

PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS
OKTOBER 1995 • NUM 10 • DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 118



The Need For Speed **REVIEW!**

Plus

NetUser



fade to
black

BULLFROG
Exklusiv-Interview
CD-ROM STARS

Warum sich die großen Hollywood-Stars interaktiven Spielen zuwenden.

FÜNF MPEG-KARTEN IM TEST



Shareware auf CD
WINDOWS '95

PCPower Demo-CD:
7th Level Sampler
Air Power
Apollo 13
Burn Cycle
CompuServe Kit
Daedalus Encounter

Entomorph
Fade To Black
Fatal Racing
Hardball 4
Hards of Midnight 1+2
Mech Warrior 2
Need for Speed

**Fatal
Racing**

Phantasmagoria
Primal Rage
Raven Project
Simon The Sorcerer 2
Windows '95 Shareware



10

DEUTSCH

AUF DIE PLÄTZE,
FERTIG, LOS...



... MIT DER AWE32 PLUG'N'PLAY

Auf die (Steck-)Plätze; Fertig; Los!

Es wird immer einfacher, Real-sound aus dem Computer zu genießen. Plug'n'Play ist der neue Standard für benutzerfreundliche Computeranwendungen.

Keine Frage, daß Creative Labs mit der Premiumkarte AWE32 in diese neue Dimension startet. Einkaufen – einbauen – einschalten, und der Spaß kann beginnen.

High Performance

Wavetable, E-mu-8000-Chip, MIDI und viele andere Features, machen den digitalen Sound noch lebensechter.

Facts

- Orchestrierte 32-Stimmen-Polyphonie mit Advanced-WavEffects-Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Hall, Chor oder 3D Sound Field
- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz
- Creative Signal Processor für die Audio-Datenverarbeitung
- Hardware-Komprimierung- und -Dekomprimierung in Echtzeit für kompakte Sound-Dateien

- CD-ROM-Schnittstelle für alle Laufwerke, die mit IDE ausgestattet sind
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer
- 512 KB RAM „on board“, erweiterbar auf 28 MB. 1 MB ROM für General-Midi-Sound Samples
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

Software

- Creative EnsembleAV
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel
- Creative Talking Scheduler

Synthesizer

Die AWE32 eröffnet durch den E-mu-8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu Electronic.

Wavetable

Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen,

vollen Sound in Konzertqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.

Kompatibilität

Die AWE32 ist voll Sound Blaster- und Sound Blaster 16-kompatibel.

Games

Auf der AWE32 laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in AWE32-Standard zugreifen.

Sound-Mixing

Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien. Und zum Sampling von Musik: die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna“.



Gratis-CD

Test the sound:
Fordern Sie die AWE32-Gratis-Audio-CD an und testen Sie diese auf Ihrem CD-Player.

Infoline:

0180/5 32 34 88



multimedia iSS Creative



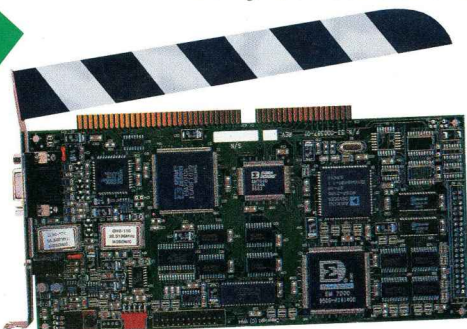
D-85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

TECHNISCHE HOTLINE: 089/9 57 90 81



Populous.
Powermonger.
Theme Park.
Magic Carpet.
Hi-Octane.
Alles Top-Games,
die einzig und
allein von einer
Firma stammen -
Bullfrog. Schauen
Sie, was es sonst
noch gibt auf
Seite .34

Heißer Report aus Pinewood über
Electronic Arts. The Darkening,
unterschiedliche Erfolge von
Schauspielern in Video-Spielen und
eine ganze Menge aktueller Infos!
PcPower schaut nach
Hollywood auf Seite .76



Inhalt

00:00.0 00:50.4 13 1 -0:06.9 2/2

The Need For Speed

Sie müssen nicht mehr auf die Kohle von Bill Gates neidisch sein, wenn Sie sich Ihren Traumwagen nicht leisten können. Alles was Sie brauchen ist "The Need For Speed" und einen PC.

GRAFFITI	16
STARS UND SPIELE	20
TFX 2000	32
BULLFROG INTERVIEW	34

GAME REVIEWS

BATTLE ISLE 3 - SCHATTEN DES IMPERATORS	44
CRUSADE	48
MEGAMAN X	50
NEED FOR SPEED	52
MARINE FIGHTER	54
ASCENDANCY	56
PHANTASMAGORIA	58
CYBERBIKES	68
APACHE LONGBOW	64
PITFALL	66
FADE TO BLACK	68
MECHWARRIOR 2	70
BLOWN AWAY	72
THE LAST BOUNTY HUNTER	72
APOLLO 13	73

PREVIEWS

DUKE NUKEM 3-D	40
CYBERMAGE	40
WILLIAM SHATNER'S TEKWAR	40
RED GHOST	41
NHL HOCKEY '96	41
JOHN MADDEN '96	42
BASS FISHING	42
ACTUA SOCCER	42
NORMALITY INC	42
FATAL RACING	43
SIM ISLE	43
STONEKEEP	43
WATERWORLD	43

TIPS

74

TECHNIK

88

ALFA-CRYSTAL
VIDEOGALAXY OSCAR
PHOENIX FLIGHT & WEAPONS SYSTEM
YAMAHA SOUND EDGE
EYE MASSAGER
PANASONIC PCMCIA CD-ROM PLAYER
INTERNET SUITE
PATCHWORK
SAMSUNG SYNCMASTER 17 GLSI

Diesmal auf der Monats-CD...



**Morph-Power in Ihre Arme!
Spielbare Demo von Fade to Black!**

Und heiße Demos von



BATTLE BEAST

Verrückte Geräusche, verrückte
Bilder und ein verrückter
Professor. Sparen Sie sich den
Psychiater



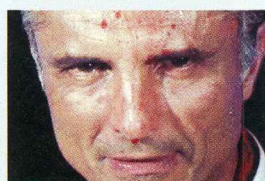
AIR POWER

Erleben Sie den Ersten
Weltkrieg gegen Ruritarier.
Aber, schauen Sie selbst!



APOLLO 13

"Houston, wir haben da ein
Problem." Sehen Sie die Multimedia-
Story hinter den Kulissen.



PHANTASMAGORIA

Eine Game wie ein Alptraum.
Die Story könnte von
Stephan King stammen.

UND EINE MENGE MEHR DEMOS AUF DER CD-ROM.



Demo-CD

HINWEIS

Unsere CDs werden während der Herstellung sorgfältig geprüft, alle Programme gründlich auf Viren untersucht. Trotzdem können wir im Falle irgendwelcher Schäden, die durch den Gebrauch entstehen, keine Haftung übernehmen.



Bedienung der CD

Um das DOS-Menü zu starten, wechseln Sie auf Ihr CD-Laufwerk und geben am DOS-Prompt "PCPOWER" (ohne Anführungszeichen) ein. Aus dem Menü heraus lassen sich die Demos durch Eingabe des entsprechenden Buchstabens starten. Einige Demos müssen zuerst auf der Festplatte installiert werden, wählen Sie hierzu bitte die "Install"-Option. Gestartet werden sie dann wie oben beschrieben.

The Need For Speed



WORUM GEHT'S?

PC Power hat mit dieser voll spielbaren, atemberaubenden Demo mal wieder die Nase vorn. Setzen Sie sich in den Dodge Viper oder in einen anderen heißen Ofen und machen Sie "Schummi" Konkurrenz. Testen Sie die Eigenschaften der Wagen bei einem Rennen durch die Berge! Da ist Fahrspaß pur angesagt, und wir wetten, daß dieses Spiel ein heißer Bewerber um das Spiel des Jahres ist.

STEUERUNG

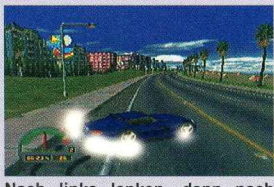
Maus, Tastatur und Joystick

Cursor rauf - Beschleunigen
Cursor runter - Bremsen
Cursor links - nach links
Cursor rechts - nach rechts
A - raufschieben
Z - runterschieben
Leertaste - Handbremse
C - Ansicht ändern

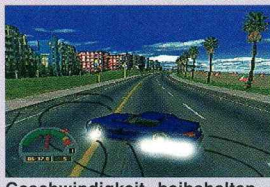
FINDEN SIE DEN RICHTIGEN DREH



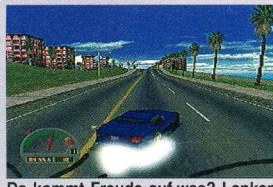
Für das perfekte Handling mit der Handbremse beschleunigen Sie erstmal auf etwa 180 km/h.



Nach links lenken, dann nach rechts reißen und gleichzeitig die Handbremse fest anziehen bis der Wagen sich wie verrückt dreht.



Geschwindigkeit beibehalten, hart nach rechts lenken und die Handbremse lösen, bis der Dreher vollendet ist.



Da kommt Freude auf, was? Lenken Sie nun in die entgegengesetzte Richtung und drehen das Heck in Fahrtrichtung. Gut gemacht!

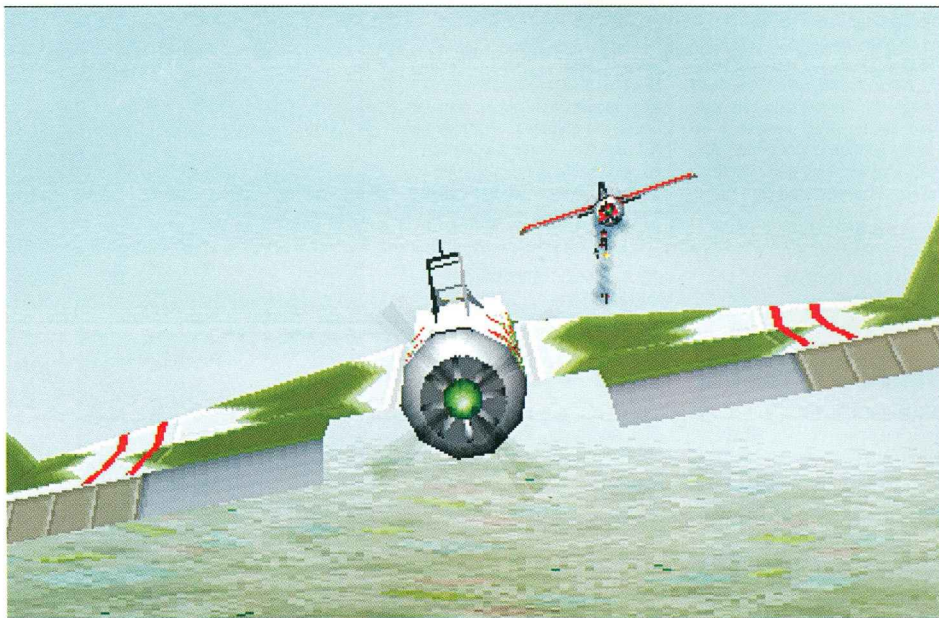
Air Power

WORUM GEHT'S?

Setzen Sie Ihre Flieger-Mütze auf. Bremsklötze weg. Ja, Sie haben's erraten, noch ein 3D-Ballerspiel. Diesmal aber toll gemacht und mit einem Unterschied - Sie brauchen Gespür für Taktik und Strategie. Der Herrscher ist tot, ein schrecklicher Bürgerkrieg tobt. Sie sind einer der vier Thronanwärter, aber zuerst müssen Sie die Bevölkerung für sich gewinnen. Ob mit Diplomatie oder Gewalt, bleibt Ihnen überlassen. Fliegen Sie los, reden Sie sich den Mund fusslig, kämpfen Sie - und gewinnen Sie. Viel Glück.

STEUERUNG

Tastatur
Cursortasten - Richtung
Leertaste - Feuern



Fatal Racing

WORUM GEHT'S?

Wie bei Actua Soccer kann man bei diesem Höllentrip durch zertörte Städte und halbfertige Straßen Kamerawinkel und Bildschirm verändern. In der endgültigen Version werden Möglichkeiten zum Laden von Stunts und Tricks vorhanden sein. Außerdem sollen eine Multiplayer-Option eingebaut werden, die Wagen sollen dann auch konfigurierbar sein und man kann natürlich seinen Favoriten unter vielen anderen auswählen können. Es sieht ganz so aus, als ob da noch so ein heißes Racing-Game im Herbst auf uns zu kommt.

STEUERUNG

Tastatur
F1 bis F4 Blickwinkel
F12 Optionen



Fade To Black

WORUM GEHT'S?

Sie haben Doom gespielt! Dark Forces liegt im Schrank und von Rise of the Triads haben Sie auch die Nase voll. Genug des ewigen Tötens sagen Sie sich, Fade to Black ist da... Okay, um ehrlich zu sein, so ganz ohne geht's auch hier nicht, aber sie töten immerhin mit mehr Stil! Da sind Probleme zu lösen, verschiedene Plätze zu besuchen und, nun ja... eben auch die eine oder andere Kreatur zu

vernichten. Beachten Sie auch die Besprechung im Heft.

STEUERUNG

Cursortasten - Richtung
J - springen
V - wähle Waffe
B - Feuern
Leertaste - Tür öffnen
L - Spiel laden
S - Spiel speichern
Esc - Optionen
F7 - Bildschirm
H - Modi ansehen



Hardball 4 Apollo 13

WURUM GEHT'S?

Hardball 4 ist das neueste Baseball-Game von Accolade. Extrem gut spielbar, sogar in der der gekürzten Demoversion. Haben Sie sich für eine Mannschaft und die richtige Taktik entschieden, geht's auf das Spielfeld. Die Spieler sind alle digitalisiert, lassen völlig vergessen wo Sie sich befinden und arbeiten so perfekt, daß Sie sich ganz auf das Spiel konzentrieren können.

STEUERUNG

Tastatur

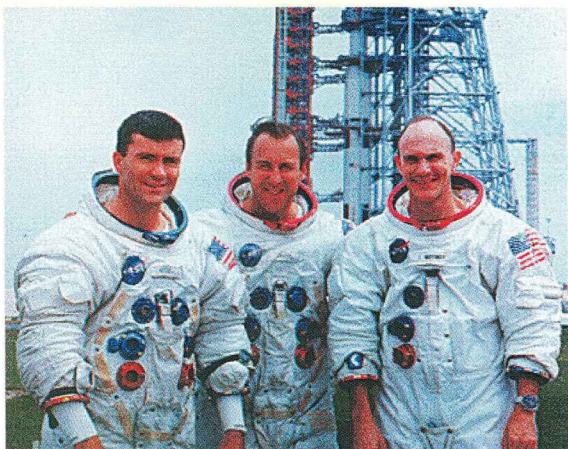
Cursur-Tasten: Richtung

Enter: Drehung

WURUM GEHT'S?

Diese Multimedia-Produktion soll den gleichnamigen Hollywood-Film ergänzen. Die Demo enthält einige Audio-Parts der richtigen Mission, Videos, Bilder und Animationen, fast wie im richtigen Leben der damals recht geplagten Astronauten. Sehen Sie einfach zu, wie die Vergangenheit mit dieser CD wieder lebendig wird. Ebenso lehrreich wie unterhaltsam.

SELBSTABLAUFENDE DEMO



Simon the Sorcerer II

WURUM GEHT'S?

Dieses verrückte Point 'n' Click beschert uns neue Abenteuer mit dem guten alten Simon. Der derbe Humor und abartige Charaktere halten Sie ständig am Lachen, und das

Lösen der abgedrehten Rätsel fesselt für Stunden und kostet einiges an Hirnschmalz.

STEUERUNG

Maus



Battle Beasts

WURUM GEHT'S?

ROTR und Super Street Fighter II Turbo haben mit Battle Beast jetzt starke Konkurrenz bekommen. Über 100 spezielle Moves, kombiniert mit verrückten Geräuschen und noch verrückteren Bildern werden da auf Sie losgelassen. Das ganze wimmelt nur so von psychotischen Figuren auf dem Kriegspfad, eingeschlossen des obligatorischen Professors, daß Sie sich mal zurücklehnen und alles auf sich einwirken lassen sollten.

STEUERUNG

Maus und Tastatur.
Tasten belegbar.

Phantasmagoria

WURUM GEHT'S?

Da schleicht sich der pure Horror ein. In einem alptraumhaften Geschehen (hab' ich das nicht schon mal erlebt?) müssen Sie Ihren Weg durch gerenderte Landschaften suchen, immer mit dem Gedanken im Hinterkopf, dem Bösen zu begegnen - Stephen King läßt grüßen. Die selbstablaufende Demo zeigt nur einen Teil des ganzen Spektakels - das Spiel besteht immerhin aus sechs CDs, prall gefüllt mit Szenen, die Ihnen das Blut in den Adern gerinnen lassen. Wir hoffen,

daß die Demo erstmal ausreicht.

STEUERUNG

Maus



The Daedalus Encounter

WURUM GEHT'S?

Wenn Sie immer noch nicht sicher sind, ob Ihnen dieses Game was taugt, dann sehen Sie sich halt mal die Demo an. Im Prinzip geht's darum, daß Sie mit Ihrem Körper eins werden (wie immer das auch gehen mag), während Tia ständig am Nörgeln ist. Ein Game, das Sie leicht verzweifeln läßt. Selbstablaufende Demo als Entscheidungshilfe.

STEUERUNG

Maus

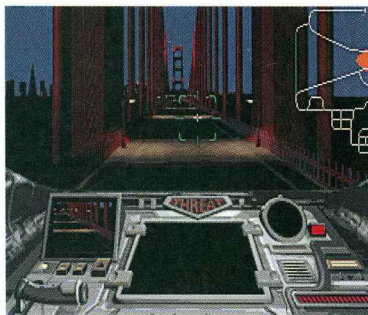
Raven Project

WURUM GEHT'S?

Noch 'ne selbstablaufende Demo, diesmal von Mindscape. Von

Anfang an fesselt Sie diese eigentümliche Atmosphäre, wenn auch die Intro nicht ganz so spannend

ist wie der Rest der Demo. Sie haben aber dann die Qual der Wahl - entscheiden Sie sich für die interaktive Variante, werden Sie in eine dunkle, zwielichtige Welt entführt, fliegen ein Hi-Tech-Gerät und kämpfen gegen ganze Scharen von fiesen Eindringlingen.



STEUERUNG

Maus

Primal Rage

WURUM GEHT'S?

In dieser Version ist Primal Rage auf ein Level beschränkt, vermittelt aber trotzdem einen guten Eindruck vom Spiel. Im Grunde geht es nur darum, Ihren Widersacher zu besiegen, ehe die Zeit Ihnen davonläuft. Hört sich einfach an, ist es aber nicht. Stellen Sie sich nur vor, Sie wären ein 20-Tonnen-Dinosaurier, dann überspielen Sie auch schon mal 'ne Trainingsschwäche...

STEUERUNG

Spieler 1

Cursortasten - Richtung
Home, End, Page Up, Page Down
bedeuten Angriff

Spieler 2

Joypad

In der Intro F1 drücken um den Spieler zu wählen

Lords of Midnight

WURUM GEHT'S?

Ja, ganz richtig: ein klassisches Spectrum-Game, das wir aber alle noch lieben. Begleiten Sie Luxor den Mondprinzen und lassen Sie sich von der geheimnisvollen Atmosphäre vergessener Länder einfangen, selbst wenn zickige Monster versuchen, Ihnen das Lebenslicht auszublasen. Ein Spiel, an dem der Zahn der Zeit noch immer nicht genagt hat.

STEUERUNG

Tastatur.



Shareware auf CD WINDOWS '95

Clip 'n Save WORUM GEHT'S?

Clip 'n Save ist ein tolles Windows NT/95 Screenshot-Programm. Sie bestimmen, welche Teile des Bildschirms eingefangen werden sollen, und das alles mit einem Tastendruck. Arbeitet in allen Grafikarten von Mono bis True-Color. Liest und schreibt BMP, DIB, TIF, PCX, GIF und EPS.

