

# Mit Mulis zum Millio



Wahl zwischen verschiedenen Spielfiguren

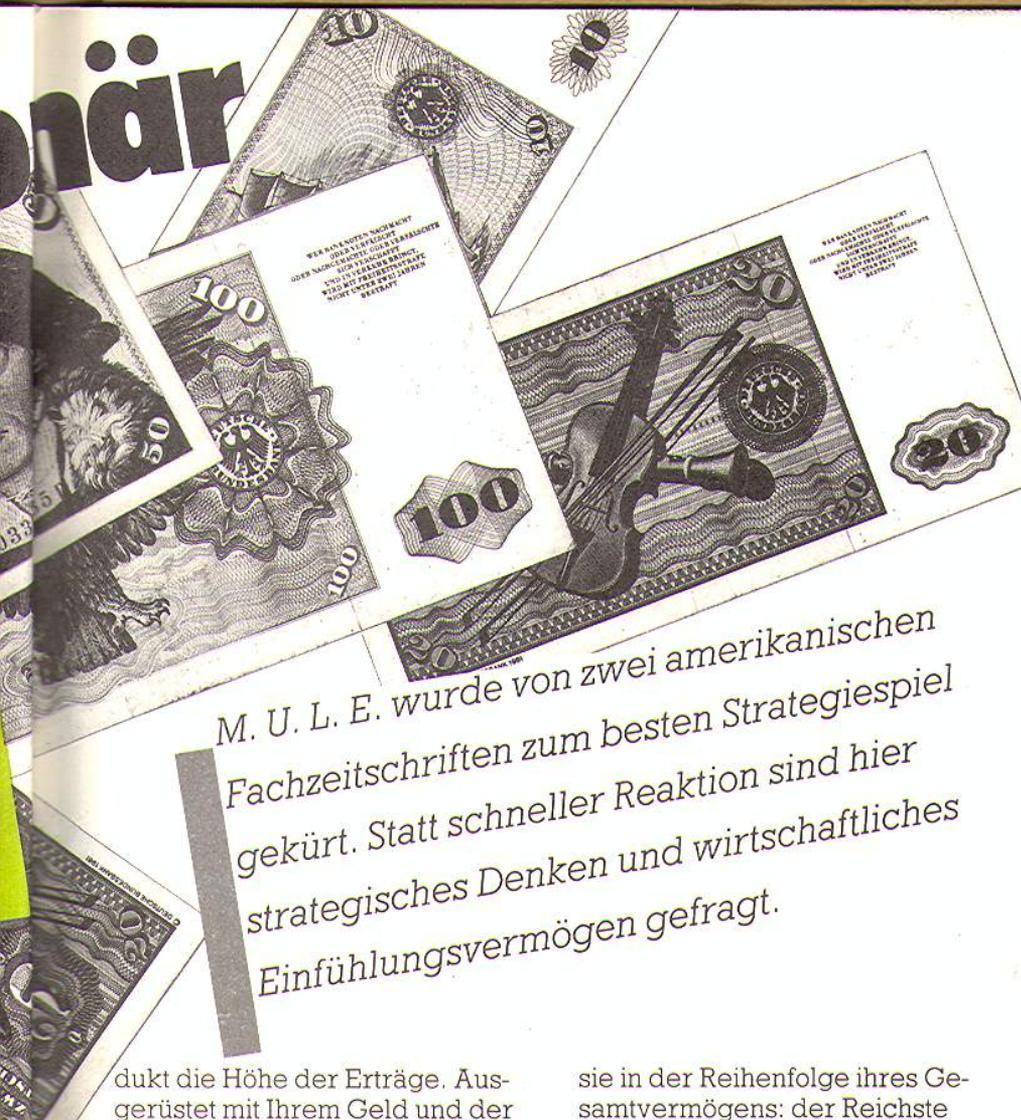
Wer kennt sie nicht: Spiele bei denen man von Monstern verfolgt, in Irrgärten oder im Welt-raum herumirrend grauenvolle Aliens vernichten muß. Oder die sattsam bekannten Spring- und Hüpfspiele, bei denen es gilt die Spielfigur möglichst heil durch tausendundeine Gefahr zu leiten. All diese Spiele haben jedoch einen Nachteil: Sie werden schnell langweilig. Seit geraumer Zeit hat nun die amerikanische Software-firma Elektronik Arts ein Spiel im Programm, das sich nicht in den oben genannten Rahmen pressen läßt. Sein Name: M. U. L. E. Die Spielidee: Mit Maultieren, Getreide und Energie möglichst viele Dollar machen. Dem Spieler wird die Chance gegeben, zu zeigen, was er kaufmännisch drauf hat. Sie greifen aktiv in das Wirtschaftsgeschehen einer Kolonie auf dem Planeten Irata (lesen Sie mal rückwärts) ein. In drei Schwierigkeitsstufen kann gespielt werden: Anfänger, Standard, Turnier. Vier Spieler können dieses Spiel bestreiten. Wenn Sie werte Familienmitglieder nicht zum Mitspielen überzeugen können, keine Panik, der Computer stellt sich Ihnen

