

BRONTOSAURUS MIT BOMBE

Neuer Trend am Spielmarkt sind Construction Sets. Bei „Mail Order Monsters“ kann der Spieler biologische Kampfmaschinen nach Wunsch zusammenstellen: Amöben mit Marschflugkörpern, Flugechsen mit Laserpistolen.

Der Paketdienst klingelt an der Haustür: „Haben Sie diese Sendung bestellt?“ Vor der Tür steht ein Tieflader mit einem riesigen Vieh, einem Tyrannosaurus Rex aus Geschichtsbüchern. Der kleine Unterschied: Dieses Zwei-Tonnen-Monster schleppt eine Ausrüstung mit, die der zukünftigen „US-Space Force“ würdig wäre: Laserpistole, Gravitations-Gewehr, Gedanken-verlangsamende Waffen. Du unterschreibst den Paketschein, der Postbedienstete wischt sich den Schweiß von der Stirn und ist das Problem los. Deine Schwierigkeiten beginnen. Wohin mit T. Rex?

In den Computer natürlich! Da man heutzutage alles per Post ins Haus bestellen kann, durften „Mail Order Monsters“ nicht fehlen. Paul Reiche III, dessen Archon und Archon-II-Spiele Volltreffer waren, baute mit diesem Spiel ein witziges Horrorspektakel. Die Auswahl an kampferprobten Monstern, MORHPS genannt, ist groß: Tyrannosaurier, Bronto-



Bild 1



Bild 2

saurier, Flugechsen, Amöben, Würmer, Krabben. Sogar die Kampfmaschine Mensch kann sich der Spieler kaufen. Jeder der zwölf verschiedenen Monster hat in seiner „Grundausstattung“ individuelle Vorteile. Jedem wurde vom Computerschöpfer eine Mischung aus Kraft, Schnelligkeit, Intelligenz und Lebensdauer mitgegeben. Dazu werden die Monster — je nach Wahl — mit einer Kombination aus Klauen, Zähnen, Händen, Feuer-Atem und Fangarmen in den unterschiedlichsten Umweltsituationen kampffähig

gemacht. Der Joystick-Ritter, der ein Monster in den Kampf schickt, kann daher die serienmäßige Ausstattung mit ein paar Extras aufmöbeln. Gegen Aufpreis, versteht sich. Im Waffen-Shop kann zwischen 15 verschiedenen Kampfhilfen gewählt werden: Das Arsenal reicht vom Strahlen-Boomerang über Laserpistolen bis zu Bomben und Marschflugkörpern. Das Geld geht dem Käufer garantiert aus, bevor alle

brauchte er Arme. Und einer Flugechse das Flugaggregat zu kaufen ist genauso unsinnig, wie die Krake mit Taucherausrüstung zu versehen.

Erst nach wiederholten Versuchen ist das eigene Monster halbwegs optimal ausgerüstet. Ist es soweit, kann der Spieler seinen Kämpfer in den brutalen Lebensalltag schicken: Ein Überlebensfight gegen bekannte oder unbekannte Gefahren beginnt, je nachdem, ob es gegen einen anderen Computer-Dompteur oder den zufallsgesteuerten Rechner antritt. Doch kann man erst einmal umsonst üben (Beginner). Beim zweiten Schritt kann man ein Monster mieten. Wenn das Tier stirbt, ist sein Besitzer versichert. Nur verdienen kann man bei der Intermediate-Option nichts.

Zusatzprämien bei Kampfturnieren

Jedem Monster-Käufer wird ein Startkapital zur Verfügung gestellt. Um es zu vermehren und sich beim nächsten Mal bessere Ausrüstung leisten zu können, muß der Spieler erst die Zahlungswährung „Psychons“ verdienen. Gelegenheit dazu bieten Turniere, bei denen Preisgelder kassiert werden und der Monster-Stall erweitert werden kann. Fazit: Eine angenehme Grafik, bei der man jeden Keulenschlag und jedes Schwanzwakeln der Tiere sieht, macht „Mail Order Monsters“ zu einem Genuß. Der dreistufige Aufbau mit acht möglichen Kampfgegenden erlaubt dem Spieler gute Kontrolle über seinen Schützling. Freude kommt auf, wenn die siegreiche Kampfkrabbe mit den Scheren ihrem Besitzer zuwinkt. (T. F. Lansky)

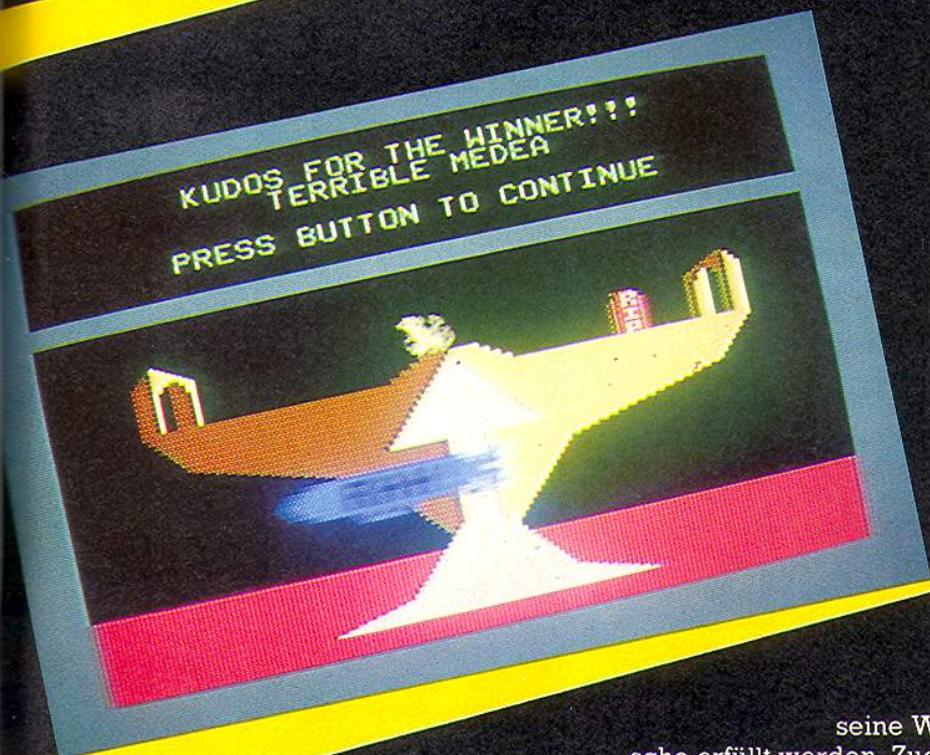


Bild 3

*Bild 1: Jedes Kampftier hat eine bestimmte Erstausrüstung. Extras kann der Spieler zukaufen.
Bild 2: Im Tiergehege holt sich die gelbe Spielfigur ein Monster und statet es mit Waffen aus.
Bild 3: Siegerehrung nach dem Kampf. Tyrannosaurus geht auf die Siegetreppe, dem Verlierer wird der rote Gedenkstein gewidmet.*

seine Wünsche erfüllt werden. Zudem muß er auf die Tragkraft seiner Kampfbestie achten. Selbst der stärkste Brontosaurus ist mit einem Dutzend Raketen langsam wie eine Schildkröte — und entsprechend verwundbar. Einem Wurm nutzt eine Waffe wenig, die den Gegner lähmt. Er kann es nicht bedienen, denn dazu