INSTALLATION

Diese selbstextrahierende Datei kopieren Sie einfach in ein Verzeichnis Ihrer Wahl und rufen Sie dann auf. Nach dem Entpacken können Sie das Original löschen. Keine Installationsroutine.

FastExit

WORUM GEHT'S?

Nicht schwer zu erraten, das ist der schnelle Ausstieg aus Win 95. Ohne lange Abfragen gelangen Sie nach dem Anklicken des Fastexit-Icons zurück zum DOS-Prompt. Nicht mehr, nicht weniger. Nettes kleines Utility.

INSTALLATION

Die Datei ist mit PKZIP gepackt und kann nach dem Entpacken in ein beliebiges Verzeichnis kopiert werden. Kein Setup nötig.

SmilerShell

WORUM GEHT'S?

Die SmilerShell ist eine Ergänzung zum Desktop und erlaubt das schnelle Aufrufen Ihrer Lieblingsprogramme mit einem Mausklick. Außerdem wird eine komfortable Kommandozeile geboten, mit deren Hilfe Sie Dateien suchen, Verzeichnisse wechseln und DOS-Programme aufrufen können.

INSTALLATION

Das Programm muß mit PKUNZIP oder einem anderen Entpacker extrahiert und in ein Verzeichnis kopiert werden. SmilerShell besitzt außerdem eine Installationsroutine.

System Monitor

WORUM GEHT'S?

Obwohl Windows 95 den Speicher besser verwaltet als Windows 3.x, ist doch hier und da ein Blick auf die Systemressourcen nötig. System Monitor bietet nicht nur alle wichtigen Meldungen über CPU und Speicher, sondern besitzt auch noch eine Uhr, zeigt bis zu drei HDs an - und sieht mit der grafischen Anzeige auch noch toll aus.

INSTALLATION

Einfach die entpackte Datei in ein Verzeichnis kopieren und starten.

Vault 32

WORUM GEHT'S?

Wer hat nicht schon mal verzweifelt bestimmte wichtige Telefonnummern oder Texte auf der Harddisk gesucht? Mit Vault lassen sich solche Informationen als "Outline" speichern und werden bei Bedarf schnell wieder aufgefunden. Das Helferlein ist im Prinzip nichts weiter als eine textorientierte Datenbank, in die Sie Informationen aller Art eingeben können. Ersetzt den Notizzettel und ist ein weiterer Schritt in Richtung papierloses Büro, ha ha.

INSTALLATION

Vault befindet sich als ZIP-Datei auf der CD und muß nach dem Entpacken erst einmal installiert werden. Ein komfortables Setup nimmt Ihnen die Arbeit ab.

WinZip 95

WORUM GEHT'S?

Das dürfte der ultimative Packer und Entpacker für Windows 95 sein. Gut durchdacht, sauber programmiert und schon im Vorfeld mit Preisen und Lob überhäuft. WinZip gibt's ja schon einige Zeit auch für Windows 3.x, aktuell ist die Version 6.0. Archive können betrachtet, in ein temporäres Verzeichnis kopiert und zu Testzwecken gestartet werden. Vorhandene Virens Scanner wie zum Beispiel der Scan von McAfee können eingebunden werden und die Archive schon mal scannen, ehe sie auf Ihre Platte gelangen. Ein Spitzenprogramm, Favorit der



Redaktion.

INSTALLATION

WinZip befindet sich als .EXE-Datei auf der CD und wird nach dem Aufruf mit einem Setup gestartet. Einfache und sichere Installation.

WinU

WORUM GEHT'S?

Geplagte Eltern oder Computershop-Besitzer werden sich WinU gleich unter den Nagel reißen. Aber auch für Otto Normalverbraucher ist dieses Programm wertvoll, will man Fremden den Einblick in geheime Daten verwehren oder einfach nur verhindern, daß Unbefugte mit dem teuren Teil rumspielen. Die Menü-Oberfläche besitzt zusätzlich noch einen Paßwortschutz und eine Timeout-Funktion.

INSTALLATION

Am einfachsten nehmen Sie den gerade installierten WinZip her und kopieren die entpackten Dateien in ein beliebiges Verzeichnis. Ein Setup führt Sie durch die weitere Installation.

WinImage

WORUM GEHT'S?

Hier ist mal ein Diskettentool für Spezialisten, das unter Win '95 auch schon mal exotische Formate wie DMF in 820 kByte oder 1,72 MByte liest und schreibt. Außerdem sind die unter Windows 95 erlaubten langen Dateinamen möglich.

INSTALLATION

Wieder muß zuerst die ZIP-Datei entpackt und in ein Verzeichnis Ihrer Wahl kopiert werden. Das Programm läßt sich dann direkt starten.

SnapShot

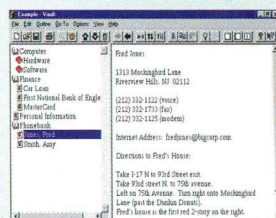
WORUM GEHT'S?

Zu guter Letzt noch ein kleines Screen-Shot-Programm für Ihre neue Windows-Umgebung. Snapshot ist leicht durch Hotkeys zu bedienen und fängt Ihren gesamten Bildschirm oder Teile davon als BMP- oder GIF-

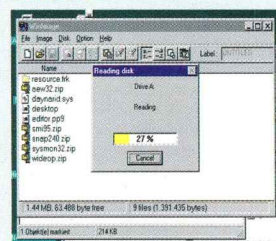
File ein. Einfach mal installieren und austesten.

INSTALLATION

Wie gehabt: ZIP-File entpacken, in ein Verzeichnis kopieren und starten. Benötigt keine Installation.



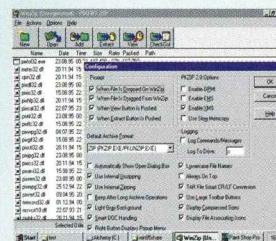
Vault 32



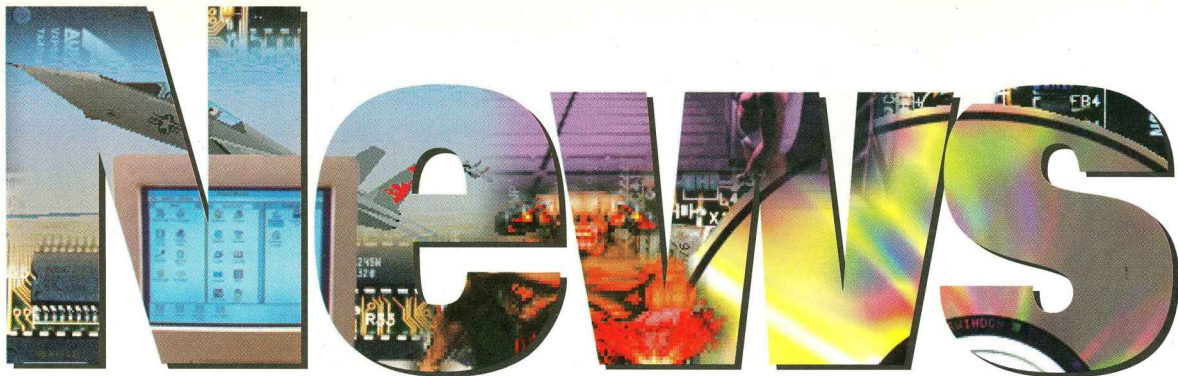
WinImage



Win U

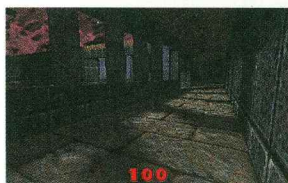


WinZip 95

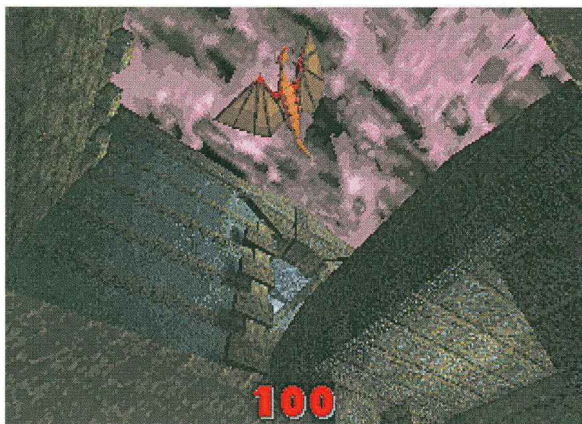
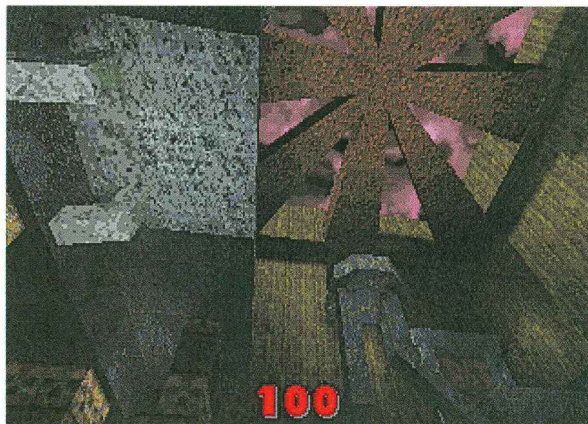
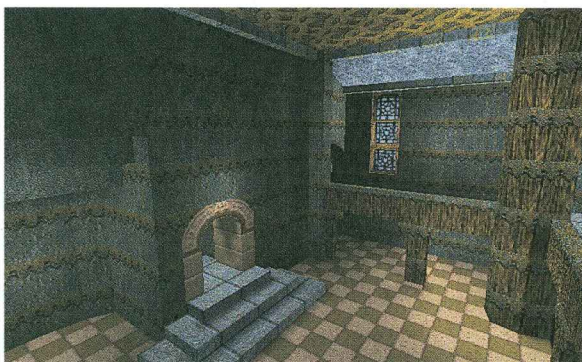


QUAKE - EXKLUSIVBILDER

Bei einer unserer zahlreichen Datenreisen entdeckten wir auch die Firma id. Da mußten wir uns natürlich sofort die Neuigkeiten und Bilder rund um Quake, den Doom II - Nachfolger, absaugen. Quake ist ein 3-D-Spiel im Stil von Dungeon Master. Die Firma erhofft sich, daß sie mit Hilfe dieses Spiels das Genre neu beleben kann, denn hier sollen phantastische Rendergrafiken mit dem bewährten Gameplay der letzten Produkte kombiniert werden. In der 3-D-Umgebung von Quake wird man nach oben und unten sehen können, aber Musik ist nicht vorgesehen. "Sie werden die Musik sicher nicht vermissen", sagt John Romero von id. Das Spiel benötigt 8 MB RAM und wird Windows 95-kompatibel sein. Alle Figuren in Quake kann man an verschiedenen Körperstellen treffen und entsprechend verletzen - es ist sogar die Rede davon, daß einem der Kopf abgeschnitten wird, wenn man einen Kampf verliert. Man kann 3-D-Sound (alle gängigen Soundkarten) in 16-bit Qualität genießen und sogar einen VR-Helm benutzen. Der Spieler ist u.a. mit einem Hammer bewaffnet, der stark an den von Thor erinnert. id behauptet, daß in Quake 70 Bilder pro Sekunde in 256 Farben (24-bit wird auch unterstützt werden) abge-



spielt werden. Obwohl die Monster noch ein gut gehütetes Geheimnis sind, darf schon verraten werden, daß es eine Art Hackordnung geben wird: Es gibt Führer und Untergebene. Wir dürfen uns auf ein tolles Spiel freuen, das aber letztendlich nichts mit Heretic (wozu es übrigens bald einen Nachfolger geben wird) zu tun hat. Bald werden wir Ihnen mehr Screenshots zeigen können, aber schauen Sie doch selbst einmal vorbei (natürlich vorausgesetzt, Sie besitzen ein Modem und einen Web-Browser) und wählen <http://www.idsoftware.com>



DUKE OHNE ENDE

Es scheint an der Zeit zu sein, wieder 3-D-süchtig zu werden - in der Zeit um Weihnachten werden nicht weniger als fünf Doom-ähnliche Spiele auf den Markt kommen (und das sind nur die, von denen wir sicher wissen). Duke Nukem 3D hat natürlich die größten Chancen, ein wirklicher Doom-Konkurrent zu werden. Darum lassen Sie uns Ihnen mit diesen Bildern schon ein wenig Appetit machen. Oder sehen Sie sich einfach unser Preview in dieser Ausgabe an.



MULTIMEDIA KIT VON SONY

Das Aufrüsten an sich kann wirklich zum Alptraum werden - vor allem dann, wenn die vielgelobten Upgrade-Kits nicht alles enthalten, was man braucht. Wie auch immer - Sony scheinen mit ihrem Multimedia Kit die Lösung für dieses Problem gefunden zu haben. Es landete in diesem Monat auf unserem Schreibtisch, und wir haben es einmal unter die Lupe genommen. Das Paket kostet ca. DM 849,-, was sicherlich einen größeren Anschlag auf Ihr Bankkonto bedeuten dürfte. Aber Sie werden sich von dem Schock sicher wieder erholen, wenn Sie erfahren, was man für diesen Preis alles bekommt. Es gibt nämlich ein Sony Quadro Speed CD-Laufwerk, einen 16-bit Soundblaster, zwei Lautsprecher und ein Software Paket mit NavigatorSC (um wirklich alles aus Ihrem CD-Rom herauszuholen), MediaMaestro (ein Clipart-Programm) und schließlich die beiden Spiele Descent und Guilty. Warten Sie mit dem Kauf bis zu unserem Test in der nächsten Ausgabe. Bis dahin können Sie sich bei Sony 0221- 59660 näher informieren.



MIT GEBALLTER FAUST



3D Realms (die Macher von Duke Nukem 3D) haben erste Screenshots ihres Ninja-Fantasy-Adventures Shadow Warrior (erhältlich ab November) veröffentlicht. Fans Doom-ähnlicher Spiele werden sich wie zu Hause fühlen, aber das Spiel sieht Dank neuer 3-D-Technik wesentlich realistischer aus. Sehen Sie sich die Screenshots an und achten Sie auf weitere Berichte von uns im nächsten Monat. Bis dahin können sie sich ja schon einmal die 3D Realms Homepage zu Gemüte führen: <http://swcbbs.com/apogee/3drealms.htm>



RED RACING

Was ist schnell und rot? Richtig - Big Red Racing, das neue Spiel von Big Red Software, den Machern von Tank Commander. Die Jungs haben genug von Grafikorgien ohne Gameplay und präsentieren jetzt ein Rennspiel, das es in sich hat. Es gibt 12 verschiedene, fahrbare Untersätze wie z.B. Kipper (ehrllich!) und Jeeps, die man auf 18 verschiedenen Bahnen austesten kann. Das Schönste ist, daß die Leute von Big Red eine Abneigung gegen Spiele haben, die nur für Pentiums geschrieben wurden. Man erreicht also auf einem Feld-Wald-Wiesen 486er genau die Geschwindigkeit, die man haben sollte. Big Red behaupten, daß man durch die neue 3-D Technik in der Lage sein soll, die Action aus jeder

Perspektive zu sehen, aber nach den Screenshots zu urteilen, wird es bis zur Vollendung wohl noch etwas dauern. Wir werden bald eine Demo und ein Preview bringen - versprochen!





SAGENHAFT GRAFIKEN

"Die doppelte Leistung einer Sony PlayStation!"

Die heutigen Konsolen sind den Kinderschuhen schon lange entwachsen. Die neuen 32- und 64Bit-Geräte sind mittlerweile zum Standard geworden; Spiele wie Daytona, Toh Shin Den und Wipeout können ungeahnte Erfolge feiern. Ist auch der PC in der Lage, solch tolle 3D-Grafiken und hochauflösendes Texture Mapping in einer anständigen Geschwindigkeit zu produzieren? In der Regel nicht, doch in der Zukunft könnten spezielle 3D-Karten, die einfach in einen freien Port eingesteckt werden, die Leistungsfähigkeit Ihres PC eindeutig erhöhen.

Eine solche Karte ist die Creative Labs 3-D Blaster, die einen sogenannten GLINT-Chip enthält. Dabei handelt es sich um einen Superprozessor, der den PC befähigt, dreidimensionale Bilder mit Texture Mapping bei einer ausreichenden Bildwiederholfrequenz laufen zu lassen. Der neue GLINT-Chip, der in der 3-D Blaster verwendet wird, ist ein 300SX, der für die Anwendung mit Spielen optimiert wurde, aber durchaus auch für den professionellen Einsatz - etwa CAD - geeignet ist. Creative Labs hat schon zahlreichen Spieleentwicklern die 3-D Blaster-Technologie für die Entwicklung neuer Superspiele zur

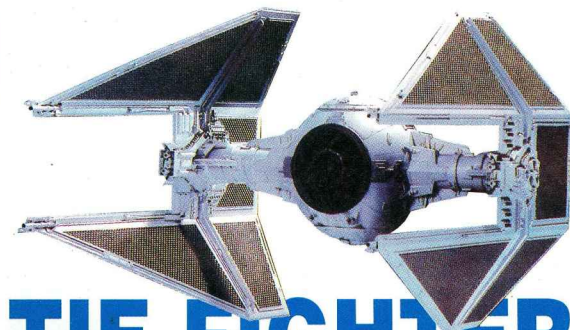
Verfügung gestellt. Bereits zu Weihnachten dieses Jahres sollen die ersten Spiele mit GLINT-verbesserter Software auf den Markt kommen - das bedeutet Spielhallenqualität!

Der Geschäftsführer von Creative Labs geht davon aus, daß die 3-D Blaster über "die doppelte Leistung einer Sony PlayStation" verfügt und 65.536 Farben bei einer Auflösung von 640 x 480 erzeugt. Nach Firmenangaben soll die Karte in den nächsten zwei Jahren um MPEG- sowie um 3D-Audio-Fähigkeiten erweitert werden. Die 3-D Blaster läuft bereits mit einem 486-66DX2 und Windows 3.1 oder höher. Augenzeugenberichten zufolge soll die Karte Grafiken in der Qualität eines Feature-Films produzieren. Zu den Firmen, die derzeit die Karte unterstützen, gehören Mindscape, Bullfrog, EA, Papyrus und Looking Glass Technologies. Außerdem gibt es noch Überlegungen, die Karte im Bundle mit sechs Spielen zum Weihnachtsgeschäft in den Handel zu bringen. Ist dies die Leistungs-Revolution, auf die der PC so lange gewartet hat? Wir bleiben für Sie am Ball. Nähere Infos erfragen Sie bei Creative Labs unter Tel: 089 9928710



APRES APACHE?

Nach der Veröffentlichung von Apache Longbow haben Digital Integration verlauten lassen, daß sie an zwei Flugsimulatoren - The Hind und F16-Fighting Falcon - arbeiten, die beide auf derselben Technik basieren. Die beiden werden in sechs bzw. neun Monaten zu haben sein. Digital Integration veröffentlichten damit zum ersten Mal zwei Spiele in einem Jahr - wahrscheinlich sind sie durch den Erfolg mit Apache Longbow ermutigt worden. Ob sich die Hubschrauber-Simulation gut verkaufen wird oder nicht - wir setzen große Stücke darauf und werden laufend Neuigkeiten über die beiden Produkte bringen. Für weitere Informationen wenden Sie sich an Software 2000 Tel. (04521) 80040.