gerne. Gewinner ist derjenige, der dank seines kaufmännischen Fingerspitzengefühls am Ende die meisten Dollars anhäufen konnte. Sie haben die Wahl zwischen acht verschiedenen Spielfiguren. Jede hat einen anderen Charakter, andere Stärken und unterschiedliches Startkapital. Das Spiel untergliedert sich in zwei Hauptaufgaben: Produzieren und Verkaufen. Angebaut und geerntet wird auf einem Spielbrett mit 9 mal 5 Feldern. Gespielt werden zwölf Durchgänge (Monaten), in der Anfangsstufe nur sechs. Am Anfang jedes Monats bekommen die Spieler ein Land nach Wahl geschenkt. Ein unbebautes Feld nützt Ihnen aber genausoviel wie ein Auto ohne Lenkrad, deshalb gehört auf jedes Feld ein Mule. Dies sind Roboter-Maultiere, die Sie kaufen und für die entsprechende Produktgruppe qualifizieren müssen. Das kann zwischen 25 und 100 Dollar kosten. Folgende Produktgruppen gibt es: Food: Damit sie Zeit zum Anbau Ihrer Felder haben. Energie: Ohne „Saft“ macht auch der beste Mule schlapp, deshalb brauchen Sie pro Feld eine Ein-

heit Energie. Smithore: Das Material, aus dem die Mules bestehen. Können Sie sich vorstellen, was passiert, wenn kein Smithore mehr da ist? Crystite: Das sind Kristalle, die zur Bereicherung und zur Befriedigung der Raffgier gedacht sind — ohne wirtschaftliche Bedeutung.

## Monsterjagd

Wenn Sie noch Zeit übrig haben, können Sie mit Bodenproben nach Crystite suchen oder in den Bergen nach Monstern jagen — das bringt zusätzliche Punkte. Der Abschluß für jeden Spieler ist der Weg in das PUB. Dort winken zwischen 50 und 250 Dollar beim Glücksspiel. All diese Aktionen (Mule kaufen, qualifizieren und im Feld installieren) führen sie mit ihrer Spielfigur und dem Joystick durch. Haben alle Spieler ihre Felder bebaut und erwarten die Ernte, gibts erst einmal eine saftige Katastrophe. Erdbeben, Pestseuchen und Stürme machen den Kolonisten das Leben schwer und beeinflussen je nach Pro-



**M. U. L. E.** wurde von zwei amerikanischen Fachzeitschriften zum besten Strategiespiel gekürt. Statt schneller Reaktion sind hier strategisches Denken und wirtschaftliches Einfühlungsvermögen gefragt.

