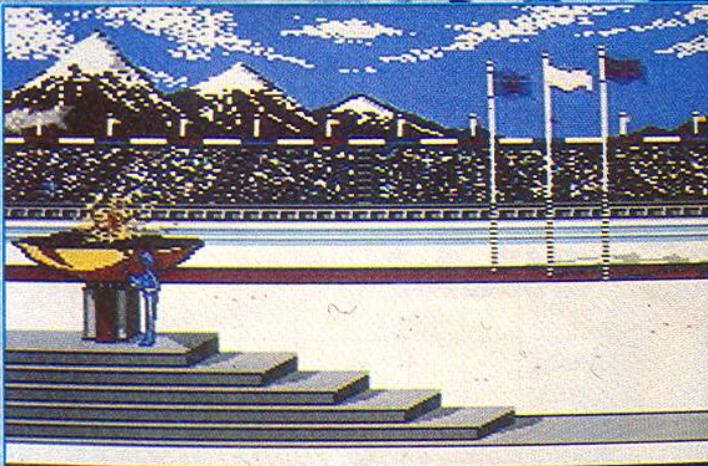


# Winterspiele



17 Nationen treten bei den Winterspielen an



COMPUTER PACER 0:00.0



Richtiger Joystick-Rhythmus bringt Zeiten unter 30 Sekunden



Anspruchsvollste Disziplin: Biathlon



Gefährlicher Eiskanal für Bobfahrer: Gegenlenken in den Kurven



Beim Skispringen wird der beste von drei Versuchen gewertet

# e für Joystickathleten

## Ob Eiskunstlauf oder Biathlon — bei Winter Games findet jeder Computer-Dompteur seine Stardisziplin.

„Winter Games“ von EPYX folgt der Tradition der Spielhits „Summer Games“ und „Summer Games II“. Es beinhaltet sieben Disziplinen und kann von bis zu acht Spielern gespielt werden.

Der Vergleichskampf, bei dem sowohl Medaillen als auch Punkte für das Finale vergeben werden, ist wahlweise in einer, mehreren oder allen Disziplinen möglich.

Eine Weltrekordliste, in der die Superchampions gespeichert werden, sorgt für zusätzlichen Lorbeer. Natürlich gibt es für die Helden eine Siegerehrung mit Fahne und Nationalhymne. Der Athlet kann unter 17 Staatsbürgerschaften wählen. Wer „Summer Games II“ besitzt, kennt die hervorragende Grafik, mit der Epyx-Computerolympiaden ausgestattet sind. Und: „Winter Games“ hält, was im Sommer erschienene Demobilder versprochen haben. Das Fehlen einer Schlußzeremonie läßt eine weitere Version erwarten. Die verschiedenen Disziplinen:

Hot Dog gibt dem Teilnehmer drei Chancen, durch spektakuläre Trickski-Darbietung eine Traumnote von 10 zu erzielen. Mit etwas Geschick ist dies recht einfach. Wichtig ist, den Springer am Ende seiner Aktion mit N oder S geradzustellen und vor der Landung den Joystick in Ruheposition zu bringen. Tip: Fire, SO, W, N, loslassen. Ergebnis: 10 Punkte. Bei einer Bauchlandung garantiert die gut gemachte Grafik zumin-

dest beim Zuschauer ein amüsiertes Schmunzeln.

Biathlon ist auch in der Computer-version die Disziplin, die an Mensch und Material die höchsten Anforderungen stellt. Benötigt man auf ebener Strecke besonderes Taktgefühl (Joystick W-O), so verlangt die Abfahrt einen zügigen Stockeinsatz (S-N) und der Aufstieg gar ein hektisches Rütteln mit Höchstgeschwindigkeit (W-O). Die im Fenster rechts unten angegebene Pulsfrequenz bleibt davon nicht verschont. Beim Schießen sollte der Spieler sich aber genügend Zeit nehmen, denn fünf Strafsekunden pro Fehlschuß sind kaum einzuholen. Die Disziplin ist jedoch eindeutig zu lang, da selbst Profis zwei Minuten dafür benötigen und Anfänger oft die doppelte Zeit am Rühren sind, bis ihr Sportler endlich das heißersehnte Ziel erreicht.

### Stand- und Sitzpirouetten

Figure Skating ist Eiskunst — Figurenlauf. Hier geht ohne Feuerknopf nichts. Vor- und Rückwärts-sprünge, Stand- und Sitzpirouetten addieren sich in einer Minute Vortragszeit zu einer anfangs recht mageren Gesamtnote. Die Figuren werden mit Hilfe des Fire-buttons gestartet und gelandet. Wer vergißt, ihn zwischendurch kurz loszulassen, findet seinen Kunstläufer rasch am Boden wieder. Ein präziser Joystick mit guten Diagonalfähigkeiten ist für diese Disziplin hilfreich.

Beim Ski Jump, Skispringen, wird nur der beste von drei Versuchen gewertet. Als kritischer Moment erweist sich der Übergang vom Absprung in die Flugphase (von Fire/N nach O). Wenn es gelingt den Springer im Flug mit geschlossenen Skiern in NO — Richtung auszubalancieren, sind

Punktzahlen über 200 oder Weiten über 63 Meter möglich. Auch hier bereitet eine graphisch gelungene Bruchlandung dem Kontrahenten viel Freude.

Speed Skating ist Trainingssache. Beim Eisschnellauf genügt gutes Timing. Mit dem richtigen Rhythmus (W-O) werden Zeiten unter 30 Sekunden zum Standard. Anders Free Skating.

Den Eiskunst — Kürlauf unterscheidet vom Figure Skating lediglich, daß er zwei Minuten dauert, eine eigene „Weltrekord“-Wertung besitzt und andere Musik ertönt — eine enttäuschende Disziplin.

Das Bobfahren — Bobsled — besticht durch die beste Window — Graphik des Spiels. Während rechts der Bob durch den Eiskanal donnert, ist links auf der Übersichtskarte Fahrtstrecke und Position zu erkennen. Rechts unten werden in einem dritten Fenster Fahrtgeschwindigkeit und Zeit ausgegeben. Der Trick bei dieser Disziplin liegt darin, erst in den Kurven gegenzulenken. Wer Zeiten unter 21.75 Sekunden fahren will, muß viel üben.

Fazit: „Winter Games“ besitzt Qualitäten, die an den Erfolg der „Summer Games“ anknüpfen: Spitzengraphik, einen hohen Motivationsgrad und sechs verschiedene Spielsituationen, die ganz unterschiedliche Spielertypen fordern. Die Möglichkeit eines Wettbewerbs von bis zu acht Teilnehmern bietet einen weiteren Pluspunkt. Der Freak wird von den „nur“ sieben Disziplinen ein wenig enttäuscht sein. Als Joystick eignet sich am besten ein Präzisionsinstrument von der Robustheit eines Panzers. Insgesamt ist „Winter Games“ ein Spiel, das in keiner Sportgames — Sammlung fehlen darf.

(Peter Lord)