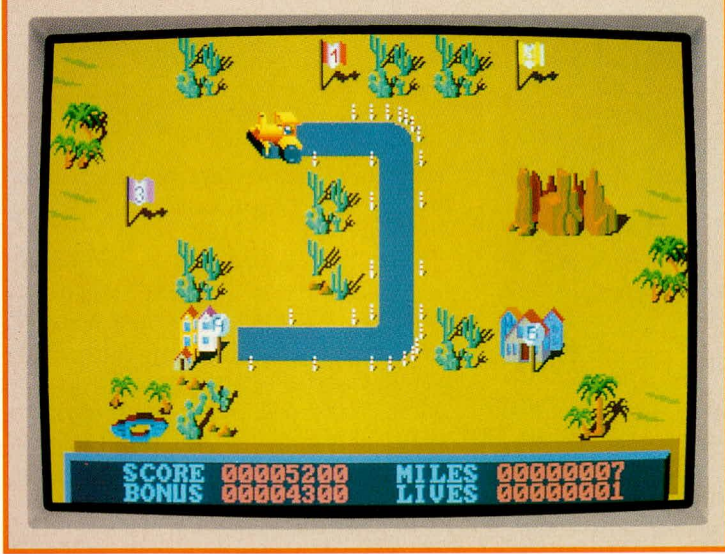




# ELV-HIGHWAY-PC

***Dieses Computerspiel glänzt durch exzellente Grafik und garantiert entspannende Kurzweil beim „imaginären Straßenbau“.***

## Allgemeines

Ernsthafte Computer-Anwendungen - schön und gut. Bisweilen wandelt aber selbst den nüchternsten „User“ ein spontanes Bedürfnis nach Entspannung und Unterhaltung an - wenn möglich sogleich und an Ort und Stelle.

Spätestens hier entfaltet dann ein entsprechend „lockeres“ Computerspiel seine wohltuende Wirkung - immer vorausgesetzt, daß Ausgestaltung, Grafik und Spielgedanke auch kritischen Erwartungen genügen. Weiterhin sollte auf keinen Fall so etwas wie „Spielstreß“ aufkommen, denn dann wird statt Entspannung das genaue Gegenteil erreicht.

Sei es also nach getaner Arbeit, sei es zur „Ermunterung“ zwischendurch - bisweilen führt ein bißchen Spielen in kürzester Zeit zur inneren Ruhe zurück.

In diesem Sinne stellen wir Ihnen heute ELV-HIGHWAY-PC vor - ein Computerspiel, das durch seine „drollige“, hervorragende Grafik ebenso dezent wie nachhaltig begeistert und eine Bereicherung jeder Programmsammlung darstellt. Der gemütliche, fast zwanglose Ablauf steigert sich im Schwierigkeitsgrad allmählich, ohne aber je in Hektik auszuarten. Das Ende eines Spieldurchgangs (aufgrund wiederholter „Verfehlungen“) ist denn auch weder von Frust- noch von Ärger-Erlebnissen begleitet.

## ELV-HIGHWAY-PC

### Spielablauf

Kernaufgabe des Spiels: Sie sollen eine Straße bauen, und zwar auf dem Bildschirm (d. h.: optimal umweltfreundlich!). Der Rechner präsentiert eine abwechslungsreiche Landschaft, in der ein Startpunkt sowie ein Ziel festgelegt sind; Sie

sind Fahrer einer Dampfwalze und bewegen diese mittels Cursor in 4 möglichen Richtungen über den Bildschirm. Dabei hinterlassen Sie eine säuberliche, dunkelgraue Asphaltstraße - mit Begrenzungspfählen, perfekten Kurvenradien und allem, was dazugehört!