dukt die Höhe der Erträge. Ausgerüstet mit Ihrem Geld und der Ernte, müssen Sie jetzt bei den Versteigerungen geschickt kaufen und verkaufen. Für jede Produktgruppe gibt es eine Versteigerung. Grafik und Soundeffekte unterstützen den Ablauf sehr gut. Klar zu erkennen ist die Anzeige des eigenen Vermögens und der verkauften Einheiten (Units). Mindest- und Höchstpreise werden vom Laden (Store) festgelegt. Am Anfang eines jeden Spiels hat der Store von jedem Produkt vier Units auf Lager. Der Bestand ändert sich, sobald Ware vom Laden gekauft oder verkauft wurde. Wenn die Versteigerung beginnt, haben Sie die Wahl, Käufer oder Verkäufer zu sein. Wie im bisherigen Spiel bedienen Sie sich auch jetzt Ihrer Spielfigur, um zu steigern. Als Käufer laufen Sie von unten nach oben. Wenn Sie auf gleicher Höhe mit einem Verkäufer sind, heißt's „Kaufen bis das Konto platzt“ oder Sie genügend Units haben. Fehlt nur noch die Erfolgsbilanz. Brav im Takt des heißen Computersounds marschieren die Figuren auf den linken Bildrand zu. Von oben nach unten stehen

sie in der Reihenfolge ihres Gesamtvermögens: der Reichste oben, der Ärmste unten. Gewertet werden Barvermögen, Land und Güter. Wer nach der letzten Runde oben steht, ist der Sieger, allerdings nur nach Punkten. Denn neben ihrer fraglos hart erkämpften Dollar erhalten Sie auch noch eine Beurteilung. Diese fällt je nach kaufmännischen Geschick mehr oder weniger gut aus.

### Gute Grafik

Fazit: Mule ist ein nicht alltägliches Unterhaltungsprogramm. Der Spieler kann sein kaufmännisches und wirtschaftliches Denkvermögen unter Beweis stellen. Das Programm besticht durch hervorragende Grafik und Sound. Alle Eingaben erfolgen über Joystick. Wie bei Monopoly bekommt der Spieler ein Geschenk oder einen Abzug, beides kann hier so gravierend sein, daß es über den Sieg entscheiden. Insgesamt ist Mule ein herausragendes Simulationsprogramm, das nicht nur lange Spaß macht, sondern zudem Wissen vermittelt. (Andreas Ptok)

## Adventure Ecke

### WER KENNT HULK?

Ich bin leidenschaftlicher Flimmerkasten-Adventurer und suche immer nach neuen, noch besseren Adventure-Spielen. Wer kann mir Tips geben? Beim Spiel „Questprobe-One“ — deutscher Titel: „Hulk“ — habe ich Probleme. Schon nach drei Minuten Spiel komme ich nicht mehr weiter. Wer hilft mir?

Stefan Bungart  
Monschauer Straße 51  
5350 Euskirchen

### THE DALLAS QUEST

Hilfe!!! Ich stecke fest. Die Eingeborenen habe ich schon alle überlistet, doch an der Spinne komme ich nicht vorbei. Habt Ihr 'nen Tip?

Johannes Urban  
8900 Augsburg

Zur Spielerausrüstung gehören Geiereier. Sie sind nicht zum Essen, sondern zum Ausbrüten gedacht. Also: „Warm eggs“ eingeben.

### GEHEIMNIS DER AZTEKENMASKE

Vor kurzem haben mir meine Eltern die deutsche Version von „Mask of the Sun“ geschenkt. Jetzt hänge ich fest. Ich bin am Eingang der ersten Pyramide und möchte nicht zum hundertsten Mal von der riesigen, grünen Schlange erdrosselt werden. Ich muß sie wohl killen — aber wie? „Schieß“ nimmt das Programm nicht an.

Gertrud Boiger  
2000 Hamburg

„Das Geheimnis der Aztekenmaske“ ist eines der wenigen Grafik-adventures, das Adjektive akzeptiert. Sie dürfen an manchen Stellen nicht weggelassen werden. So genügt es nicht, in die Pyramide hineinzugehen und gleichzeitig zu schießen. Außerdem müssen Streichhölzer und Lampen entzündet sein.