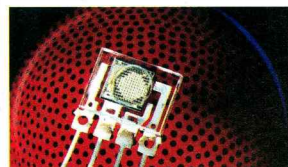
TIE FIGHTER ZUM SAMMELN

Wie X-Wing war auch TIE Fighter von LucasArts ein Riesenerfolg, beide kombinierten wilde Baller-Aktion mit üppigen Szenarios aus dem Star Wars-Universum. Demnächst wird TIE Fighter nun auch als Collectors' Edition erscheinen, diese besteht aus TIE Fighter, Defender of the Empire und vielen neuen Einsätzen. Das Paket wird nur auf CD-ROM erhältlich sein und verfügt über 5.000 Dialogzeilen sowie verbesserte Grafiken und Sounds. Bei den hohen Vorgaben, die TIE Fighter gesetzt hat, will das schon was heißen. Insgesamt gibt es jetzt 104 Einsätze. Sie übernehmen die Rolle eines Rekruten der Imperial Navy Academy, der das Rebellenpack in seine Schranken verweisen soll. Spieldesigner Lawrence Holland sagt zu TIE Fighter Collectors' CD: "Die CD-Technologie gibt uns die Möglichkeit, die ursprünglichen Sounds und Grafiken des Spiels noch weiter zu verbessern und Features mit aufzunehmen, die den Titel für Star Wars-Fans zu einer einzigartigen Erfahrung machen werden." Die TIE Fighter Collectors' CD wird in den nächsten Monaten in den Handel kommen. Für einwandfreien Spielgenuß benötigen Sie (bzw. Ihr PC) 8MB RAM sowie ein Doublespeed CD-Laufwerk. Der Review folgt in Kürze. Weitere Infos bei Softgold unter Tel: 02131 - 9650

VON MÄUSEN UND KUGELN

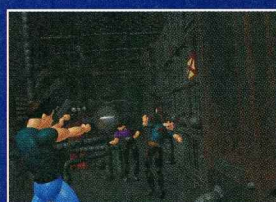
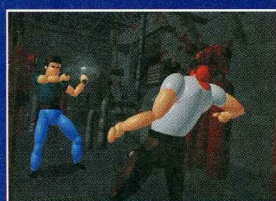
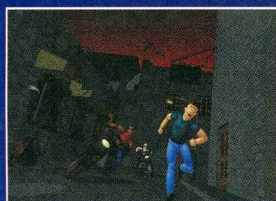
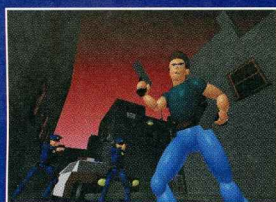
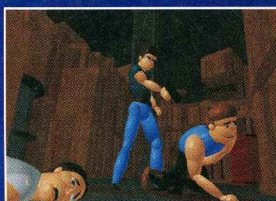
Was ist das größte Problem beim Verwenden einer Maus? Wenn Sie diese Frage PC-Besitzern stellen, werden diese mit Sicherheit antworten, daß Staub und Schmutz ins Innere des Tierchens geraten können, woraufhin es in entscheidenden Augenblicken hängen-zubleiben pflegt. Besonders CAD-Anwender werden diesem Problem mit größter Sorgfalt entgegenzuwirken versuchen. Logitech, Produzent von Mäusen und anderen Peripheriegeräten, glaubt jetzt, die Lösung des Problems gefunden zu haben: die Marble Sensing-Technologie. Die Maus enthält einen

winzigen Mikroprozessor, der Punktmuster auf der Kugel einliest und daraus die x- und y-Koordinaten errechnet. Selbst wenn einige dieser Punkte durch Schmutz verdeckt werden, funktioniert das Zeigergerät noch präzise, denn durch ein ausgeklügeltes System von Linsen sowie durch ein neurales Netz (das die Punkte 1000 Mal pro Sekunde analysiert) werden zahlreiche Abschnitte der Kugeloberfläche gleichzeitig gelesen. Hört sich ziemlich kompliziert an, aber Logitech ist überzeugt, daß der Marble Sensing-Technologie die Zukunft gehört. Die ersten neuen Produkte werden im September in den Handel kommen. PC Power wird Ihnen in Bälde einen umfassenden Review präsentieren. Wird Logitech den Infrarot-Mäusen Paroli bieten können? Näheres erfahren Sie bei Logitech unter Tel: 089 - 89467300



URBAN DECAY

Urban Decay ist das neue Adventure von Psygnosis, dessen Elemente - wie in Ecstatica - aus Ellipsen bestehen. Das Spiel sieht super aus (obwohl die Bilder aus dem Intro stammen) und soll - wenn es Weihnachten erscheint - das legendäre Ecstatica schlagen. Wir halten Sie auf dem Laufenden und werden auch versuchen, eine Demo zu ergattern. Bis dahin ergötzen Sie sich an den vieler-sprechenden Grafiken.



MIRAGE LEGEN EINEN ZAHN ZU

Bis jetzt gab es von Mirage eigentlich nur Rise of the Robots - vorausgesetzt, Sie zählen Peter Gabriels Xplora nicht mit (und unserer Meinung nach sollte man es wirklich vergessen). Nach der traurigen Nachricht, daß Rise 2 nicht vor Frühjahr '96 erscheinen wird, haben Sie Mirage sicher schon fast abgeschlossen. Weit gefehlt - man munkelt, daß es einige Titel gibt, die Mirage bis Weihnachten auf Trab halten werden.

Mirage haben gerade angefangen, die Game Gun - die erste wirklich tolle Knarre für den PC - zu vertreiben. Dann gibt es noch das Adventure mit dem unaussprechlichen Namen Awful Green Things from Outer Space, das auf dem Brettspiel von Steve "Fighting Fantasy" Jackson basiert. Alles dreht sich um Kreaturen aus dem All, die

zurückschlagen (Oktober für DM109,-). Außerdem gibt es noch Lost Admiral II (er scheint immer noch weg zu sein), Battles in Time und Visions of Glory (wahrscheinlich per Netzwerk mit bis zu 40 Leuten zu spielen). All diese Spiele werden noch vor Dezember erscheinen und rechtzeitig in PC Power besprochen werden.



KÖNIGE DES DSCHUNGEL



King of Jungle, ein Titel, den man normalerweise mit Löwen in Verbindung bringen würde, ist der Name einer neuen Softwarefirma, die kürzlich von Virgin Interactive Entertainment unter Vertrag genommen wurde. Das Team besteht aus dem berühmten Raffaele Cecco (First Samurai, Stormlqd, Exolon etc.), Stephane Koenig (Street Racer), Anthony West (früher bei Domark) und Christopher West (Street Racer - wahrscheinlich ist er der Bruder von Anthony).

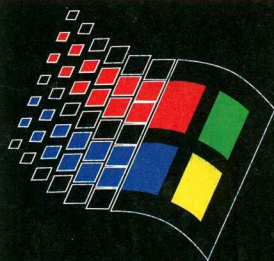


NEUER STICK!

Dies ist der Navigator, ein neuer Joystick von Leisuresoft. Er bietet automatische Zentrierung, vier Feuerknöpfe, Autofeuer und ist insbesondere für Flug-simulationen geeignet. Ab Ende Oktober wird der Navigator zum Preis von DM 75,-..... erhältlich sein. Ein Review folgt in einer der nächsten Ausgaben von PC Power.

BLUE BYTE

Hier hat es im letzten Moment eine Namensänderung gegeben. Eigentlich sollte der Titel "Schatten des Imperiums" heißen. Wie Sie sicher wissen, hat Lucas Arts diesen Titel schon für die Star Wars-Reihe benutzt. Um Ärger irgenwelcher Art mit Lucas Arts zu vermeiden, wird der Untertitel für Battle Isle 3 jetzt "Schatten des Imperators" heißen. Clever, die Jungs und Mädels von Blue Byte, gelle?



WINDOWS '95 NEWS

Aus aller Welt gibt es Neuigkeiten zu Microsofts neuestem - und größten - Streich...

- Um mit Windows '95 halbwegs vernünftig zu arbeiten, brauchen Sie einen 486er Prozessor mit einem Minimum von 8 MB RAM. Der Preis liegt bei DM199,- für das Update und DM 399,- für die Vollversion. Viele PC-Hersteller (z.B. Gateway) werden Win '95 mit ihren Rechnern ausliefern.
- Das Programm besteht aus über 14 Millionen programmierten Zeilen.
- Das amerikanische Justizministerium geht Behauptungen von Online-Service Anbietern nach, die besagen, daß das MSN (Microsoft Network) ein Monopol auf dem Markt darstellen wird, mit dem andere Anbieter nicht mehr konkurrieren können. Die Auslieferung drohte sich deshalb zu verzögern, aber Microsoft habe zugestimmt, die Anzahl der potentiellen Mitglieder zu begrenzen und den Preis zu erhöhen (bzw. an den der anderen Anbieter anzugleichen). Viele Kunden werden es ungerecht finden, daß der Verbraucher nur deshalb mehr zahlt, weil es da ein paar Firmen gibt, die gegen den niedrigen Preis angehen. Ich finde es trotzdem besser, wenn es weiterhin mehrere Dienste geben wird (und man Master Gates nicht so sehr ausgeliefert ist).
- Für den kompletten Vertrieb wird über 1 Billion Dollar veranschlagt.
- Win '95 wird auf einer CD bzw. 13 Disketten ausgeliefert werden.
- Alle CDs, die nach Europa gehen, werden an drei Stellen in Irland hergestellt.
- VCI Software haben ein Video mit dem Titel The Microsoft Windows '95 Video Guide auf den Markt gebracht, das die 25 wichtigsten Funktionen des neuen Betriebssystems erklären soll. Dies Produkt ist anscheinend das einzige, das von "Big M" selbst unterzeichnet worden ist. Wenn Sie vor Verzweiflung über Win '95 schon Ihre Stromkabel ankabbern, sollten Sie sich das Video zum Preis von DM ca. DM 49,- vielleicht doch lieber kaufen.

DEADLINE-DER NEUE BALLERSPASS?

Deadline ist der Name eines neuen isometrischen 3D-Strategiespiels, wo Sie knallharte Soldaten einer Spezialeinheit steuern, die in allerlei gefährliche Situationen hineingeraten. Programmiert wurde das Spiel von Millennium, vertrieben wird es von Psygnosis. In 20 brandgefährlichen Einsätzen müssen Sie einen kühlen Kopf bewahren, Ihre Männer verteilen und Ihre Vorräte verstecken, bevor der Einsatzbefehl kommt und Ihre Truppe wie die Elefanten in den Porzellanladern hereinbricht und auf alles ballert, was sich bewegt. Die Entwicklungszeit von Deadline betrug über zwei Jahre, und für besonders realistisch wirkende Action-Szenen wurden sogar Experten der Special Forces zu Rate gezogen. Ob's was genutzt hat, erfahren Sie demnächst in unserem Review. Näheres erfahren Sie bei Psygnosis Interactive unter Tel: 069 - 66543100



NEUES VON MINDSCAPE

Mindscape hat uns zwei neue Spiele für diesen Herbst angekündigt. Im September wird Thunderscape und im November Entomorph: Plague of the Darkfall in den Handel kommen. Beides sind Fantasy-Abenteuer, die im mythischen Reich Arden spielen. Thunderscape erinnert an ein Rollenspiel im Dungeon Master-Stil und verfügt über 20 verschiedene Levels. Entomorph ist eher ein Strategiespiel aus der Überkopf-Perspektive, das durch SVGA-Grafiken glänzt. Entomorph handelt von einer tödlichen Seuche, die das Land heimgesucht hat und die alle Infizierten in Insektenmonster verwandelt. Sie müssen den Ursprung der Seuche

ausfindig machen und vernichten, bevor das Reich Arden vollkommen erlischt. Fans von Fantasy Rollenspielen werden für beide Spiele jeweils DM 109,- berapen müssen (alle anderen natürlich auch!). Weitere Details erhalten Sie von Mindscape unter Tel: 0208 - 9924100 Thunderscape werden wir in unserer nächsten Ausgabe ausführlich unter die Lupe nehmen.



DER FROSCHKÖNIG

Nur um Sie zu ärgern: Peter Molyneux, der Begründer von Bullfrog Software (Syndicate, Magic Carpet usw.), dessen Firma von Electronic Arts für satte 25 Mio Dollar aufgekauft wurde, hat sich soeben einen McLaren F1 bestellt (über DM 1,5 Mio!), damit sein Aston Martin Vantage nicht so allein ist. Da sage mir noch einer, es wäre Zeitverschwendung, den ganzen Tag nur Spiele zu spielen...



Macht er Sie nicht auch krank, dieser Bill Gates, mit seinem ganzen Gehabe in Sachen reichster Mann der Welt, schöne Frau und all das? Nun, irgendjemand hatte davon wohl die Nase gestrichen voll, denn jetzt gibt es eine Web-Site, in der Sie die Möglichkeit haben, Bill Gates nach Herzenslust Knuffe, Stöße und Schläge zu versetzen, und zwar so lange, bis es Ihnen wieder besser geht. Jeder Stoß, oder Mausclick, ums mal technisch auszu-drücken, wird von Bills Geheule begleitet. Natürlich stammt der Schmerzens-laut nicht von Gates persönlich, aber das ist auch völlig egal. Hauptsache, Sie können sich mal so richtig abreagieren. Wer's mal probieren will... <http://144.174.145.14/users/nick/poke/poke.htm>

EIN KNUFF FÜR BILL GATES!



Nächsten Monat in PC POWER

Endlich: Wing Commander IV

Wir bringen einen Live-Bericht von dem Originalschauplatz der Spieleproduktion. Wir sprechen mit den Beteiligten und werden feststellen, daß die Wing Commander-Serie mit ähnlich großem Aufwand produziert wird wie ein Film. Versäumen Sie nicht unseren absolut heißen Bericht in der nächsten Ausgabe.



Aufrüsten oder nicht aufrüsten - das ist hier die Frage!

Sie besitzen einen lahmen 386er (oder 486 33Mhz) und haben irgendwie das Gefühl, daß die Zeit Sie längst eingeholt hat? Einen teuren Pentium 100 können Sie sich nicht leisten? Kein Problem, mit etwas Know How können Sie Ihr Maschinchen in einen leistungsstarken Superrechner verwandeln, der es mit jedem "Großen" locker aufnimmt. Im nächsten Monat zeigen wir Ihnen, wie die Aufrüstung funktioniert und wieviel Sie dafür auf den Tisch blättern müssen. Schenken Sie den arroganten Pentium-Besitzern einen nüchternen Blick - das können Sie auch.

Exklusiven Screamer-Review

Und als ob das noch nicht genug wäre, gibt es noch Shellshock, Duke Nukem 3D, Crusader, wie gesagt Screamer, SU-27 Flanker, Rebel Assault II, Warhammer, Destruction Derby, Airpower, Aliens, Magic Carpet II, Terranova, Quake, Shadow Warrior, Big Red Racing, MotoX, Panic in the Park und mehr - soviel mehr, daß Sie es kaum glauben werden.

**PC POWER #11:
25 OKTOBER**

SPIELE, DIE WIR EMPFEHLEN

Jeden Monat empfehlen wir Ihnen - den Leserinnen und Lesern von PC Power - unsere Lieblingsspiele. Dabei handelt es sich ausschließlich um Spitzenprogramme, von denen sich mindestens eines in Ihrer Spielesammlung befinden sollte.

The Need For Speed



Es hat zwar schon eine Bewertung auf Seite 51 bekommen, aber wir denken eigentlich, daß es das beste Spiel ist. Hier finden Sie alles, was ein wirklich realistisches Rennspiel haben sollte: Brems Spuren, Auspuffqualm und so manchen dicken, dicken Crash.

Apache Longbow



Die Jungs von DI verstehen sich wirklich auf Flugsimulationen. Hier ist eine, die selbst Spiele wie Tornado läßt aussehen läßt. Die Steuerung ist Zucker, die Grafik erstklassig und das Scrolling flüssig (auf einem Pentium). Ein echter Hit!!!

Fade to Black



Erinnern Sie sich noch an Flashback? Nein? Nun, dies hier ist die Fortsetzung. Aber diesmal ist es ein richtig tolles 3-D James Bond-Weltraum-Adventure von Delphine. Spielen Sie es selbst, sonst werden Sie es nicht glauben.

Mechwarrior 2



Unser Phil hat diesmal den größten Teil der Woche mit diesem tierischen Roboter-Ballerspiel verbracht - und wenn Sie es sehen, werden Sie auch den Grund verstehen. Activision scheinen sich viel vorgenommen zu haben. Was sie hier bringen, ist alles andere als enttäuschend. Nur weiter so, Leute!!!

MIT WARNER INS GELÄNDE

Warner Interactive Entertainment wird in Kürze die neueste Spielepalette für das Weihnachtsgeschäft vorstellen. Wir von PC Power dürften schon mal einen ersten exklusiven Blick darauf werfen. Der vielversprechendste Titel aus dieser Reihe ist zweifelsohne MotoX (gesprochen: Moto Cross), eine Motorrad-Simulation programmiert von der Firma Graefgott. MotoX verwendet eine nagelneue 3D-Engine, um äußerst detaillierte Grafiken zu produzieren. Der wichtigste Aspekt des Spiels ist, daß Sie überall hin fahren können und keineswegs auf

die Rennstrecke beschränkt sind - Kick-Start ist wieder da! Dazu hat sich WIE noch die Vertriebsrechte für Panic in the Park (oder das Spiel mit dem Steilzahn aus Baywatch, wie es in den PC Power-Büros heißt) gesichert. In diesem interaktiven Abenteuer, das im vom Abriss bedrohten SkyView-Freizeitpark stattfindet, spielt Erika Eleniak die Hauptrolle. Sie spielen einen Zeitungsreporter auf der Suche nach einer guten Story. Schon bald werden Sie jedoch feststellen, daß die kurvenreiche Erika die Rollen von



Zwillingen spielt. Die eine ist gut und will den Park retten, die andere böse und droht mit der Abrissfirma. Sieger ist, wer als erster die Besitzurkunde findet. Haben wir hier nun ein interaktives Abenteuer oder eher einen öden Film, bei dem man schon im voraus weiß, daß Erika Eleniak stets korrekt bekleidet bleibt? Im Oktober werden

wir's wissen.

Zu den weiteren Titeln von WIE, die in den nächsten Monaten zu den Händlern gelangen werden, gehören Bad Day on the Midway (eine rätselhafte interaktive Mordgeschichte), Devo: Adventures of the Smart Patrol (ein weiteres interaktives Abenteuer), The Dark Eye (basierend auf Erzählungen von Edgar Allan Poe, mit Schauspielern William Burroughs), Sensible World of Soccer und natürlich - nicht zu vergessen - Super Bubsy, die lang erwartete (?) PC-Konversion mit dem berühmten Plattform-Luchs. Weitere Einzelheiten zu diesen Titeln erhalten Sie bei WIE unter Tel. 02131 - 9650

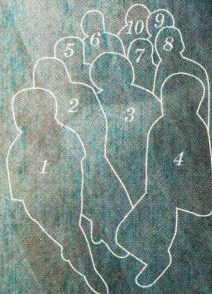
TEL. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Age of the Deep	DV	85.00	Colt	Grand Prix
AD Dragon's Den	DA	94.00	Compass 2000	
Ac Power	DA	94.00	Hole in One	
Adventures	DV	89.00	Indiana Jones 4	
Armored Fleet	DA	59.00	Monkey Island 2	
Atlantis	EV	59.00	Nectaris	
			Prison Gold	
			Raiders of the Lost Ark	
			Return to the Silver Sea	
			Sin City 2000 UAK	
			Star Crusader S & D	
			Star Crusader	
			Transport Tycoon WE	

Italienische GRAFFITI

Warum in aller Welt fährt jemand, der Screamer - das wohl beste Rennspiel für den PC - entwickelt hat, einen 480er Volvo? Und wie ist es möglich, daß die Firma, die Iron Assault herausgebracht hat, jetzt plötzlich das vielleicht spektakulärste Spiel seit Doom aus dem Ärmel zieht? Philip Paisnel machte sich auf nach Italien, um das Geheimnis um Graffiti zu lüften.



- 1 Marco Spitoni
- 2 Ivan Del Duca
- 3 Andrea Falcone
- 4 Antonio Miscellaneo
- 5 Antonio Martini
- 6 Chris Moore
- 7 Stefano Chiabrera
- 8 Antonio Farina
- 9 Giovanni Bianchin
- 10 Giulio Sabia

Ich gebe es offen zu, Leute: Ich habe alle Motorsport-Phrasen satt. Nach zahlreichen Reportagen auf diesem Gebiet habe ich alle hier nur möglichen Redewendungen ausgeschöpft.

Aber sehen wir den Tatsachen ins Gesicht: Wenn Sie die letzten Ausgaben der PC Power aufmerksam gelesen haben, müssen Sie auch irgendwo über unsere absolut begeisterte Ankündigung von "Screamer" gestoßen sein, diesem Ridge-Racer ähnlichen Arcade Spiel. Ich weiß nicht, ob ich zu diesem Spiel wirklich noch mehr sagen muß, aber ich tue es trotzdem - ich kann einfach nicht aufhören, davon zu schwärmen.