Es gilt, Anfangs- mit Endpunkt zu verbinden, ohne sich dabei selbst „auszumähen“. So darf z. B. die eigene Straße nie gequert werden, sprich: Man muß aufpassen, sich nicht in eine Sackgasse „hineinzuplanieren“. Weiterhin müssen Hindernisse wie Teiche, Bäume, ein Fluß oder auch liebevoll gestaltete Felsmassive (Monument Valley läßt grüßen) beachtet, etwaige vorgefertigte Fahrbahnstücke integriert und im übrigen möglichst viele Punkte gesammelt werden. Die gibt es etwa für das korrekte Passieren von Fähnchen, die in der Reihenfolge ihrer Nummerierung angesteuert werden müssen (!), oder für das „Einsammeln“ von Vorfahrtsschildern; andererseits führt jedes Opfern von Bäumen sofort zu deutlichen Punktabzügen.

Einige Zeit nach Ihrer Dampfwalze startet ein PKW vom Anfangspunkt der Straße und macht Ihnen möglicherweise „Beine“; denn Sie müssen den Zielpunkt natürlich eher erreichen, als das Auto SIE erreicht. Der andere Fahrer ist ziemlich stur und kennt keine Bremse; im Zweifelsfall stellen Sie an einer gewissen Erschütterung Ihrer Dampfwalze fest, daß das Bild offensichtlich nicht gelöst wurde. Insgesamt haben Sie 3 Versuche.

Das verfolgende Auto besitzt also die Funktion eines „elastischen“ Zeitlimits: Einerseits mit unabänderlicher Geschwindigkeit herannahend, geht die Länge der von Ihnen produzierten Straße andererseits direkt in die vorhandene Lösungszeit ein.

Wenn Sie den jeweiligen Zielpunkt erreicht haben, erscheint praktisch verzögerungsfrei das nächste Bild, und nach einer kurzen „Orientierungspause“, während von

links nach rechts die Rundenanzeige in 3D-Animation durchläuft, geht's dann weiter.

Das Programm ist so gestaltet, daß alle angebotenen Bilder auch tatsächlich gelöst werden können. Bei den schwierigen Stufen ist dabei teilweise aber erheblicher Weitblick gefordert.

Der Bonus kann wie gesagt durch „Einsammeln“ der Vorfahrtsschilder erhöht werden. Aber Vorsicht! Oft ist dazu ein Umweg über einige Bäume nötig, der die Bonuspunkte dann wieder verbraucht.

Weitere Elemente erhöhen den Spielreiz in den schwierigeren Spielfeldern:

- Vorgegebene Einbahnstraßen-Segmente, die nur in einer Richtung durchfahren werden können,
- Brücken, die das Überqueren von Flüssen ermöglichen,
- Kreuzungen, die eingebaut werden können und dann das Überqueren der eigenen Straße ermöglichen.

Was das Spiel so reizvoll macht, ist neben der vorzüglichen Grafik und der Tatsache, daß hier Straßen endlich einmal nur in der Phantasie eines Rechners entstehen, vor allem sein Abwechslungsreichtum. Eine ganze Gruppe von Aspekten - Hindernisse, Reihenfolgevorgaben, Tempo, Punkte-Optimierung, Landschaftsmerkmale u.v.a. - ist jeweils als Gesamtheit zu behandeln und wird von Bild zu Bild in wunderbarer Weise abgewandelt (zufallsgesteuert), bereichert, ergänzt und zunehmend schwieriger arrangiert. Auch die Landschaften selbst wechseln (Wüste, Park, Oase...), und die Zahl der unterschiedlichen Landschaftsmerkmale ist beachtlich.

### Weitere Besonderheiten

Als herausragendes Merkmal bietet ELV-HIGHWAY-PC über ein gut durchdachtes Menü (siehe unten!) die Anpassungsmöglichkeit an ganz unterschiedliche „Spielertypen“, die salopp mit „Actionspieler“ und „Knobelfreund“ umschrieben werden könnten. Während ersterer sein unbändiges Vergnügen hauptsächlich aus Reaktionsschnelligkeit und „Action“ zieht, freut sich der Knobelfreund an der exakten intellektuellen Lösung einer gestellten, recht schwierigen Aufgabe und empfindet Tempovorgaben eher als lästig. Beide Kategorien von Spielern kommen bei ELV-HIGHWAY-PC voll auf ihre Kosten.

