

# KC Escape

Thomas Weissenböck

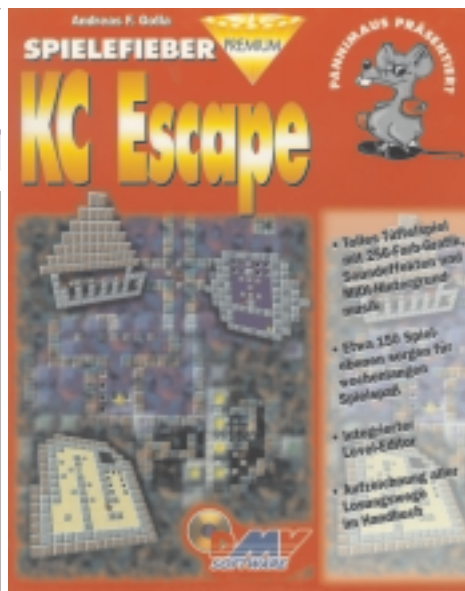
Bei dem Spiel "KC Escape" handelt es sich um ein Geschicklichkeitsspiel: Wer findet den schnellsten Weg zum Ziel? Dabei muss der Spieler in einem Labyrinth von Wänden und Geheimtüren das Ziel (gekennzeichnet durch einen Stern) mit möglichst wenigen Zügen erreichen.

Um sich seinen Weg zum Ziel zu bahnen, muss man Blöcke verschieben. Es gibt 3 Arten von Spielblöcken (rot, blau, grün) sowie zwei unterschiedliche Zielfelder (durch ein schwarzes und blaues Quadrat gekennzeichnet). Die roten Blöcke kann man überall hinschieben, doch die grünen rutschen nach dem Anstoßen immer so weit, bis sie auf ein Hindernis stoßen. Die blauen Blöcke lassen sich nicht mehr bewegen, wenn sie auf ein Zielfeld geschoben werden. (Dafür kann die Spielfigur über einen so festgesetzten Stein laufen. Es lässt sich allerdings kein weiterer Spielstein über dieses Feld schieben.) Gleiches bewirkt das blaue Zielfeld bei allen Spielsteinen. Auch gibt es so genannte "Teleporter". Schiebt man einen Block auf dieses Feld, so erscheint dieser an einer anderen Stelle des Spielfeldes. Stellt man sich auf so einen Transporter, so wechselt die Position zum Gegenstück des Transporters (stell ich mich auf einen gelben, so erscheine ich im nächsten Moment auf der anderen Seite auf einem gelben Transporterfeld. Hat man nun alle Blöcke auf ihre korrekte Position gebracht, so öffnet sich eine Geheimtür zum Ziel. Wenn man Blöcke richtig verschiebt, so kommen manchmal Geheimschlüssel zum Vorschein, die dann eine Tür öffnen.

KC Escape verfügt auch über eine Editor, der es den Spielern erlaubt, eigene Welten zu generieren. Im Prinzip kann man dabei seiner Fantasie freien Lauf lassen, wenn man einige Regeln einhält:

- Zu jeder versteckten Tür muss ein Schlüssel existieren, also für Tür1 ein Schlüssel1 usw.
- Die Spielfigur darf nicht aus dem Bild laufen können, da dies sonst im Spiel zu Fehlern führt.
- Die Spielebene muss einen Ausgang, eine Startposition für die Spielfigur und eine Tür zum Ausgang enthalten.
- Der Ausgang darf nur erreichbar sein, wenn sich die Tür zum Ausgang öffnet.
- Werden Teleporter eingesetzt, so müssen Sie immer genau zwei gleich gefärbte Teleporter auf dem Spielfeld platzieren.

Ansonsten steht dem Spielvergnügen nichts mehr im Weg. Über die Systemvor-



aussetzungen braucht man sich keine Gedanken machen. Man braucht Windows 95/98 oder Windows NT ab Version 4.0, mindestens eine 256-Farben Darstellung bei 800x600 Punkten und kleine Bildschirmfonts. Optional ist eine Soundkarte

Das Spiel eignet sich vor allem für Pausen während der Arbeit oder für zwischendurch. Verzweifelt man bei einer Spielwelt, so kann man ohne Probleme (durch einfaches Anklicken in der Menüleiste) in die nächste Welt wechseln. Für diejenigen, die eine Herausforderung suchen, stehen mehr als 150 Spielebenen zur Verfügung! Laut Autor kann man sich auch Zusatzwelten, von einem anderen Spieler erschaffen, von dessen Homepage runterladen.

Alles in allem ist das Spiel recht nett aufgebaut. Man braucht nicht lange zu üben und der Editor lässt kaum Wünsche offen. Benutzer des Game-Boy Spiels "Kwirk" (das so ähnlich aufgebaut ist) werden keine Probleme haben, sich zu recht zu finden.



# Robo Challenge XL

Thomas Weissenböck

Ziel des Spieles ist es, eine Roboter vom Start ins Ziel zu navigieren. Der Roboter gehorcht den Feldern, auf denen er steht. Um ihn sicher ins Ziel zu führen, gibt's die Auswahl von vier Feldern, die man je nach Gefühl und Strategie legen kann.

Um den Roboter nach rechts zu führen, legt man ein Feld mit dem Pfeil nach rechts vor ihm. Damit er nach links wandert nimmt, man das den Pfeil nach links. Außerdem kann er um 180° wenden; ferner kann er Felder ignorieren. Aus der Leiste rechts neben dem Spielfeld sucht man sich die gewünschten Steine aus und platziert sie, indem man die linke Maustaste drückt. Die rechte Maustaste entfernt den Baustein, auf dem sich der Cursor befindet. Doch damit es nicht zu einfach ist, hat man nur eine bestimmte Anzahl an Bausteinen zur Verfügung. Aber für den Anfang sind mehr als genug erhältlich. Glaubt man seinem Roboter den besten Weg bereitet zu haben, klickt man auf die Schaltfläche "Fertig" und der Roboter versucht sein Glück! Findet er einmal keinen Weg, der weiterführt, so explodiert er ganz einfach. Aber um das Spiel noch kniffliger zu gestalten, hat man ihm nur eine gewisse Menge an Energie zur Verfügung gestellt. Ist diese weg, so kann man diese Spielstufe noch einmal probieren.

Ist die Situation gemeistert, so bekommt man einen Code für dieses Level, damit man später an dieser Stelle weitermachen kann. Im Laufe des Spieles findet man Sperren und Entriegelungen. Um eine Sperre gefahrlos zu passieren, legt man einfach eine Entriegelung davor und kann dann weitergehen.

Damit es nicht fad wird, gibt es 40 Ebenen. Verzweifelt ein Spieler, so wird er auf der CD-ROM genügen Hilfsmittel finden.

Dieses Spiel ist auch sehr benutzerfreundlich gestaltet. Die Grafik ist in Ordnung und Musik untermalt das Ganze noch akustisch. Für die Festplatte werden 14 MB tragbar sein; nur Benutzer eines 386 mit weniger als 66 MHz werden ein Problem haben. Diese Programm findet also auch auf jedem Bürorechner seinen Platz ohne unnötig aufzufallen, und meiner Meinung nach müssen Spiele, die unterhaltsam sind, nicht immer Hardware-technisch herausfordernd sein.