Für die Sony Play Station gibt es Ridge Racer, für Sega Daytona und sogar für Atari Jaguar kann man sich Club Drive besorgen, aber für den PC gab es nicht ein einziges vernünftiges Arcade-Rennspiel... bis jetzt. Screamer könnte man als interaktives Top Gear - allerdings ohne den schlaksigen Jeremy Clarkson - bezeichnen. Es gibt tolle Rock-Musik, eine absolut perfekte Kameraführung aus allen nur erdenklichen Perspektiven, völlig natürliche Landschaften - und selbstverständlich Spitzen-Autos. Graffiti ist eine junge Firma, deren erstes - und einziges - Produkt Iron Assault von manchen Kritikern als "etwas daneben" bezeichnet wurde. Screamer soll das Ganze jetzt wieder ausbügeln.

Die Firma Graffiti hat ihren Sitz in Mailand, einer Stadt, die wegen ihrer vielen Vororte und ihrem Weltstadt-Flair große Ähnlichkeit mit Berlin hat. Außerdem ist es nur einen Steinwurf weit entfernt von Ferrari in Maranello und Lamborghini in Modena. Aber wissen Sie, was wirklich irre ist? Die Jungs von Graffiti sind nicht ein kleines bißchen verrückt nach diesen Göttern der Automobilbranche. Ja, sie stehen nicht mal auf das Steckenpferd aller Italiener: Fußball. Antonio Farina, Graffitis treibende Kraft, erklärt uns das mal näher: "Wir können solchen Rennwagen einfach keine wirkliche Leidenschaft entgegenbringen. Bei der Entwicklung von Screamer haben wir nicht einmal die Leute von Ferrari um Hilfe gebeten. Dieses Spiel ist ein Arcade-Spiel; da ist die naturgetreue Nachbildung der Wagen - anders als bei der Simulation Need for Speed - nicht notwendig. Wir haben uns ein paar Autozeitschriften und technische Handbücher reingezogen - darauf basiert unser ganzes Wissen."

Alles gut und schön, aber wenn Graffiti schon nicht von dem Wissen der Autofirma profitieren wollte, wäre es da nicht wenigstens eine Möglichkeit gewesen, etwas Spaß zu haben?

"Klar, aber wir wollten einfach keine von den Autofirmen dabeihaben, weil wir rechtliche Probleme oder irgendwelche Befangenheit von vornherein ausschließen wollten. Wir woll-

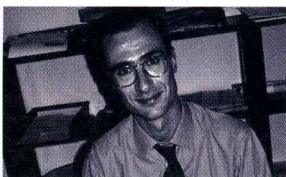


Ein Schnappschuß des Multi-Play Modus: Hier kämpfen alle Programmierer um einen guten Platz in der schmalen Kurve. Das werden Sie sicher auch tun...

ten einfach ein Autorennen entwickeln, bei dem man alles, was sich einem in den Weg stellt, gnadenlos zu Schrott fahren kann" sagt Farina. Hat Graffiti Angst, daß es nach dem Motto "Moment, das sind unsere Wagen!" irgendwann einmal zu Copyright-Problemen kommen könnte? Farina ist eisern: "Nein, die Autos sehen dem Ferrari F40, Lamborghini Diablo, Bugatti EB110 etc. sehr ähnlich, werden im Spiel aber nicht so genannt. Hier heißen

Farina gibt es das Problem, daß die Geschwindigkeit immer von dem langsamsten Rechner im System bestimmt wird, aber welche Hardware-Voraussetzungen braucht man eigentlich? "Dieses hier", er zeigt auf die wie zufällig im Büro verteilten grauen Kästen, "sind 90er Pentium-Rechner. Damit erreicht man natürlich einen Wahnsinns-Speed, aber man kann auch einen 486er mit 8 MB RAM nehmen. Außerdem gibt es drei verschiedene Einstellungen für die

erklärt Farina. "Zu der Zeit gab es an Arcade-Spielen nur Daytona oder Ridge Racer - ich habe vergessen, welches zuerst da war (Ridge Racer - Anm. d. Red.). Wir fanden sie beide toll, vermißten aber etwas Vergleichbares für den Heimgebrauch. Ich wollte ein PC-Spiel, dessen 3-D-System mächtig genug ist, um mit dieser Aufgabe fertig zu werden. Wir liebäugelten erst mit dem System von Doom/ Wolfenstein, das wir bei Iron Assault benutzt haben. Hier konnte man die Spielerperspektive jedoch nicht verändern, und bei uns sollte es ein "hin-auf" und ein "hinunter" geben. Schließlich haben wir uns dann hingesetzt und eine völlig neue Routine programmiert, auf der der größte Teil des Spiels basiert. Aber wir stießen immer wieder auf Dinge, die wir nicht wußten oder nicht berücksichtigt hatten. Die ersten sechs Monate haben wir fast ausschließlich mit den Rennbahnen verbracht, da mußten wir hier und da was wegnehmen, um den Speed zu vergrößern etc. Am Anfang kam es uns vor, als würden wir überhaupt nicht weiterkommen, aber dann kam langsam alles in die Gänge, und wir staunten selbst über



sie einfach Wagen Nr. 1, 2 etc."

Nicht mal ein paar Wortspielen, einige subtile Andeutungen? Farina grinst: "Sowas wie Berrari oder Famborghini? Nö, solche Sachen wird es nicht geben. Eigentlich ist das Aussehen der Autos gar nicht so wichtig. Klar, die Leute haben da ihre Vorlieben, aber am Ende sind das doch alles nur Blechstücke, die sich lediglich durch Werte wie Griffigkeit der Reifen, Bremsleistung etc. voneinander unterscheiden. Das Wichtigste ist, daß das Spiel spielbar und vor allem schnell ist. Das richtige Spiel zur richtigen Zeit auf den Markt zu bringen, das ist die wahre Kunst. Alle haben sie gesagt, es sei unmöglich, aber denen haben wir es gezeigt. Das ist es, was ich wirklich toll finde."

Mit seinen 20 Bildern pro Sekunde kann man Screamer wirklich als schnell bezeichnen. Wenn man über ein Netzwerk von acht relativ schnellen Rechnern verfügen würde, könnte man das Spiel sogar mit acht Leuten gleichzeitig spielen. Laut

"Screamer ist das richtige Produkt zur richtigen Zeit. Alle sagten, wir könnten es nicht machen, aber wir belehrten Sie eines Besseren."

Antonio Farina, Graffiti

Detail-wiedergabe, da sich hier ein höherer Wert auch auf die Geschwindigkeit auswirkt."

Warum mußte Graffiti eigentlich ausgerechnet ein Rennspiel herausbringen? "Tja, welches Spiel man als nächstes herausbringt und was der nächste Hit werden wird, das sind immer die risikoträchtigsten Entscheidungen in unserem Beruf"



Der Porsche 911 rast durch die Nacht. Sehen Sie nur die unbeschreiblich schöne Skyline.

unsere Fortschritte.

Und sobald man einen Blick auf die Bildschirme in den Büros von Graffiti wirft, staunt man mit. Die Büros sind übrigens im zweiten Stock eines harmlos aussehenden Gebäudes auf der Via G. Fara. Ein diskreter Summer läßt einen durch die roten Tore, danach geht man auf uralten Treppen zur Eingangstür. Eigentlich gibt es nur zwei Dinge, die darauf schließen lassen, daß hier eine der wenigen italienischen Softwarefirmen beheimatet ist: der nachlässig auf einem A4-Blatt angebrachte Firmenname und die Begeisterungsschreie der Mitarbeiter, die ihr jüngstes Produkt offensichtlich einem besonders intensiven Multi-Player Test unterziehen.

Übrigens wohnt Ferrari auf der gleichen Etage, fast gegenüber. "Ha-ha, nein, das ist nur ein älterer Mann, der wohnt schon seit Ewigkeiten hier", kommentiert Farina den Zufall, "aber wir werden uns hier bald auf das gesamte Stockwerk ausdehnen müssen, weil die Firma immer größer wird. Bei Iron Assault waren wir nur zu zweit, jetzt sind wir schon elf. Wenn wir jetzt - wie geplant - zwei Spiele im Jahr produzieren können, wird es erst richtig rund gehen!" Screamer ist ein eingängiger Name,



groß und bedeutender Teil, aber auch eines der schwierigsten Probleme bei der Spielentwicklung. "Ich mag gar nicht daran denken, wie schwierig es war, den Sound der Wagen richtig hinzukriegen", jammert Farina und gestikuliert dabei wild mit den Armen. "Wir haben alle nur erdenklichen Sounds und Effekte ausprobiert, aber am Ende kam immer nur ein passabler Klang raus, eben nicht wirklich der Hit. Das Motorengeräusch im Spiel kommt nun von dem japanischen Wagen, der dem Besitzer des Sound-Studios gehört, in dem wir arbeiten. Die Musik (in der Endversion wird es wohl Trash-Metal sein) bringt erst so richtig Leben ins Spiel. Als wir die Musik in das Spiel eingebunden hatten, war es, als ob... ja, als ob wir wirklich mitten im Spiel wären", sagt Farina und scheint mit der Arbeit des Teams sehr zufrieden zu sein. Was ist denn mit den noch geheimen Elementen des Spiels? Farina erklärt (nachdem ich ihn ewig lange dazu gedrängt hatte): "Vielleicht gibt es eine ganze Bahn, die geheim ist - vielleicht auch nicht. Vielleicht muß man einfach nur nachts in einem schnellen Wagen rückwärts fahren.

"Ich mag gar nicht daran denken, wie schwierig es war, den Sound der Wagen richtig hinzukriegen"
Antonio Farina, Graffiti

aber hat er auch eine Bedeutung, oder hat sich da jemand in anglo-italienischer Übersetzung versucht? Weit gefehlt: Der Name wurde von Virgin vorgeschlagen, die den Vertrieb des Spiels in den meisten Teilen Europas übernehmen. Iron Assault hat schon den vierten Namen, und der klingt immer noch wie ein Rostschutzmittel. Wenn es dem Namen nach ginge, könnte Screamer jedenfalls eher ein Hit werden.

Es gibt in diesem Spiel insgesamt acht Rennbahnen. Darunter sind verschiedene Städte zu unterschiedlichen Tageszeiten (auch eine Nachtfahrt ist drin) und eine - extrem detaillierte - Passage in der Schweiz, in der man z.B. an einer Burg, einer Seilbahn und kitschigen kleinen Häusern entlangfährt. All das wurde von sechs 3-D Programmieren geschaffen, die so etwas mit Programmen wie 3-D Studio den ganzen Tag lang machen.

Ohne Zweifel waren es die tollen Grafiken, die auf der E3-Ausstellung so viele Journalisten (meine Person eingeschlossen) an die Stände von Virgin gelockt haben. Wenn man von der Detailvielfalt ausgeht, läßt Screamer den Konkurrenten und König der Spielautomaten ganz schön alt aussehen.

Natürlich war der Sound ein sehr

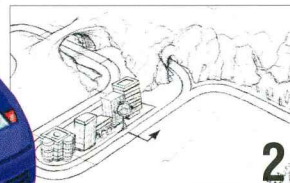
Jedenfalls wird man, wenn man alle Level geschafft hat, in einem noch geheimen Wagen fahren dürfen. Vielleicht gibt es ja auch so etwas wie Slalom-Fahren." Was wird das für ein Wagen sein? Wahrscheinlich eine Corvette ZR1 mit Flammen an der Seite; obwohl wir mit etwas experimentieren, das wie das Batmobil aussieht.

Screamer wird kein normales Rennspiel sein - schon allein deshalb, weil es für den PC und nicht für die Konsole ist. Der Spieler kann sich eines der 12 vorgeschlagenen Autos aussuchen (einige sind identisch bis auf die grelle Lackierung) und seine Fahrkünste auf verschiedenen Bahnen unter Beweis stellen. Es gibt sogar Abkürzungen für gestreifte Fahrer, die sich gegen die pfusenden Mitstreiter behaupten wollen. Man kann zwischen Standard- oder Super-VGA-Modus wählen. Auch wenn man keinen superschnellen Rechner hat, kann man - mit etwas weniger Details - sehr schnell fahren. Die Wagen liefern sich ein schnelles Rennen mit der gleichen Hingabe wie der Skid-Row-Fan am Stand mit den ärmellosen T-Shirts.

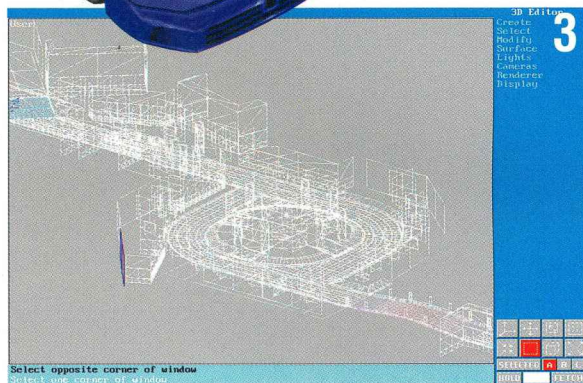
Während Sie diesen Artikel lesen, bekommt Screamer den letzten Schliff, und Antonio Farina reißt sich angesichts der Geldmengen, die beim



1



2



3

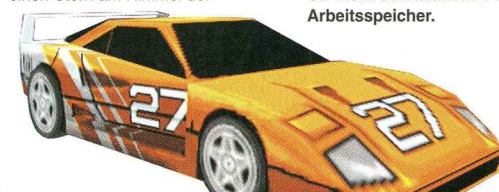


4

1 Ein bunter Lamborghini Diabolo schießt hinter die Ziellinie. **2** Alle Bahnen wurden vorher bis ins Detail aufgezichnet. **3** Jetzt müssen die Bahnen und die umstehenden Objekte noch gerendert werden. **4** Ein Mitsubishi 3000GT in Action.

Spielesoftware zu machen. "Wir planen noch ein Pack mit zusätzlichen Bahnen für Screamer, und dann vielleicht ein paar Konvertierungen? Keine Ahnung. Jedenfalls wird innerhalb der nächsten Monate etwas Neues erscheinen (nicht das, was Sie jetzt wieder denken - Anm. d. Red.)." Unsere Aufmerksamkeit haben die Jungs von Graffiti nun erregt - werden sie zu den Leuten gehören, mit denen man in Zukunft rechnen muß? Die Antwort auf diese Frage wird die Zeit - und eine Reihe zu entwickelnder Spiele - bringen. Auf jeden Fall ist Screamer ein verdammt guter Start.

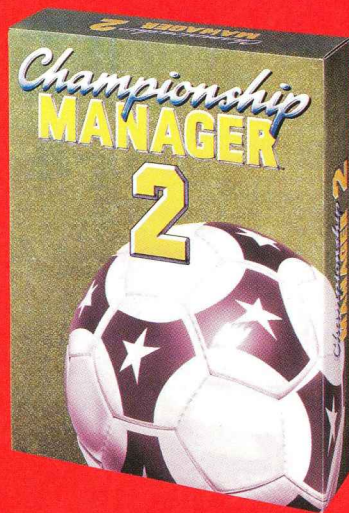
Screamer wird ab Oktober von Virgin auf den Markt gebracht - der Preis steht noch nicht genau fest, aber evtl. wird er bei DM 119,- liegen. Das Spiel gibt es nur auf CD-ROM und braucht 8 MB Arbeitsspeicher.



Championship MANAGER 2

DAS SPIEL, AUF DAS FUSSBALLFANS GEWARTET HABEN

- Mehr als 4,000 ausführliche, genaue Spielerprofile
- SVGA-Grafik
- Bis zu 36 menschliche Spieler gleichzeitig!
- Mehr als 4 Stunden CD-Kommentar von Eurosports Top-Fußball Kommentator Wolfgang Ley!
- Realistisches Transfersystem einschließlich Spieleraustausch
- Modularer Spiel Aufbau unterstützt Zusatzdisketten von ausländischen Ligen
- Internationale Management-Möglichkeiten und Wettbewerb bei den Europa- und Weltmeisterschaften
- Jede Spielstatistik, die Sie sich wünschen können - von Torschüssen bis zur Zweikampfstatistik!



DOMARK

“Schlicht und ergreifend das beste Fußballmanagement-Spiel aller Zeiten.”

PC ZONE

PC CD ROM und PC

STARS UND SPIELE

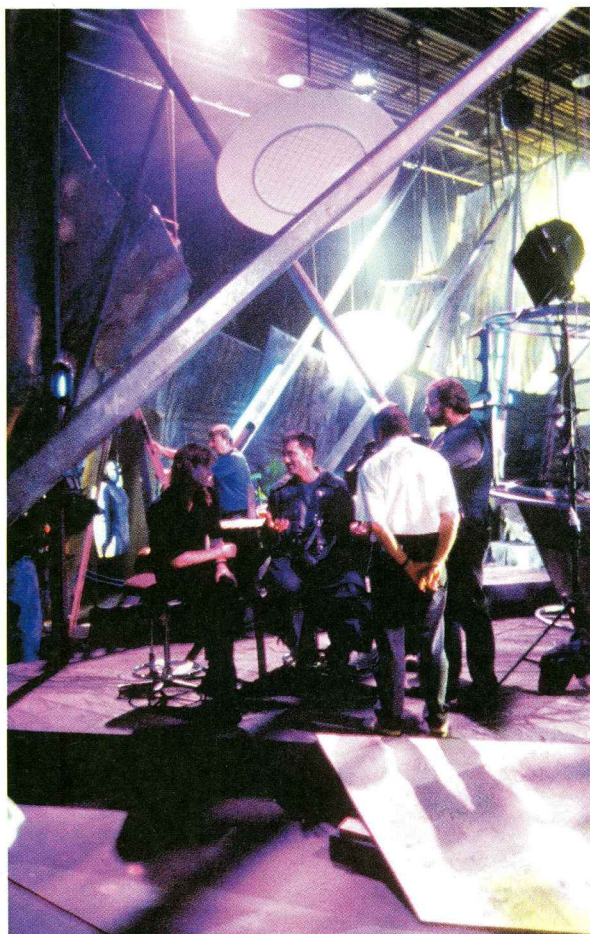


Immer mehr Hollywood-Stars haben den Sprung in die interaktiven Filme auf CD-ROM gewagt, und der Trend setzt sich mit Christopher Walken und John Hurt in *The Darkening* von EA fort. Doch stehen große Namen auch für große Spiele? PC Power hat nachgeforscht...



CD-ROM STARS

Der Interaktive Film: Meilenstein in der Unterhaltungsindustrie oder ein ewiger Traum? Mit einem Multi-Millionen Dollar Budget und einem Arsenal bekannter Stars dürfte klar sein, wie die zukünftige Entwicklung bei Electronic Arts eingeschätzt wird. Martin Mirbach berichtet.



John Hurt sitzt an der Theke einer futuristisch eingerichteten Kneipe und unterhält sich angeregt mit dem Regisseur Richard Hilliker. Natürlich handelt es sich um keine richtige Kneipe, sondern um ein Film-Set in den berühmten Londoner Pinewood Studios. Die beiden diskutieren gerade eine Szene, während um sie herum Tricktechniker mit der Vorbereitung einer Explosion beschäftigt sind. Eine Kamera-Crew (von denen einige bereits bei Indiana Jones, Star Trek und Krieg der Sterne mitgearbeitet haben) überprüft Kräne und Positionsschienen, und nicht zuletzt die geschickt platzierten Puppen in Lebensgröße verleihen dem scheinbaren Chaos das Flair einer durchorganisierten Militäroperation. Draußen gehen die Schauspieler David McCullum und Brian Blessed noch einmal ihre Texte durch, während "Chancer" Clive Owen genüsslich an einer Tasse Tee nipzelt. Produzent Erin Roberts macht das Durch-einander perfekt. Er verhandelt mit Christopher Walkens Agent in den USA und hat dabei sichtlich mit den typischen Verzögerungen eines transatlantischen Telefongesprächs zu kämpfen: "Wenn, ähem...ich meine...vielleicht...könnte Chris' nicht möglicherweise doch noch in unseren Zeitplan passen?"