Bei der Punktwertung wird denn auch sowohl der Schwierigkeitsgrad als auch die Anzahl der gelösten Spielfelder berücksichtigt; hinzu kommt ein Bonus, der für jedes neue Spielfeld vergeben wird. Durch dieses Wertungssystem haben sowohl Knobelfreunde als auch „Actionspieler“ eine Chance, sich in der Highscore-Tabelle zu verewigen.

Zu dieser letzten, den Ehrgeiz so er-



staunlich mobilisierenden Funktion ist anzumerken, daß die Höchststände nur durch komplettes Entfernen der Datei aus dem Rechner und entsprechendes Neu-Laden gelöscht werden können (so wie das ja auch sinnvoll ist). Zudem sind die Zählerstände auch innerhalb des Programms noch verschlüsselt, können also nicht ohne weiteres gezielt verändert werden. Denn die Motivationsfähigkeit eines „bestechlichen“ Highscores ist gleich Null!

## Bedienung und Einstellung

Nach dem Start von ELV-HIGHWAY-PC erscheint das Hauptmenü mit den Unterpunkten „Play“, „Adjust“, „Highscore“, „Info“ und „Exit“. Zugriff und Beendigung eines Menüpunkts erfolgt über Anfangsbuchstaben bzw. mit <ESC>, wobei **Play** das Spiel startet und **Exit** das Programm beendet. **Info** bietet auf einigen sorgsam gestalteten Seiten die umfassende Selbst-Dokumentation, **Highscore** schließlich ruft eine Liste der 10 bislang besten Spielergebnisse auf.

Die eigentliche Einstellung des Programms auf die individuellen Spielbedürfnisse erfolgt mit dem Menüpunkt **Adjust**. Hierüber wird ein ansprechendes, realistisch gestaltetes „Bedienungs-pult“ aufgerufen, auf dem mittels Cursor die einzelnen Positionen angesteuert und verändert werden können.

Damit sowohl „Actionspieler“ als auch Knobbelfreunde voll auf Ihre Kosten kommen, sind über das Einstellmenü wichtige Parameter des Spieles variabel:

Die Geschwindigkeit des Autos ist regelbar, und zwar in 5 Stufen. Wird sie auf „Maximum“

gestellt, so bleibt kaum Zeit zum Überlegen, da die Straße „in Windeseile“ fertiggestellt werden muß. Bei der minimalen Geschwindigkeit hingegen kann man die Route gemütlich und in aller Ruhe austüfeln.

Am zweiten, ebenfalls 5stufigen Regler wird die allgemeine Ablaufgeschwindigkeit des Spiels gewählt; hier empfiehlt sich meist eine mittlere Einstellung.

Der dritte Regler bestimmt, wie schnell der Schwierigkeitsgrad des Spiels sich steigert. Bei Einstellung auf „Minimum“ kommen die Spielfelder der schwierigsten

Stufe erst nach 25 Levels, bei Einstellung „Maximum“ hingegen schon nach 5 Levels, mit 3 Zwischenstufen. Der Neuling im „PC-gestützten Straßenbau“ wird vermutlich zunächst eine der unteren Einstellungen wählen, so daß er sich mit allen Kniffen des „Handwerks“ in aller Ruhe vertraut machen kann. Als Fortgeschrittener hingegen wird man wahrscheinlich ein rasches Vorstoßen in die ausspruchsvollen, punkteträchtigen Regionen bevorzugen.

Für den Knobbelfreund empfehlen sich somit die höheren Einstellungen, ungefähr ab der Mitte des Reglers, damit dieser nach ein paar Bildern zum „Warmlaufen“ auch angenehm gefordert wird. Der „Actionspieler“ wird hingegen niedrigere Schwierigkeitsgrade bevorzugen, diese dafür mit umso höherer Geschwindigkeit.