Zwei Dutzend verschiedene Kulissen, fünfzig Schauspieler, 250 Statisten und ein Budget von mehreren Millionen Dollar; in Größe und Aufwand kann es diese Pinewood-Produktion mit jedem

großen Film aufnehmen. Aber dies sind Aufnahmen zu einem interaktiven Filmspiel...etwas, von dem einige behauptet haben, es würde niemals passieren. Und wenn Skepsis und Vorurteile sich durchgesetzt hätten, wäre es wohl auch niemals passiert.

Schon 1993 standen Film und Computerspiel kurz vor einer vielversprechenden Verschmelzung, die Welt der Spiele wurde großspurig als "eine neue Dimension im Film" dargestellt. Aber Hollywood hatte, wie die gesamte amerikanische Großindustrie, schwer mit der wirtschaftlichen Krise zu kämpfen und verhielt sich überaus zögerlich. Man schien einfach noch nicht bereit für den Versuch einer solch risikoreichen Beziehung. So platzte der schöne Traum zunächst, die allein gelassenen Spielehersteller waren weiterhin auf eigene Produktionen angewiesen. Wegen viel zu geringer Etats, einiger Fehleinschätzungen und qualitativ durchweg zu schlechten Ergebnissen, hinterließen diese Produktionen allerdings ein unschönes Brandmal. Die Medien rochen Blut und schossen sich mit schlichter Regelmäßigkeit auf die "Unmöglichkeit" des Interaktiven Films ein. In der Tat, verglichen mit den Ergebnissen der Spielindustrie wirkten selbst drittklassige Hollywood Filme wie künstlerische Wunderwerke. Die Spielehersteller unterschätzten einfach permanent das Maß an Aufwand, das Spiel und Film unterscheidet. Der Spiele-Industrie mangelte es an allem, vor allem an Investitionen und Ressourcen, dafür gewann sie etwas anderes...die goldene Zitrone!

"Ich wollte unbedingt Christopher Walken für The Darkening. Er ist einer der wenigen Darsteller mit wirklicher Ausstrahlung und Präsenz."

Erin Roberts, ausführender Produzent von The Darkening

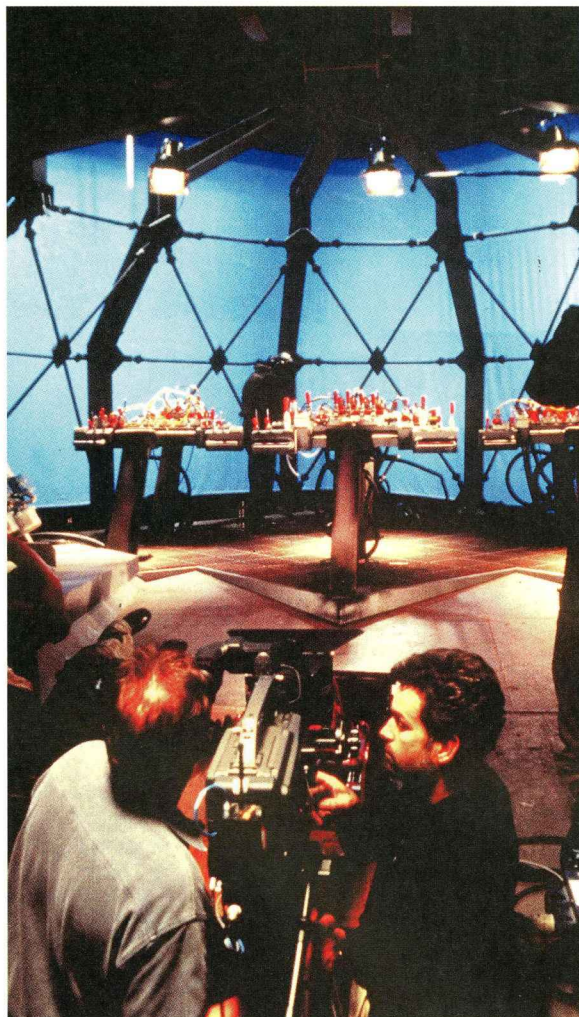
In der Zwischenzeit arbeitete Erin Roberts, der ausführende Produzent von *The Darkening*, für *Origin* an *Wing Commander III*. Für das bis dato teuerste Computerspiel wurde ein Star-Aufgebot rekrutiert, dem auch Mark Hamill angehörte. "Mitten in der Produktion fiel uns plötzlich auf, daß *Wing Commander III* mehr war, als nur unser bislang wichtigstes Projekt. Es war ein Vorzeige-Objekt für die ganze Industrie und ein Olivenzweig für die Zukunft des Interaktiven Film-Genres." Was das Produkt aus Film und Spiel außerdem dringend benötigte, war eine einfallsreiche PR. Das *Wing III*-Team stand unter dem, Druck ein großartiges Spiel produzieren zu müssen. Und Electronic Arts brauchte den emphatischen finanziellen Triumph, um das Brandmal, das diesem neuen Format noch immer anhaftete, endgültig auszulöschen. Roberts erinnert sich, daß sogar das Casting nicht ohne Probleme verlief. "Wenn ich mit den Agenten Einzelheiten unseres Projekts besprechen wollte, vernebelte sich einfach ihr Blick - sie konnten nicht verstehen, worum es eigentlich ging. Mark Hamill andererseits erkannte sofort das Potential dieses neuen Genres. "Wing III erhielt schließlich ebensoviel Beachtung in den Medien, wie eine vergleichbar aufwendige Filmveröffentlichung. Roberts ist die riesige Erleichterung nach dem immensen Medien-Lob immer noch anzumerken: "Es bedeutete wirklich alles für uns...wir haben in jeder Hinsicht unglaublich viel investiert, Geld, Personal,...und nicht zuletzt unseren Ruf. Ich glaube, *Wing III* hat der Spiele-Industrie goldene Brücken gebaut, wahrscheinlich mehr als jeder andere Titel."

Bis zum Drehbeginn für *The Darkening* in den Pinewood Studios verging fast ein Jahr an Vorarbeiten. *Wing III* hatte viel erreicht und war gleichzeitig ein überaus nützlicher Testlauf. Um das neue Projekt zu organisieren zog Erin Roberts zurück nach England. "Wir haben *Wing III* genau analysiert und dabei die Probleme und Versäumnisse identifiziert, die wir in *The Darkening* vermeiden wollen. Ich war nie überzeugt, daß *Wing III* ein wirklich interaktiver Film war... die Handlung war einfach zu linear und vorherbestimmt. Wir sind fest entschlossen mit *The Darkening* die Marke zu setzen, an der sich alle anderen Interaktiven Filme werden messen lassen müssen." Electronic Arts zeigte seinerseits Entschlossenheit durch das Bereitstellen eines Anfangs-Etats von fünfeinhalb Millionen Dollar, und Roberts machte sich daran, das bestmögliche Personal einzusammeln. "Agenten, die mir noch für *Wing III* die kalte Schulter gezeigt haben, kamen plötzlich auf mich zu. Ich brauchte

zuerst einen Drehbuchautor und unsere Agentur, MBA, schlug Darren Duane vor, der schon einige Episoden für *Star Trek: The Next Generation* geschrieben hatte. Peter Milligan von 2000 AD verpaßte dem Script noch zusätzliche Dynamik."

Außerdem suchte Roberts nach einem ganz bestimmten Typ von Regisseur. "Ich wollte jemanden, der sofort in der Lage war, das Konzept des Interaktiven Films zu erkennen. Denn obwohl sich die Produktion durchaus mit der traditionellen Arbeitsweise vergleichen läßt, gibt es doch eine ganze Menge Besonderheiten. Dazu gehört zum Beispiel das mehrmalige Drehen derselben Szene mit nur kaum wahrnehmbaren Veränderungen." Richard Hilliker paßte in diese Vorstellung und begann sofort, die Handlungs idee filmsprachlich umzusetzen. Was das Studio angeht, gab es laut Roberts nur eine Möglichkeit: "Bei einer Filmproduktion ist Zeit der kostbarste Faktor und die Pinewood Studios sind nunmal bekannt für Effektivität und Zuverlässigkeit. Sie waren von Anfang an unsere erste Wahl." Nachdem das Produktionsteam komplett war, begann Roberts mit der Auswahl der Schauspieler. "Ich wollte unbedingt Christopher Walken für *The Darkening*. Er ist einer meiner ganz großen Helden...einer der wenigen mit wirklicher Ausstrahlung und Präsenz." Walken ist dafür bekannt, daß er sich seine Rollen sehr genau aussucht. Sein früherer Science-Fiction Hintergrund ließ darauf schließen, daß er nicht abgeneigt sein würde und tatsächlich gefiel ihm das Konzept. Nachdem er sich das Drehbuch genau angesehen hatte, nahm er dann auch die Rolle. Roberts beschreibt, wie er sich die anderen Schauspieler vorgestellt hat. "Es gibt eine Handvoll Darsteller, die die Action-Film Szene wirklich versauen. Wir aber haben nur solche gesucht, die einen Film füllen, eine Szene durch ihre bloße Anwesenheit beherrschen können, deren Bild sich in den Köpfen der Zuschauer einprägt und die dazu noch kommunikativ und ausdrucksstark sind. John Hurt wollte sehr gern dabei sein, Jürgen Prochnow aus *Das Boot* und *Body of Evidence*, David McCullum, der sich sehr gut mit Computern auskennt und Brian Blessed, der wie immer noch gewaltiger wirkt, als er wirklich ist."

Der Hauptdarsteller, der auch den Spieler repräsentiert, war im Nachhinein am leichtesten zu finden, wie Roberts erklärt. "Wir wollten einen britischen Schauspieler für diesen Part und Clive Owen, besser bekannt als 'Chancer', paßte genau. Er ist zwar in England schon sehr bekannt, aber dieses Projekt wird ihm auch international zu mehr Anerkennung verhelfen. Dazu kom-



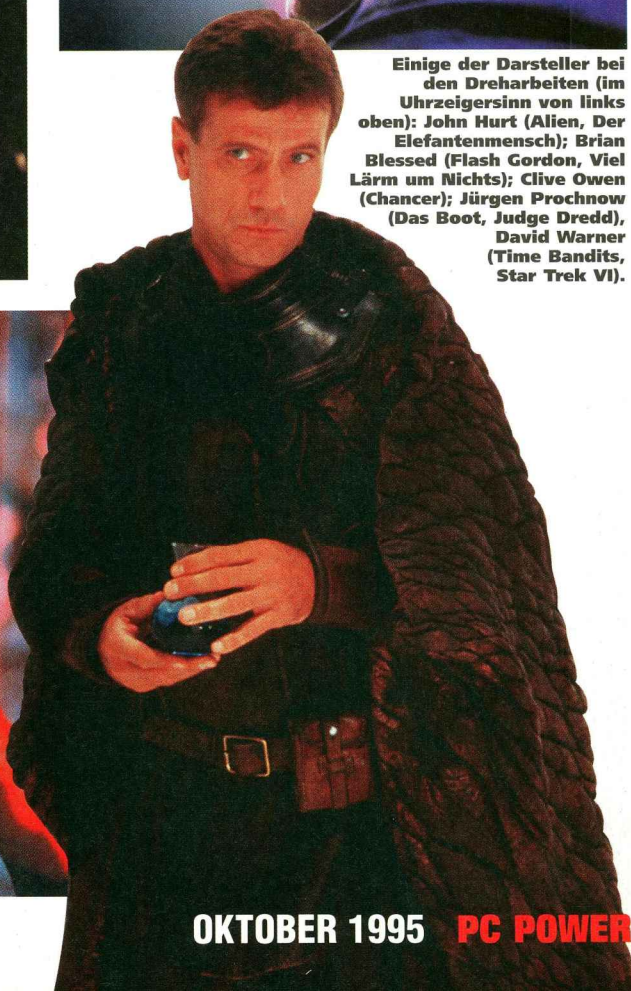
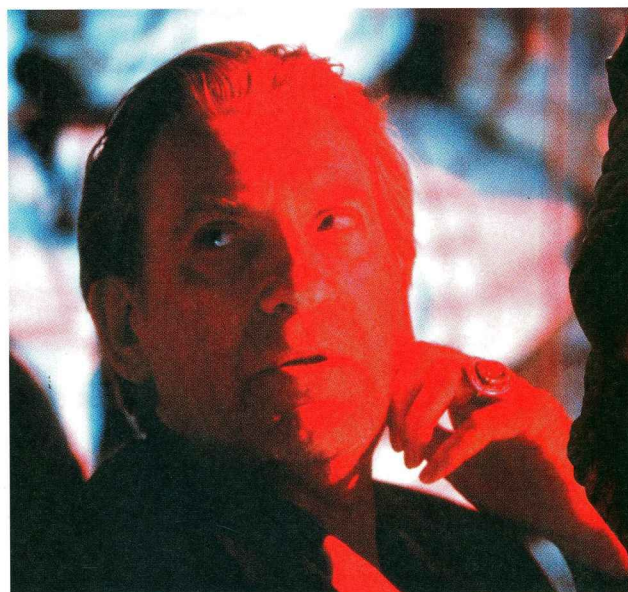
men 250 Statisten, die wir von einer Agentur engagiert haben, die sich auf ungewöhnliche und skurrile Menschen spezialisiert hat. Leute, die zum Beispiel Tag für Tag in bizarren Kostümen herumlaufen." An *The Darkening* wird man sich noch lange als eisbrechendes Projekt erinnern. Ein Grund hierfür ist die Schaffung einer eigenen Rechtsgrundlage, der sich zukünftige Interaktive Filme werden anpassen müssen. Roberts erklärt: "Das Gesetz- und Vertragswesen der Filmindustrie ist absolut wasserdicht, eine sehr detaillierte kleine Bibel. Wir wußten, daß es wichtig sein würde, ein ähnliches Rechtssystem speziell für die Mischung aus Film und Spiel auf die Beine zu stellen. Also haben wir uns mit Gewerkschaften und Behörden kurzgeschlossen und so beachtlichen Rückenwind für die Verhandlungen mit den Agenturen erhalten."

Zurück in den Pinewood Studios beginnt der erste Tag einer siebenwöchigen Produktionsperiode. Adam

Medhurst, der Creativ-Design Manager, bereitet, umgeben von Maskenbildnern, Kostümschneidern, Kulissenbauern und der Crew, die erste Sequenz vor. In der Vorbesprechung erläutert er, warum ein vom Computer erstelltes Design einfach nicht gut genug aussieht: "Als wir uns *Wing III* noch einmal angesehen haben, war der Aspekt, der uns am wenigsten gefiel, das computererstellte Design, besonders im Vordergrund. Wir haben dieses Design in *Wing III* sehr häufig eingesetzt, aber keiner von uns war wirklich damit zufrieden - es sah immer sehr konstruiert aus, Licht und Schatten wirkten sehr unrealistisch. Dies steht natürlich im krassen Widerspruch zu dem Grundsatz, nur echte Schauspieler einzusetzen. Außerdem hatten einige Schauspieler Schwierigkeiten mit der Blue Box, sie waren es nicht gewohnt, ohne Szenerie und Accessoires zu agieren. Wir wollten, daß sich die Schauspieler in *The Darkening* vollkommen zuhause fühlen, da von ihrer Ausdruckskraft



Einige der Darsteller bei den Dreharbeiten (im Uhrzeigersinn von links oben): John Hurt (Alien, Der Elefantenmensch); Brian Blessed (Flash Gordon, Viel Lärm um Nichts); Clive Owen (Chancer); Jürgen Prochnow (Das Boot, Judge Dredd), David Warner (Time Bandits, Star Trek VI).



einiges abhängt. Ambiente und Dynamik eines richtigen Sets machen schon einen großen Unterschied aus. Meine Hintergründe sind allesamt 3-D Modelle und es war eine ganz schöne Arbeit, sie alle herzustellen. Immerhin gibt es in der Handlung acht verschiedene Orte und an jedem Ort nochmal drei bis vier verschiedene Sets."

Das Pinewood Team machte sich daran, die Ideen aus dem Drehbuch umzusetzen, und Medhurst betont, wie aufregend und inspirierend die Zusammenarbeit mit echten Profis ablief. "Ihre Erfahrung, ihr Können und ihr ganzer Durchblick waren schon bemerkenswert. Beleuchtung, Kameraarbeit und Effekte erweckten die Story vor unseren Augen zum Leben." Die Kameraleute benutzten das digitale Aufzeichnungssystem von Sony und dazu 16 mm-Kameras für Zeitlupen, Stunts und Effekte. Medhurst beschreibt eine spezielle Filmsequenz, die in der Branche als typischer Pay-Shot bezeichnet wird, weil man es sich etwas kosten lassen muß, wenn man so eine Einstellung wirklich haben will. "Die Kameraperspektive fällt praktisch vom Himmel und fängt zwei Charaktere ein, die sich auf einem Balkon unterhalten, von dem aus sie die ganze futuristische Stadt überblicken können. Das ganze ist so ausgeklügelt...eine Szene, die sich mit jedem Effekt einer großen Hollywood-Produktion messen lassen kann."

Sämtliche Schauspieler zeitlich unter einen Hut zu bringen entpuppte sich ebenfalls als keine leichte Aufgabe. Christopher Walken mußte mehrmals aus den Staaten

eingeflogen werden und John Hurt arbeitete nebenher noch an anderen Projekten mit. Da aber gerade diese beiden Rollen Angelpunkte der ganzen Story sind, war ein exakter Zeitplan lebenswichtig, so Medhurst. "Das ganze entwickelte sich zu einem immer schwierigeren Puzzle, das einem leicht aus dem Ruder laufen konnte. Wir mußten ständig mit einem Auge die Produktion überwachen und mit dem anderen darauf achten, daß die Schauspieler richtig in Handlung und Spiel integriert wurden. Gerade das Spiel verlangt ja vom Spieler, daß er in verschiedenen Strängen denken muß." Gerade das Gesetz der Zeit scheint sich gegen die Ausführbarkeit eines Interaktiven Films zu stemmen. Offensichtliche und unabwendbare Naturgesetze haben schon bei früheren Interaktiven Filmen zu einer linearen, vorbestimmten, kontrollierten und zweidimensionalen Handlungsentwicklung geführt, die auf den Spieler sehr steril wirkte. Wing III konnte einige dieser Probleme erfolgreich überwinden, aber im Vergleich zu The Darkening waren die schauspielerischen Darstellungen dort bestenfalls kos-



abblocken sollte. Die schlimmste Vorstellung ist, daß ein Charakter nach einer Veränderung in der Figurenkonstellation als nutzlose Hülle im Spiel zurückbleibt. All diese Dinge waren für uns nicht akzeptabel, wir mußten sie also von vornherein Stück für Stück eliminieren. Hört sich vielleicht einfach an. Denkt man aber an alle 50 Darsteller, 250 Statisten, viele Tausend mögliche Entwicklungen und dazu unser Bestreben, ein vorbestimmtes Spiel soweit als möglich zu eliminieren, wird einem der Umfang dieser Aufgabe schnell deutlich."



bereits in- und auswendig gelernt. Also warfen wir eine Münze, um zu sehen wer hingehen mußte, um sich von Jürgen ganz zu Recht den Kopf abreißen zu lassen. Aber der Mann blieb ganz cool. Alles was er sagte war, 'Gebt mir ein wenig Zeit'. Er schien mehr darüber besorgt zu sein, daß wir womöglich den Zeitplan nicht einhalten konnten. Ich frage mich, ob wir mit der Auswahl unserer Schauspieler ganz besonderes Glück hatten. Ich weiß, das klingt jetzt sehr schmeimig, aber deren Professionalität war absolut vorbildlich, und das ohne Ausnahme."

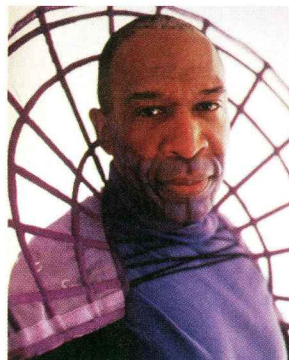
Nach Abschluß der Dreharbeiten folgt noch ein beachtliches Stück Arbeit für das Team in den Electronic Arts Büros in Manchester. Sechs weitere Monate Nachproduktion für eine Mannschaft, die bereits ein ganzes Jahr non-stop für The Darkening gelebt hat. Doch Aufregung und Erwartung sind noch immer ungebrochen. Man ist hier der festen Überzeugung, daß dieses Projekt eine neue Ära in der Unterhaltung einläuten wird, eine gleichberechtigte Partnerschaft mit der Filmindustrie und, endlich, einen Interaktiven Film im wahrsten Sinne des Wortes. (P)

"Wir wollten, daß sich die Schauspieler in The Darkening vollkommen zu Hause fühlen, da von ihrer Ausdruckskraft einiges abhängt."

Erin Roberts, Executive Producer

metischer Natur. "Das größte Problem in Bezug auf fiktionaler Handlung, die mit Schauspielern in Echtzeit abgedreht wird, liegt in der Kommunikation mit dem Spieler." Medhurst weiter, "Eines von vielen möglichen Szenarien könnte zum Beispiel sein, daß der Spieler in die 'Sinner Bar' geht und sich dort mit einem bestimmten Charakter unterhält. Kehrt er im Laufe des Spiels noch einmal an denselben Ort zurück und trifft dort wieder auf dieselbe Figur, darf diese sich nicht wiederholen, weil das den Eindruck der Realität zerstören würde. Sie sollte den Spieler aber auch nicht ignorieren, genausowenig, wie das Programm erneute Interaktivität

Dazu kommt, daß das Team nur einen Versuch hatte. Sollte sich bei der Nachproduktion ein Fehler herausstellen, gab es keine Möglichkeit, sämtliche Schauspieler wieder zusammenzubringen, die Pinewood Studios nochmals anzumieten und einen weiteren Monat zu drehen. Medhurst erzählt, "Ich erinnere mich an einen Abend, als wir zusammen in der Bar saßen und das Script noch einmal durchsprachen. Uns viel auf, daß ein beachtliches Stück von Jürgens Rolle so verfaßt worden war, daß ein wichtiger Teil der Handlung nicht in das Spiel hätte integriert werden können. Es mußte unbedingt umgeschrieben werden. Natürlich hatte Jürgen seinen Part



ASCENDANCY

MACHT DER ALLMACHT

IN DEN WEITEN DES
WELTALLS WARTET
EINE ERFAHRUNG AUF
SIE, DIE IHR LEBEN
VERÄNDERN WIRD.



AB 15. SEPTEMBER 1995 AUF CD-ROM!



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11
 Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70
 Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60,
 Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger
 Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/6 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

ASCENDANCY™ und © 1995 The Logic Factory, Inc. The Logic Factory ist ein Warenzeichen von The Logic Factory, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Deutsche Version: Softgold Computerspiele GmbH



THE LOGIC FACTORY

Kevin Costners Mega-Epos Waterworld hat die unglaubliche Rekordsomme von 200 Millionen Dollar

an Produktionskosten verschlungen. Um letztendlich Profit abzuwerfen, müßte mindestens eine halbe Milliarde Dollar eingespielt werden. Mittlerweile steht fest, daß genau dies nicht passieren wird. Ein Hauptgrund für die ständig steigenden Produktionskosten liegt in der Forderung der Hauptdarsteller nach immer astronomischeren Gagen. Costner beispielsweise bekam für seine Dienste satte 15 Millionen Dollar. Und auch Bruce Willis, Tom Cruise, Arnold Schwarzenegger und Tom Hanks haben zu dieser Kostenexplosion beigetragen, indem sie stets bemüht waren, sich teuer zu verkaufen als die liebe Konkurrenz. Heutzutage ist man in Hollywood nur noch so berühmt, wie sein Marktwert, die Anzahl der bereits gewonnenen Oscars spielt bestenfalls eine Nebenrolle. Immerhin bekam auch Sly Stallone 15 Millionen Dollar für seinen aktuellen Film Judge Dredd und wie viele Oscars hat er bereits gewonnen? (Bevor Sie uns mit Briefen bombardieren: die Rocky-Oscars waren nicht für schauspielerische Leistungen, sondern fürs Drehbuch. Deshalb werden sie auch an dieser Stelle nicht mitgezählt.) Warum also, wo doch so viel Geld mit ein paar Monaten Arbeit verdient werden kann, sind immer mehr Stars verückt danach, bei kleinen CD-ROM Produktionen mitzumachen?

Tatsächlich ist das Mitwirken an Computer-Titeln, verglichen mit einer Hollywood-Produktion, mindestens ebenso profitabel. Vielleicht bringt es sogar noch mehr. Denken Sie einmal darüber nach. Ein paar Tage Dreharbeiten für die CD-ROM bringen den Stars mittlerweile um die 100.000 Dollar. Rechnet man die Nachproduktion eines Hollywood-Spielfilms mit ein (hier werden Stimmen und Synchronisation abgeglichen und mit dem Soundtrack koordiniert), muß man schon einige Monate Zeit mitbringen. Da ist die CD-ROM doch eine willkommene Geldspritze.

Für die Stars sind Computer-Produktionen am ehesten vergleichbar mit Talk-Shows oder Werbung. Ein für die eigene Karriere nachteiliger Effekt ist kaum zu erwarten und eventuell laufende

Dreharbeiten müssen ebenfalls nicht unterbrochen werden, da diese Jobs schnell über die Bühne gehen. Christopher Walken war für The Darkening



Stars in Scheibchen

Filme und Spiele. Wirklich zwei verschiedene Welten? Warum stehen dann die Filmstars Schlange, um bei einer CD-ROM Produktion dabei zu sein? Martin Mirbach sucht nach den Gründen.

gerade drei Tage am Set, bevor er zurück in die Staaten jetten konnte - wahrscheinlich hört er noch heute im Traum die Kasse klingeln.

Trotzdem ist Geld nur ein Grund, der CDs für Stars attraktiv macht (okay, es ist d e r Grund, aber gönnen Sie mir meine schöne Theorie). Außerdem gibt es exzellente Arbeitsbedingungen, da der Dreh komplett in einem klimatisierten Studio stattfindet, Schnitten, Obst und Evian-Wasser befinden sich permanent in Reichweite. Da braucht man nicht mitten in der Wüste auf wilden Pferden zu galoppieren oder im tiefsten Congo die Moskitos zu verschrecken. Nach seinem Unterwasser-Fiasko wird Kevin Costner sich wohl die Finger lecken nach einem Auftritt in JFK Interactive oder Der mit dem Alien tanzt.

Da die meisten CD-ROM Filme

komplett am PC erstellt werden, sind natürlich auch die Hintergründe im 3D Studio gerendert. Das heißt für die Schauspieler, daß sie ausschließlich in der Blue Box oder vor einem grauen Hintergrund drehen müssen. Gegenstände, Requisiten oder andere Charaktere existieren nur in ihrer Vorstellungskraft. Ein guter Test, um schauspielerische Fähigkeiten auszuloten, nicht wahr? In der Tat ist das Agieren in der Blue Box für viele Darsteller weitaus anstrengender, als die Arbeit an einem klassischen Set. Man muß sich immer wieder daran erinnern, wie die der spätere Hintergrund einmal aussehen wird, es reicht nicht aus, sich nur zu merken, daß die Mitspielerin im Moment Clarice und nicht Jodie Foster heißt (dies ist übrigens ein Aspekt, der von Abbot & Costello

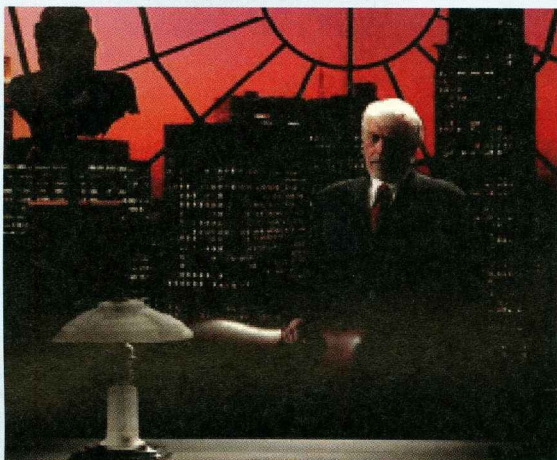
durchweg ignoriert wurde; sie nannten sich gegenseitig immer Lou und Bud, ganz gleich, wen sie gerade darstellten). Weiterhin brauchen die Stars für ein Computerspiel wesentlich weniger Zeit für das Erlernen der Texte aufzubringen. Hier wird die Handlung in sehr kurze Sequenzen unterteilt. Oder es werden sogar nur Dialog-Bruchstücke aufgenommen, die später, abhängig von der Reaktion des Spielers, unterschiedlich wiedergegeben werden. Entscheidet sich der Spieler also für Reaktion 'A', antwortet der Filmcharakter mit einer bestimmten Textzeile; entscheidet sich der Spieler aber für Reaktion 'B', so bekommt er eine ►



Was macht ein Schauspieler, wenn der letzte Film ein Flop war und selbst der eigene Agent nicht mehr ans Telefon geht. Ganz einfach, er tritt in einem Interaktiven Film auf. Martin Mirbach hat sich die Leistungen von Stars in Spielen einmal genauer angesehen.

AIV Network\$

Infogrames (1995)



Die Handlung: Sim City mit Rahmenhandlung.

Die Darsteller: Der verknöcherte James Coburn, Gründungsmitglied der Glorreichen Sieben und Top-Spion Unser Mann Flint.

Das Spiel: Coburn spielt Barnes, den ehemaligen Präsidenten der AIV Corporation, der unter mysteriösen Umständen verschwunden ist. Der Spieler nimmt in seinem Chefsessel Platz und versucht, durch Bau und Kontrolle von Städten aus Millionen Milliarden zu machen. Wundern Sie sich nicht, wenn der verschwundene Coburn gelegentlich auf dem Schirm erscheint, um Ihnen nützliche Ratschläge zu erteilen.

Karriereschub?: Jedesmal, wenn irgendein Fernsehsender die Glorreichen Sieben zum siebzigsten Mal wiederholt, findet Coburn einen schönen kleinen Scheck in seinem Briefkasten. Warum sich also Sorgen machen? Genießen Sie Ihren Ruhestand, Mister!

Frankenstein:

Interplay (1995)

Die Handlung: Kerl mit angenehmem Kopf rennt in Kennys letztem Film herum. Könnte ein Hit werden.

Die Darsteller: Kein geringerer als Dr. Frank N' Furter selbst, Tim Curry. Korsett und Strapse hat er allerdings gegen Mantel und Nähbesteck getauscht.

Das Spiel: Ist noch nicht erhältlich, aber wir erwarten eine Menge Umherirren in düsteren gothischen Schlössern - und das, jawohl, durch die Augen des Monsters betrachtet. Dazu hin und wieder das typische Augenrollen und perfide Lächeln von Mr. Curry.

Karriereschub?: Zuletzt spielte Curry in Congo einen Rumänen. Der Akzent paßte aber besser zu einem in Mexiko aufgewachsenen Pakistani walischer Herkunft. Dafür wurde er von verrückten Gorillas zerissen. Von Sprachprofessoren übrigens auch.



Conspiracy

Cryo (1992)

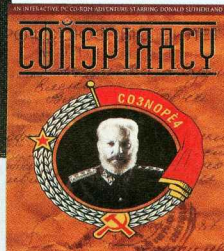
Keine Revolution der Filmgeschichte, aber doch irgendwie liebenswert

Die Handlung: Für den KGB verfolgt man Dissidenten, deckt Verschwörungen auf und poliert Gorbies Brandmal auf Hochglanz. Und ähnlich veraltete erzkommunistische Freizeitbeschäftigungen.

Die Darsteller: Donald Sutherland, der meistbeschäftigte Mann im Showbusiness, hat sich zwischen seinen Dreharbeiten fünf Minuten Zeit genommen. Kurzer und bisher einmaliger Abstecher in die Computerwelt.

Das Spiel: Routiniertes point'n'click, aufgelockert von Sutherlands russischem Akzent. Kommt fast so gut wie Sean Connery in Die Jagd auf Roter Oktober.

Karriereschub?: Ach was! Sutherland hat nie lange genug pausiert, um seine Karriere zu unterbrechen. Andererseits - der Versuch, in Disclosure Michael Douglas zu küssen, war schon so etwas wie ein Tiefpunkt.



The Daedalus Encounter

Virgin (1995)



Tia! Babel

Die Handlung: Weltraum-Spektakel auf fremden Planeten, in dem einige Figuren zur Freude anderer ihr Fett abbekommen.

Die Darsteller: Tia Carrera, bekannt für ihre Leistung an Amies Seite und in Wayne's World. Wow! Außerdem irgend jemand aus Melrose Place, aber wer interessiert sich für den Kerl?

Das Spiel: Ein paar Rätsel mit vielen nicht-interaktiven Film-Einschüben. Genau dies ist auch schon bei The 7th Guest passiert. Trotzdem sehr gut spielbar, weil von Ballereien im Arcade-Stil aufgelockert. Tia Carrera dürfte einiges zu den Verkaufszahlen beigetragen haben.

Karriereschub: Nach True Lies nicht nötig.

Hell

Gametek (1994)

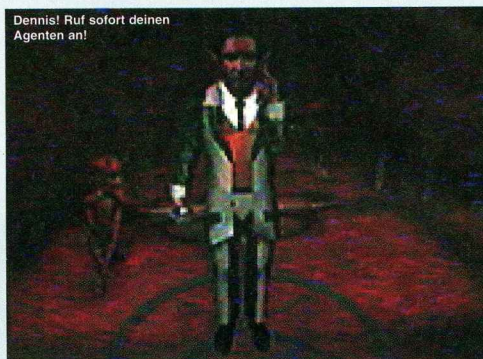
Ganz klar, das ist Dennis Hopper. Sieht er nicht gut aus im neuen Outfit?



Grace Jones...
Slave to the rhythm?
Wohl kaum!



Dennis! Ruf sofort deinen Agenten an!



Die Handlung: Das Amerika der nahen Zukunft wird von Politikern regiert, die mit dem Teufel im Bunde stehen. Ist das wirklich so weit hergeholt?

Die Darsteller: Dennis Hopper, das Idol der Hippie-Generation (Easy Rider), führt die Liste ungefochten an. Dicht gefolgt von einer kurzgeschorenen Grace Jones, berüchtigt wegen Im Angesicht des Todes mit Augenbrauen-Athlet Roger Moore und einiger bizarrer Renault-Werbungen.

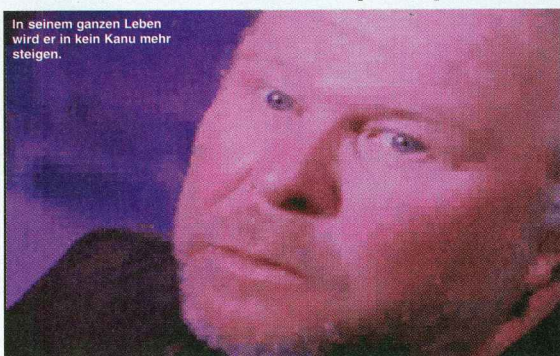
Das Spiel: Schade für Dennis Hopper-Fans. Dem Meister wurde ein im 3D Studio gerendeter Kopf aufgesetzt, der nicht wie Hopper aussieht, sondern wie ein, tja, 3D gerendeter Kopf eben. Außerdem kann man sich während der Ladezeiten bequem einige Tassen Kaffee kochen, sofern man nicht gerade einen Pentium 450 und ein 12-fach CD Laufwerk besitzt.

Karriereschub?: Hopper? Speed! Genug gesagt. Jones? Trotz dieses Auftritts weiß im Moment niemand so genau, woran sie arbeitet oder wo sie sich aufhält. Scheint auch keinen zu interessieren.

Loadstar

Rocket Science (1995)

In seinem ganzen Leben wird er in kein Kanu mehr steigen.



Die Handlung: Space Trucker auf seiner letzten großen Fahrt. Scheinbar jeder andere in der Galaxis versucht, ihn aufzuhalten.

Die Darsteller: Ausschließlich unbekannte B-Schauspieler, sogar in der Titelrolle. Doch Moment! Da ist ja Ned Beatty, der fette Klops, der in Deliverance von ein paar Südstaatlern gequält wurde und dabei gequiekt hat wie ein Schwein. Quieek, quieeek!

Das Spiel: Etwa wie Sewer Shark auf Schienen. Route auswählen, schnell fahren, Gegner mit Maus anklicken. Und bloß nicht einschlafen. Obwohl das Design von Ron Cobb (Krieg der Sterne, Aliens) stammt, sieht es aus wie Space: 1999 an einem ganz schlechten Tag.

Karriereschub?: Beatty bekam eine Rolle in der amerikanischen Polizei-Serie Homicide: Life on the Street. Trotzdem kommen immer wieder Fremde auf ihn zu und verlangen von ihm, zu quieken wie ein Schwein. Quieek, quieeek!

Panic In The Park

Warner Interactive Entertainment (1995)



Die Handlung: Erika Eleniak, Kurvenwunder aus Baywatch.

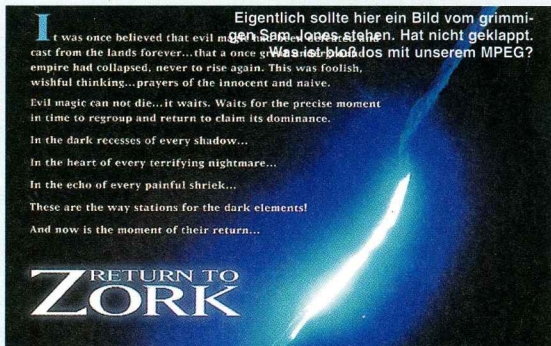
Die Darsteller: Erika Eleniak, Kurvenwunder aus Baywatch.

Das Spiel: Erika Eleniak, Kurvenwunder aus Baywatch, in Gefahr in einem ominösen Freizeitpark. Die Frage ist: Kann sie ihren schönen Hintern retten? Wir verraten nichts!

Karriereschub?: Der wird bestenfalls für ein paar neue Videos reichen. Erika wird sich ärgern, jemals den Strand von Malibu verlassen zu haben.

Return to Zork

Infocom (1993)



Die Handlung: Wie im guten alten Text-Adventure. Nur, daß diesmal der Text durch echte Leute ersetzt wurde.

Die Darsteller: Liest man sich die Besetzungsliste durch, könnte man glauben, daß hier halb Hollywood versammelt ist. Auf den zweiten Blick kann man aber leicht feststellen, daß 99% der Darsteller bisher nur so etwas wie die Leiche in Immer Wenn Sie Krimis Schrieb gespielt haben. Der einzige echte Star ist Sam Jones, der im 1980er Flash Gordon Remake als Titelheld die Welt retten durfte. In den meisten Filmlexika taucht er allerdings nicht mehr auf, soviel zu den letzten 15 Jahren.

Das Spiel: Eine der ersten 'Star' CD-ROMs. Ebenfalls eine der ersten mit allen Fehlern, die uns so lange verfolgt haben - schlechte schauspielerische Leistung und kein Gameplay.

Karriereschub?: Eher nicht. Jones erhielt danach vornehmlich Rollen in sogenannten Erotik-Thrillern - dünne Stories mit ein bißchen Softporno für den gelangweilten Betrachter. Und die Hauptdarstellerinnen haben ihn auch nie rangelassen. Undankbare Welt!



ganz andere Antwort. Natürlich muß auch hier jede Zeile vorher aufgenommen werden, aber eben nie sehr viel Text an einem Stück. Die Einstellungen sind immer sehr kurz und nicht zusammenhängend, was für den Schauspieler häufigere Pausen und entspannteres Arbeiten zur Folge hat.