Speziell für solche Spieler befinden sich noch 2 weitere interessante Schalter im Bedienfeld. Zum einen kann mit „Move“ auf eine automatische Bewegung der Walze geschaltet werden (normalerweise bewegt sich die Walze nur, so lange die entsprechende Cursortaste gedrückt bleibt). Es muß jetzt nur noch gesteuert werden, aber dies dann ohne jede Möglichkeit zur Pause: eine Sekunde „geschlafen“, und schon ist die Walze in eine ausweglose Situation gefahren.



Bild 1: Komfortables Einstellfeld von ELV-HIGHWAY-PC

Wem dies noch nicht genug „Action“ ist, der kann zusätzlich den Schalter „Crash“ aktivieren. Er bewirkt, daß beim Fahren auf ein Hindernis das Spielfeld sofort als nicht gelöst gilt, wohingegen im Normalmodus die Dampfwalze nur nicht in diese Richtung fahren kann und stehen bleibt. Dieser Schalter, in Verbindung mit hoher Geschwindigkeit und automatischer Bewegung der Walze, stellt dann auch erprobte „Actionspieler“ vor eine echte Herausforderung.

Die Sound-Operationen (Musikbegleitung, Geräusche usw.) können schließlich

durch einen weiteren Schalter aktiviert oder deaktiviert werden.

## Programmdaten und Installation

ELV-HIGHWAY-PC läuft auf allen PCs ab DOS-Version 3.2, mit allen gängigen Grafikkarten einschließlich Hercules-Standard. Als Arbeitsspeicher reichen 256 kByte, bei VGA-Grafik 384 kByte.

Im EGA-Modus wird mit 16 Farben gearbeitet, im VGA-Modus sogar mit vollen 256 Farbtönen, die, in Abweichung von der üblichen VGA-Palette, das gesamte Spektrum optimal gleichmäßig abdecken. Schatten oder Nuancen lassen sich hierdurch ungleich besser wiedergeben, als wenn man einen Großteil der verfügbaren Farben für wenig grafik-taugliche Dunkel-



Bild 2: Auch die Dokumentation des Programms läßt keine Wünsche offen!

Töne reserviert, so wie das bei der Standard-VGA-Einstellung der Fall ist. In dieser Farb-Optimierung liegt eins der Geheimnisse für das hervorragende Erscheinungsbild von ELV-HIGHWAY-PC, das speziell auf VGA-Karten geradezu „unwiderstehlich“ ist.

Durch eine Geschwindigkeitsanpassung arbeitet das Spiel auf jedem Rechner gleich schnell; Voraussetzung sind Mindest-Taktraten von ca. 12/16 MHz bei EGA/VGA, ca. 8 MHz bei CGA. Bei niedrigeren Taktfrequenzen läuft das Programm etwas langsamer, ist jedoch auch auf einem 4,7-MHz-XT noch vergnüglich spielbar.

Nach Einlegen der Diskette und Eingabe von <INSTALL> wird ein Unterverzeichnis „ELV“ angelegt und das Programm mit insgesamt 6 Dateien hineinkopiert. Diese tragen die Bezeichnung ROAD\_CGA.EXE, ROAD\_EGA.EXE, ROAD\_VGA.EXE, ROAD\_HGC.BAT, README.TXT und VS.COM. Die ersten 4 Dateien werden zum Start des Programms mit CGA-/MCGA-, EGA-, VGA- bzw. Herculeskarte benutzt, während VS.COM als Hilfsprogramm arbeitet. Das Readme-File enthält je eine kurze Anwendungsbeschreibung zu jeder der vorgenannten Dateien.

Damit sind alle wesentlichen Merkmale von ELV-HIGHWAY-PC dargelegt. Satteln Sie also Ihre Dampfwalze: Es kann losgehen!

ELV