Die Mitarbeit an einer CD gibt den Stars darüber hinaus die Möglichkeit, sich in einem anderen Medium zu profilieren und somit nach außen hin die Grenzen der eigenen Kunst zu erweitern. Dennis Hopper zum Beispiel war schon immer sehr unkonventionell eingestellt und stets stolz auf eine abwechslungsreiche und vielfältige Karriere. Das machte ihn zum idealen Darsteller eines der ersten Interaktiven Filme mit Starbesetzung: Hell von Gametek. Obwohl der Dämon in Hell in Aussehen und Gestalt nur wenig an Hopper erinnert, wurde er von den Leuten erkannt. Das gab ihm die Chance, mit der Rolle des Teufels einen einen willkommenen Gegenpart zu seinem Auftritt in Blue Velvet zu setzen. Eine riesige Sensation für die Presse und Hopper war eine zeitlang in aller Munde. Filmrollen sind oft so sehr auf einen bestimmten Typus limitiert,

daß viele Darsteller es förmlich genießen, einmal eine völlig übertriebene Spielfigur zu verkörpern. Sie lieben es einfach, der Öffentlichkeit die eigene Wandlungsfähigkeit vorzuführen.

In diesem Feature wollen wir uns einige der Stars und Sternchen, die schon an einer CD-ROM Produktion mitgewirkt haben, näher ansehen - und dabei der Frage nachgehen, ob sich ihr Auftritt gelohnt hat. Der gegenwärtige Trend ist offensichtlich: zuerst gab es den kleinen Seriendarsteller, der vielleicht einmal den Mann mit Hut und Mantel in T.J. Hooker mimen durfte. Doch mit zunehmender Popularität und wachsender Aufmerksamkeit durch die Presse kamen auch die bekannteren Darsteller, wie Mark Hamill aus der Krieg der Sterne-Trilogie, John Rhys Davies ("Indy, warum bewegt sich der Fußboden?") und natürlich Dennis Hopper. Was kommt als nächstes auf uns zu? Tom Cruise in Mission Impossible - das Spiel? Sly Stallone (der ja schon in Demolition Man für den 3DO aufgetreten ist) in Judge Dredd? Spiele wie The Darkening und Wing Commander IV haben inzwischen ein astronomisches Budget, das wohl einige der größten Hollywood Stars in dieses Genre locken dürfte. Warten Sie's nur ab... (P)



Wing Commander III

Origin (1994)



Mark Hamill sieht müde und abgekämpft aus. McDowell sieht aus... eigentlich wie immer. Siehe auch Tank Girl und Generations.



"Indy, warum bewegt sich der Fußboden?" - Tschuldigung, falscher Film.



Der farbige Schauspieler ist mir völlig unbekannt, aber der andere ist Tony der Tiger aus der Frosties Werbung.

Die Handlung: Erinnern Sie sich noch an die alten Wing Commander Spiele mit den animierten Figuren? Die brachten so viel Geld ein, daß man es sich jetzt leisten kann, sie durch echte Schauspieler zu ersetzen.

Die Darsteller: Die Karriere von Mark Hamill, alias Luke Skywalker, war nach Die Rückkehr der Jedi Ritter in einen starken Abwärts-Strudel geraten. (Oder erinnern Sie sich noch an seine Auftritte in Britannia Hospital und Mutronics: Der Film?) Der Star aus Krieg der Sterne in einem Spiel, daß diese Handlung wieder aufnimmt. Der Kreis schließt sich. Daneben Malcolm McDowell, bekannt aus Stanley Kubriks A Clockwork Orange (und aus Planet der Affen, wo er immer wieder "Zirpa!" rufen durfte). Und natürlich John Rhys-Davies und Ginger Lynn Allen, die mit einigen Filmen für Erwachsene Weltruhm erlangen konnte. Aber das weiß ich natürlich nur aus zweiter Hand.

Das Spiel: Wie schon für Hell, braucht man auch für Wing Commander III einen höllisch schnellen PC mit großem Arbeitsspeicher, wenn man mehr als etwa ein Bild pro Minute sehen will. Das ständige Wechseln der CDs ist auch sehr unangenehm. Was das Gameplay angeht, war dieses Spiel kein großer Schritt nach vorn. Den Mann im Hintergrund, Chris Roberts, stört das nicht die Bohne. Er ist immer noch dabei, sein Geld zu zählen.

Karriereschub?: McDowell durfte Captain Kirk ermorden und danach das Tank Girl belästigen, aber Hamill betet nach wie vor jeden Abend, daß George Lucas die Krieg der Sterne-Reihe fortsetzt. Rhys-Davies durfte in der Fernsehserie Silders mitmachen, die inzwischen abgesetzt wurde. Wing Commander IV? Sagen Sie mir nur, wo ich unterschreiben muß, Mr. Roberts!

Reichtlich bekloffen und ehrfürchtig nähert sich eine Gruppe Spieledesigner aus England dem Wachgebäude des NATO-Hauptquartiers in München und begehrt Einlaß. Die Wachsoldaten tauschen fragende Blicke aus und prüfen eingehend Zweck und Rechtmäßigkeit dieses seltenen Besuchs. Der Auftrag des Teams der Firma Digital Image Design lautete, ihr jüngstes Spiel der "European Fighter Management Agency" (NEFMA) der NATO zu demonstrieren. Diese Dienststelle ist u.a. für die modernsten Luftkampf-Simulatoren der Welt zuständig. Nach dem Erfolg von TFX (Technical Fighter eXperiment) wurde DID vom britischen Verteidigungsministerium mit der Entwicklung eines Flugmodells nebst Grafik-Software zur Verwendung in militärischen Flugsimulatoren beauftragt. Unter dem Codenamen Sigma wurde die Software im Jahre 1994 auf der Farnborough Airshow demonstriert. Der niedrige Anschaffungspreis wie auch die Vielseitigkeit von Sigma überzeugten Vertreter sowohl der militärischen als auch der zivilen Luftfahrt aus aller

Welt, dieses System anzuschaffen. Doch trotz dieses gloriosen Einstandes muß sich der Geschäftsführer von DID, Martin Kenwright, wohl mit einigen Vorbehalten und nicht übermäßig optimistisch zu dem vielversprechenden NATO-Treffen eingefunden haben. Immerhin, wenn TFX 2 bei eben diesem Treffen eine ausreichende Realitätsnähe bescheinigt werden würde, hätte sich die Reise doch allemal gelohnt. Aber mit einem Projekt, das vorrangig zu Unterhaltungszwecken entwickelt wurde, wollte sich Kenwright lieber auf schärfste Prüfungen, gnadenlose Kritiken und herablassende Beurteilungen gefaßt machen. Würde ein Spiel, das lediglich Spaß bereiten soll, Designer beeindrucken können, die zum Zwecke praktischer Anwendung nach der maximalen Zerstörung oder der optimalen Tötungsmethode forschen? Doch beeindruckt waren sie allesamt! Wirklichkeitsnähe, ohne gleich steril

zu wirken, von einem Team, das sein Handwerk beherrscht - das Entwickeln von Videospielen. Warrington, GB, und München wurden die Ausgangspunkte einer höchst ungewöhnlichen Zusammenarbeit.

Bevor DID im Jahre 1990 gegründet wurde, war Martin Kenwright bereits ein anerkannter Experte auf dem Gebiet der Flugsimulationen. Als gefragt und vielbeschäftigter 3D-Designer und Grafiker für Falcon, Harrier und Spitfire 40 hatte er ein gesichertes Auskommen. Aus Frust über mangelnde Möglichkeiten der Einflußnahme auf diese frühen Projekte beschloß er, eine eigene Firma zu gründen. F-29 Retaliator war DIDs erster Titel. Darauf folgte eine Reihe von Bestsellern, und mittlerweile ist die Kernmannschaft auf sechs Leute angewachsen, neben Martin Kenwright sind das Russell Payne, Chris Horton, Colin Bell, Shaun Hollywood und Don Whiteford. Flugsimulationen müssen

auf bekannten Flugzeugtypen basieren, so jedenfalls die Meinung der "Puristen". Programme, die auf spekulativen Zukunftstechnologien fußen, stehen in krasssem Widerspruch zur Bezeichnung "Simulation".

"Sicher, der EF2000 ist ein Jagdflugzeug der Zukunft, das noch nicht in Dienst gestellt ist... aber da gibt es nichts Spekulatives, alles ist real", so Kenwright. "Der EF2000 ist ein gemeinsames europäisches Projekt, obwohl es kaum vor der Jahrtausendwende in Dienst gestellt werden wird."

Ein derart leichtes (10,5 t) und bewegliches Flugzeug ist natürlich außergewöhnlich gut für den Luftkampf, darüberhinaus aber durchaus auch für den Angriff auf Bodenziele geeignet. Aufgrund seiner technischen Überlegenheit wird der EF2000 neue Maßstäbe in der militärischen Luftfahrt setzen. "Für unser Team bedeutete es ein großes Privileg, Zugang zu vertraulichen technischen Daten zu erhalten", sagt Kenwright. "Wir können jetzt Leute in das Cockpit eines Jagdflugzeuges setzen, das noch nicht einmal produziert worden ist. Es ist wirklich etwas Besonderes." Herzstück von

**Martin Wilmer berichtet über
den Testflug mit DIDs
Jagdflugzeug der Zukunft**

TFX 2 ist die einzigartige 3D-Engine, die aus einer frühen Engine weiterentwickelt wurde, welche seinerzeit von Kenwright und Payne für F-29 konzipiert worden war. Im Verlaufe späterer Projekte kristallisierte sich dann ein fein abgestimmtes und unvergleichliches System heraus. Üblicherweise teilt sich das Genre in zwei Kategorien: "akurate" Simulationen, die mit öden Routineflügen gespickt sind und in denen man kaum die Spur eines Aggressors ausmachen kann, und der Spielhallen-"Hallodri"-Stil, wo man sich auf engstem Raum gegen ganze Heerscharen von Feindfliegern zur Wehr setzen muß. In Sachen Flugsimulationen trifft man auf mehr selbsternannte Experten als in jedem anderen Genre, und eine ausgewogene Mischung aus beiden Kategorien zu entwickeln ist nahezu ein Ding der Unmöglichkeit. "Heute kann man nicht mehr einfach nur irgendwelche Ziele in die Landschaft pflanzen und einen Angreifer dazuprogrammieren, der bei Eintritt in den gegnerischen Luftraum auftaucht", meint Kenwright. "Unter Hinzuziehung der Vorgaben erfahrener Kriegsstrategen haben wir eine "Steuereinheit" für den gesamten Verlauf der kriegesischen Auseinandersetzungen entwickelt. Diese Steuereinheit nennen wir WarGEN. Es koordiniert das gesamte Kampfgeschehen, vom Briefing Hunderter von Piloten für spezielle Einsätze bis hin zu den kompletten Bodenmannschaften, die deren Maschinen warten und ausrüsten. Gleichzeitig wird der Luftraum überwacht, bis die Staffeln sicher abgehoben haben. Ist der Einsatz beendet, führt WarGEN die Flugzeuge zurück zum Stützpunkt, dokumentiert personelle und materielle Verluste und Schäden, wertet Aufklärungsmaterial aus und handelt entsprechend dieser gesammelten Daten. WarGEN ist in jeder Hinsicht das Rückgrat der Flugzeugbesatzungen." Die meisten Kampfpiloten haben noch nie in einem Ernstfall eine Sidewinder-Rakete abgefeuert - wo also hört die Realitätsnähe auf und wo beginnt die Action? "Wir gehen von einem Szenario aus, in dem eine russische Streitmacht in norwegisches und schwedisches Territorium eindringt. Konventionelle Streitkräfte sind in kriegerische Auseinandersetzungen verwickelt, und die EF2000-Staffel wird mit der Durchführung von speziellen Patrouillenflügen und Angriffen auf Bodenziele beauftragt. Der Spieler kann direkt in die Action gelangen, indem er festgelegte Einsätze fliegt, oder aber er benutzt ein sogenanntes Konflikt erzeugungsprogramm und spielt einen kompletten Krieg durch", erklärt Kenwright. Die künstliche Intelligenz des Programms erzeugt ein komplexes

Der EF2000 streicht im Tiefflug über das hügelige Gelände. Die detailreichen Grafiken sind wirklich beeindruckend.



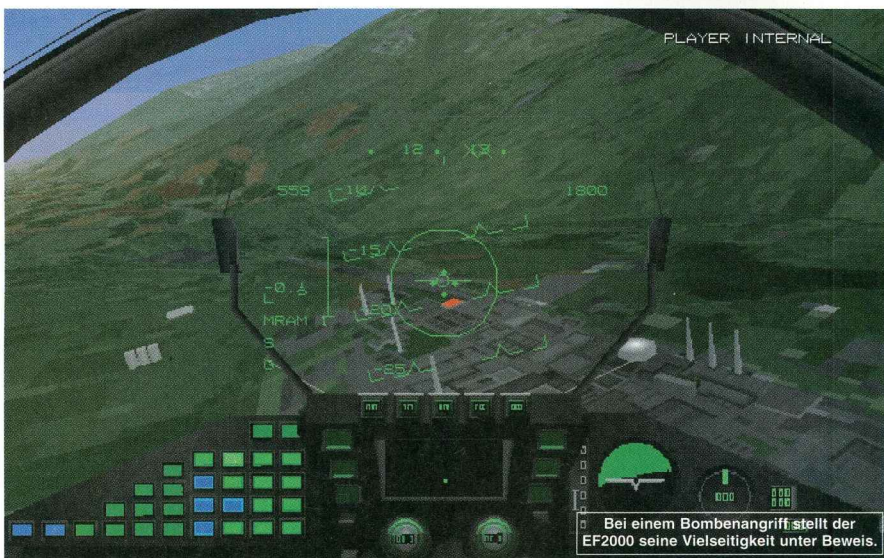
Das Original auf der Landebahn.



Ein kniffliges Betankungsmanöver während des Fluges



Die Instrumente im Cockpit geben dem Piloten alle notwendigen Informationen.



Bei einem Bombenangriff stellt der EF2000 seine Vielseitigkeit unter Beweis.

Kampfspektakel, das auf einer Gesamtfläche von rund 4 Millionen Quadratkilometern stattfindet; die vielen Ziele und Örtlichkeiten wurden mit Hilfe echter Militärkarten exakt reproduziert.

Ebenso wie das gleichnamige Flugzeug ist auch das Programm TFX 2 gespickt mit technischen Raffinessen. Eine ausgeklügelte Netzwerk-Option erlaubt bis zu acht Spielern die gleichzeitige Teilnahme an den interaktiven Kämpfen. Das selbe System übernimmt auch die Steuerung der "intelligenten" Geschwaderkollegen während der

Einsatzflüge. Daß die Fans von Flugsimulationen eine derart authentische Simulation eines Jägers der Zukunft genießen dürfen, noch bevor ein NATO-Pilot seinen Fuß ins Cockpit eines EF2000 gesetzt hat, ist eine der bemerkenswertesten Entwicklungen in diesem Genre. (P)

Vier Tornados fliegen einen Bombeneinsatz, während der EF2000 nach MiGs Ausschau hält.

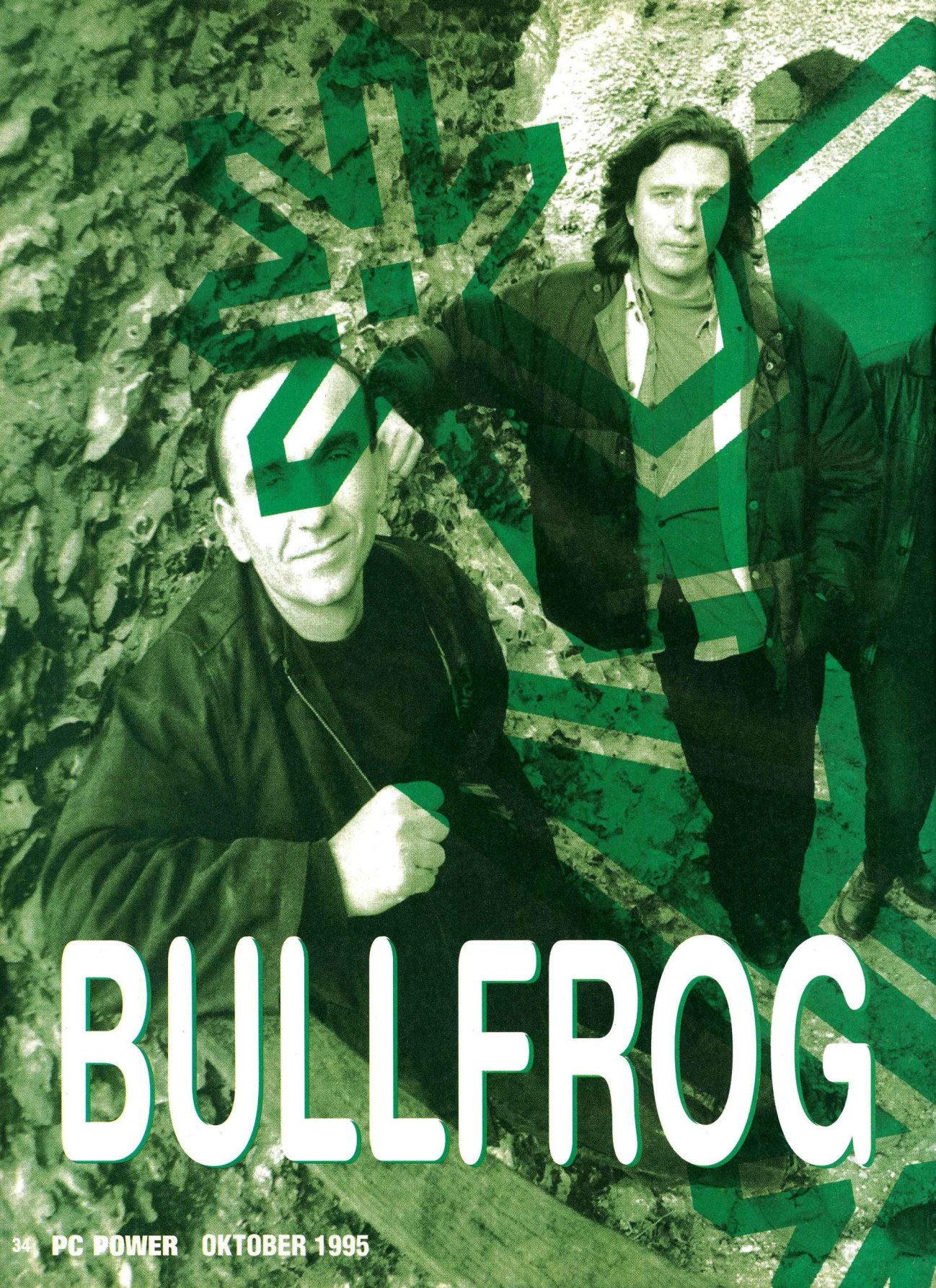


Raketen - Feuer!



Dieses nordische Tal ist enorm detailreich dargestellt.





BULLFROG



Früher
einmal gehörten sie zu
den Firmen, die höchstens ein
oder zwei Spiele im Jahr herausbrachten.
Aber jetzt ist alles anders
geworden, denn die Jungs von Bullfrog
haben so manches heiße Eisen im Feuer.
Philip Paisnel ist der Meinung, daß sie
trotz aller Erfolge und Auszeichnungen
nichts von ihrem anfänglichen
Elan eingebüßt haben.

Preisverleihung auf der ECTS 1995. Eine weitere Preisverleihung und somit noch eine Gelegenheit für den "Zeremonienmeister", den Namen "Molyneux" korrekt auszusprechen. Denn an diesem Abend nimmt Peter Molyneux, das Oberhaupt von Bullfrog, gnädig die x-te Auszeichnung entgegen. Man sieht dem Mann an, daß er so etwas nicht zum ersten Mal macht. Mit breitem Grinsen (ein wahrer Oscar-Preisträger) sagt er, daß keine Auszeichnung wie die andere ist, und daß dieser Preis nicht nur ihm, sondern dem ganzen Team gebühre (wie charmant). Bestimmt steht er bei jeder Preisverleihung schon auf, bevor der Sieger genannt wird, denn auf Bullfrogs Kaminsims dürften mittlerweile wohl die meisten Trophäen in der gesamten Computerindustrie stehen. Aber selbst durch all diese Erfolge ist Molyneuxs Enthusiasmus nicht zu bremsen. Er hat sich vorgenommen, daß das nächste Spiel noch besser, noch toller werden soll.

Natürlich gibt es bei jeder dieser Verleihungen neue Stars und Sensationen, die aber auch schnell wieder verblassen. Bullfrog dagegen scheint mehr als ein vorübergehender Stern am Spielehimmel zu sein, denn sowohl die Konsumenten als auch die Spieleindustrie haben sie seit ca. acht Jahren ins Herz geschlossen. Die Reihe der Erfolge ist schier unglaublich: Im letzten Jahr gab es Magic Carpet, davor Theme Park und Syndicate. Die Liste geht zurück bis auf den Kassenschlager Populous, der 1 Million Mal (für damalige Verhältnisse ein echter Hit) verkauft wurde. "Ich kann mich nicht mehr erinnern, wie viele Verleger Populous damals abgelehnt haben. Ein Spiel, bei dem man nicht ständig auf irgendwelche Aliens ballern mußte, war einfach kein richtiges Spiel", kommentiert Molyneux.

Heutzutage wird die Creme de la Creme der Spieledesigner von der Stadt Guildford (hier findet man die Firma Bullfrog) geradezu magisch angezogen. Es ist, als ob hier das Mekka der Spieleindustrie beheimatet wäre. Bullfrog hat eine sechsstelligen Summe in Workstations investiert, aus denen ein Team von 80 Leuten das Beste herausholt. Vor kurzem hat Bullfrog einen Millionen-Dollar-Vertrag mit Electronic Arts unterzeichnet, der in der Öffentlichkeit ziemlich schnell für Furore sorgte. Dieser Deal ist für

Bullfrog wie die gute Fee für Aschenputtel: Er wird aus der Firma, die mal ein bis zwei Spiele pro Jahr unter die Leute brachte, eines der produktivsten Unternehmen der Spieleindustrie machen. Trotzdem werden wir wohl nicht befürchten müssen, daß die Ochsenfrösche ihren spritzigen Individualismus, für den sie bekannt sind, für diese Hochzeit opfern werden. Wenn man sich die jüngsten Entwicklungen so ansieht, scheinen Molyneuxs erste vorsichtige Schritte auf dem Gebiet der Spieleprogrammierung Lichtjahre zurückzuliegen. "Mein erstes Spiel - vor Populous - hieß Entrepreneur. Auf der Idee für dieses Game basiert Theme Park. Jedenfalls war ich fest

„Irgendwann später werden wir uns wundern, daß es so wenigen Leuten einmal gelungen ist, mit einem so kleinen Aufwand gute Spiele zu produzieren.“

davon überzeugt, daß es ein Hit werden könnte. Ich habe Anzeigen in alle möglichen Zeitungen gesetzt und ein Lagerhaus angemietet. Ich habe sogar einen größeren Briefkasten angebracht und die Post gewarnt, daß in Zukunft Berge von Post kommen würden. Ich habe mich auf einen Stuhl an die Tür gesetzt, eine Tasse Kaffee in die Hand genommen und abgewartet. Aber was war das? Kein LKW von der Post, nur ein stinknormaler Briefträger auf dem Fahrrad? Und statt der erwarteten Säcke voller Briefe flatterte ein einsamer Werbeprospekt ins

Haus."

Momentan führt Molyneux - wie schon so oft in

seinem Leben - eine etwas zwielichtige Existenz, die man vielleicht mit dem Dasein eines Vampirs vergleichen könnte. Nachts arbeitet er zu Hause an

einem "geheimen Projekt" und geht erst dann schlafen, wenn der Rest der Welt mit der Arbeit beginnt. "Wieder und wieder habe ich versucht, mir die "Nachtschichten" abzugewöhnen. Aber mit den Jahren bin ich irgendwie in dieses Programmierer-Klischee mit all seinen Konsequenzen hineingewachsen: Junk-Food, käsiges Gesicht und unfähig, im Gleichklang mit der sogenannten Zivilisation zu leben." Molyneux ist immer noch der Mann mit den tollsten Ideen, und bei jedem neuen

Spiel wird er als Chefprogrammierer erwähnt. Trotzdem sind heute für jeden Aspekt eines Spiels - und natürlich für jedes Genre - Spezialisten bemüht, den hohen Anforder-



MAGIC CARPET 2

zu egoistisch?"
Magic Carpet 2

Dies ist wohl die am meisten herbeigesehnte Fortsetzung des meistverkauften PC-Spiels des Jahres 1994 - Magic Carpet. "Eine Fortsetzung zu Magic Carpet stand bei uns ganz oben auf der Tagesordnung", sagt Level-Designer Sean Masterson, als

die schmissigste und dramatischste Intro-Filmsequenz beginnt, die ich bei einem Spiel je gesehen habe. Der Held - eine unglaublich realistische 3D-Figur - schlendert gemütlich über einen orientalischen Markt, als plötzlich hoch über den Stadtmauern ein riesiges, grauenregendes Biest auftaucht. "Dieses Schnuckelchen ist stinksauer über das Ende von Magic Carpet 1 und will Dir an die Kehle", kommentiert Sean

unnötigerweise, denn automatisch stelle ich mir Sam Neil vor, wie er in Jurassic Park zum ersten Mal einen Brontosaurus sieht. Der Held rennt nach Hause, wo ihm eine gespenstische Erscheinung offenbart, daß seine Hilfe mal wieder benötigt wird. Dann folgt die Teppich-Flugsequenz, die aus der Perspektive des Spielers diesmal viel überzeugender wirkt. Sean erklärt den Grund für diese Neuerung: "Die Firma Bullfrog hat sich immer das Ziel gesetzt, ein möglichst realistisches Spielgefühl zu vermitteln. Wenn man nicht mehr die Figur auf dem Teppich sieht, sondern 'selbst fliegt', ist es weniger ein Rollenspiel. Jetzt kannst Du selber viel besser mitgehen, weil Du Dich wie ein Teil des Spiels fühlst. Im ersten Teil mußten wir das Männlein auf dem Teppich zeigen, damit die Leute sich bewußt waren, daß sie wirklich einen Teppich steuern - kein Segelflugzeug oder was auch immer."

Es ist wirklich faszinierend, mit dem Teppich über ganze Ozeane zu fliegen, wo Seeungeheuer - so groß wie Wale - auf- und wieder untertauchen. Auch ein Flug über arabische Städte bei Nacht kann sehr romantisch sein. "In Magic 1 hatte der Spieler die Möglichkeit, so aggressiv oder friedfertig zu sein, wie er wollte. Jetzt haben wir das geändert; es gibt verschiedene Ziele zu erreichen, die dem Spieler jeweils bestimmte Handlungsweisen abverlangen. Er muß jetzt sowohl draufgängerisch als auch taktisch klug vorgehen. Im Verlauf des Spiels gewinnt man durch zusätzliche Zaubersprüche immer mehr an Macht. Da ist zum Beispiel die "Gravity Well", die den Feind in den Boden hinein saugt und nachher - wie einen dicken

Manna-Klumpen - wieder ausspuckt. "Whirlwind" dagegen schleudert den Feind hoch und wirbelt ihn umher. "False Manna" ist total cool: eine Falle für die Gegenseite, die zerplatzt, wenn sie "gestört" wird." Man muß gegen 23 neue Kreaturen ankämpfen: Hydra, das Monster mit mehreren Köpfen, Sentinel, der aus Stein gemacht ist (er wird beinahe eins mit seiner Umgebung) und wie aus dem Nichts heraus angreift, und viele andere. Der ungeheure Erfolg zwingt Bullfrog, in großen Schritten voranzuschreiten, und wir dürfen uns im Herbst auf dieses tolle Produkt freuen.

Dungeon Keeper

Dungeon Keeper ist Bullfrogs erstes Fantasy-Rollenspiel und außerdem das Projekt, das Peter Molyneux zur Zeit nachts wachhält. "Wir sind sicher, daß Dungeon Keeper genau so ein Meilenstein in der Geschichte der Fantasy-Rollenspiele sein wird wie es Dungeon Master in den späten Achtzigern war." Bei Bullfrog ist man der Ansicht, daß das normale RPG-Schema mit der Gruppe der Abenteurer, die alle ihre Stärken und Schwächen haben, längst überholt ist. Natürlich wird das klassische RPG-Konzept völlig umgekrempelt (wie es so Bullfrogs Art ist): Der Spieler ist das finstere Wesen, das herrscht über seinen Dungeon wach. Das Innere des Dungeons entpuppt sich als faszinierendes Labyrinth, dessen Eigenschaften (Perspektive etc.) davon abhängig sind, welches abscheuliche Kellermonster man verkörpert möchte. "Man kann z.B. eine Küchenschabe sein, die die Helden aus ihrer - zugegeben niedrigen - Perspektive beobachtet, oder eine unsichtbare Erscheinung, die sich das Geschehen von oben ansieht. Wen auch immer man auswählt: Die Hauptsache ist, daß man den ahnungslosen Abenteuern und Helden immer neue Fallen stellt", erklärt Molyneux.

Die Oberflächen des Höhleninneren sind per Texture-Mapping absolut realistisch dargestellt. Es geht sogar so weit, daß das Licht an den Wänden so reflektiert wird, als würde sich der Spieler tatsächlich in den Dungeons vorwärts bewegen. Natürlich sieht der Spieler - wie bei Carpet 2 - alles aus der eigenen Perspektive. Wie immer benutzt Bullfrog das Projekt, um neue Technologien zu erproben. Programmierer Simon Carter erklärt: "Wir experimentieren mit einer Möglichkeit, Verhalten zu kopieren. Ich meine, das Spiel soll sich das Verhalten, die Erfahrung

MAGIC CARPET 2

mit dem Aussehen, den größeren Zusammenhängen und winzigen Details zufrieden sein. Das ist ein Prozeß, in dem ich völlig aufgehe, in dem ich mich ganz ver-

lieren kann."

Molyneux gibt zu, daß der Erfolg der Spiele auch darin begründet sein kann, daß er der absolute, hoffnungslos unbelehrbare Spielefreak ist. "Ich habe schon immer gerne Spiele gespielt - in welcher Form auch immer. Es ist schwierig, von einem so intensiven Prozeß wie dem der Spieleentwicklung nicht aufgefressen zu werden. Um dem entgegenzuwirken, muß man einfach lieben, was man tut. Und ich habe die Spiele auch immer für mich selbst geschrieben. Ist das

GENE WARS

INDESTRUCTIBLE

ungen, die Molyneux an sie stellt, zu genügen. "So scheint es zu funktionieren!" bemerkt Molyneux. "Ich habe eine Idee, die ich ihnen mitteile. Das Team setzt seine Erfahrung, Fähigkeiten und Imaginationskraft ein, und dann treffen wir uns wieder. Alle müssen

etc. eines Spielers "merken" und dann einen Level gestalten, der genau auf die Fähigkeiten des Spielers zugeschnitten ist. Zum ersten Mal mißt ein Spiel die Fortschritte und ändert automatisch den Schwierigkeitsgrad." Dungeon Keeper wird im November erscheinen.

Bullfrog läßt tief blicken...

Im Laufe meines Besuchs war mir so mancher Blick auf zukünftige Spiele vergönnt, den ich Ihnen nicht vorenthalten will. Ich denke, daß Gene Wars als Bullfrogs größte Glanzleistung angekündigt werden wird. All das Genie von Molyneux in einer Welt, die von Science Fiction-Filmen aus den Fünfzigern wie "Forbidden Planet" beeinflusst wird. Das Ziel ist, aus genetischem Material verschiedene Monster zu kreieren, die es dann mit den Gegnern aufnehmen sollen. Da es einen übergeordneten Richter gibt, muß alles ehrlich und gerecht erscheinen. Die Bilder sind echt die schärfsten Kreationen, die ich in einem Spiel oder Film jemals gesehen habe!

Ein Nachfolger zu dem mit Sicherheit originellsten Spielkonzept von Theme Park ist Theme Hospital. Wie bei so vielen

Spielen von Bullfrog geht es hier um effektives Management. Die Patienten müssen zufrieden, die Organisation sinnvoll und das ganze Krankenhaus - natürlich - rentabel sein. Dadurch, daß es mehrere Krankenhäuser gibt, wird auch etwas Konkurrenz ins Spiel gebracht. Die Programmierer sind sich aber sicher, daß es nicht in Krankenträger Verfolgungsjagden ausarten wird. Damit sich die Leute durch dieses Spiel in keiner Weise verletzt fühlen, haben die Patienten hier absolut irre Krankheiten. Die Technologie von Theme Park und Syndicate ist insofern weiterentwickelt worden, daß man den Eindruck hat, daß die einzelnen Leute wirklich intelligent ihre Arbeit verrichten.

Nach der Besichtigungstour ziehen wir uns zurück ins "Cricketers Arms", wo sich Peter Molyneux die Ehre gibt: "In letzter Zeit ist oft die Rede von Spieledesignern, die Filmproduzenten werden. Sicher ist das was Wahres dran, aber meiner Ansicht nach sind gute Spiele ebenso selten wie gute Filme. Ein Filmemacher muß sich jedenfalls keine Gedanken darüber machen, daß der Zuschauer am Film teilnehmen will. Was ich sagen will, ist, daß es um Längen schwieriger ist, ein



gutes Spiel zu entwickeln, als einen tollen Film zu drehen. Irgendwann später werden wir uns wundern, daß es so wenigen Leuten einmal gelungen ist, mit einem so kleinen Aufwand gute Spiele zu produzieren." Nach einigen weiteren Gläsern bekommt er immer mehr Ähnlichkeit mit Churchill. "Was war zum Beispiel mit Leuten wie Chaplin in der Stummfilmzeit? Die haben noch

mehrere Filme in der Woche gemacht - heute werden Filme wie "Waterworld" in mehr als einem Jahr und für 200 Mio. Dollar produziert. Bei den Spielen ist es dasselbe: Wir brauchen mehr und mehr Leute und Mittel. Dieser Industriezweig steckt doch immer noch in den Kinderschuhen, und es ist an uns, etwas daraus zu machen. Sagt mal, Leute, ist das schon wieder meine Runde?"

VIDEO - & COMPUTERSPIELE

Tel.: 0 8 9 - 4 8 0 2 9 1 3

MS DOS CD

A4 Networks k.D.	89,90	Combat Air Patrol	69,90	Hattrick Supporter k.D.	49,90	NBA Live	75,90	Stone Prophet	89,90
Aces Collection	59,90	Commander Blood	69,90	Heimdal 2	89,90	NHL Hockey	85,90	Strike Commander	29,90
Aces of the Deep k.D.	99,90	Command & Conquer us.	99,90	Hell k.D.	49,90	Novastorm	79,90	Striker 95	65,90
Action Soccer	89,90	Coomand & Conquer dt.	89,90	Hi-Octane k.D.	99,90	Orion Conspiracy	99,90	Superkarts	89,90
AD&D Collection	79,90	Complete Chess System	39,90	Hits for Six 6 - 9	39,90	Panzer General	69,90	Syndicate Plus	39,90
Aegis	79,90	Creature Shock	79,90	Höhlenwelt k.D.	79,90	Perfect General 2	89,90	System Shock	99,90
Air Havoc Controller	99,90	Crusade	89,90	Inca Collection	79,90	Phantasmagoria	99,90	Tank Commander	79,90
Alien Legacy	89,90	Cyberia	49,90	Indy Car	29,90	Pirates Gold	69,90	Task Force	39,90
Alien Logic	89,90	Cyclemania	49,90	Inferno k.D.	39,90	Pitfall 95	39,90	Theme Park	89,90
Alone in the Dark 1 & 2	59,90	Dark Forces	75,90	Iron Assault	89,90	Populous & Powermonger	85,90	Thunderscape	99,90
Alone in the Dark 3 k.D.	99,90	Dark Sun 2	49,90	Ishar Trilogy	49,90	Powerhouse k.D.	29,90	Total verrückte Rallye	49,90
Al Unser Racing	59,90	Dark Universe	89,90	Jagged Alliance d.A.	79,90	Primal Rage	69,90	Transport Tycoon	99,90
Amerika 1861-1865	99,90	Dawn Patrol	59,90	Kingdom-Far Reaches	99,90	Prisoner of Ice k.D.	85,90	UFO & Master of Orion	79,90
Anstoss World Cup Edition	89,90	Day of Tentacle	89,90	King's Quest 7 k.D.	89,90	Privateer	99,90	Under Killing Moon k.D.	79,90
Apache Longbow	79,90	Depth Dweller	39,90	Kyandia 3 k.D.	89,90	Prototype	99,90	US Navy Fighters	99,90
Ascendancy	85,90	Descent	89,90	Lands of Lore k.D.	39,90	Psycho Pinball	69,90	Vinyl Goddess f. Mars	39,90
Asterix	79,90	Discworld k.D.	99,90	Links 386	79,90	Pyrotechnica	79,90	Virtual Pool	79,90
Atari 2600 Action Pack	59,90	Dominus	89,90	Little Big Adventure	89,90	Rise of the Robots	59,90	Virtual Valerie 2	79,90
Aufschwung Ost Deluxe	79,90	Doppelpass	89,90	Lost Eden	89,90	Sam & Max k.D.	69,90	Virtuoso	69,90
Battle Bugs k.D.	79,90	Dragon Lore k.D.	39,90	Lucasarts Archives	69,90	Schwarzes Auge	99,90	Vollgas d.A.	69,90
Battle Chess Compilation	49,90	Dreamweb engl.	59,90	L-Zone	69,90	Shadowcaster	39,90	Vollgas k.D.	89,90
Battledrome k.D.	49,90	Dreamweb engl.	79,90	Machiavelli the Prince	99,90	Shadows of Cairn	29,90	Vortex	99,90
Beneath a Steel Sky	25,90	Dune 2	39,90	Mad News	75,90	Sim City 2000	79,90	Wacky Wheels	69,90
Blind!	79,90	Dungeon Master 2	85,90	Mad Carpet	89,90	Simon 1	99,90	Warcraft	99,90
Bioforge k.D.	85,90	Earthsiege Data	49,90	Magic Carpet Data	29,90	Simon 2	39,90	Warriors	59,90
Blue Force	69,90	Ecstasia	99,90	Magic of Endoria	69,90	Simon 3	79,90	Werewolf-Comanche 2	75,90
Bolo	59,90	Eye of Beholder 1-3 k.D.	89,90	Marine Fighters	39,90	Slipstream	89,90	Wingcommander 1	25,90
Bureau 13 k.D.	59,90	Eye of the Storm	79,90	Master of Magic k.D.	99,90	Soccerstars & Lederball	79,90	Wingcommander 2	29,90
Burning Steel 2	69,90	Fifa Soccer	75,90	Mechwarrior 2	89,90	Space Quest 1-5 Coll.	69,90	Wingcommander 3	109,90
Burning Steel 3	89,90	First Encounter-Elite 3 k.D.	89,90	Megacre	39,90	Space Quest 6 k.D.	39,90	Wingcommander Armada	79,90
Central Intelligence	69,90	Flight of Amazon Queen	89,90	Mephisto Genius 2.0	89,90	Spaceship Warlock	89,90	Wings of Glory k.D.	59,90
Chaos Control	79,90	Flight Unlimited	89,90	Microcosm	39,90	SSN 21 Sea Wolf	59,90	Wizardry 6 & 7	39,90
Chess Challenge	69,90	Fussball Total	89,90	Micro Machines 2	79,90	Stardust	29,90	Wolf	79,90
Chessmaster 4000 Turbo	35,90	Future Dimensions	69,90	Monkey Island 2	39,90	Star Trek Final Unity k.D.	59,90	Woodruff	79,90
Chessmaster 3000	39,90	Goblins 3	69,90	Myst k.D.	69,90	Star Trek Omnipedia	105,90	Wrath of Earth	69,90
Colonization k.D.	99,90	Hand of Fate	39,90	Nascar Racing	89,90	Star Trek 25th A.	99,90	X-Com k.D.	99,90
Comanche & Missions	65,90	Hardball 4	89,90	Nascar Track Pack	49,90	Sternenschweif	29,90	X-Wing d.A.	69,90
		Hattrick! k.D.	99,90	NBA Jam T.E.	85,90			Zorro	69,90

Vir liefern ausschließlich aufgrund folgender Bedingungen: Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90

X-Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

Maximaler Flipperspaß!



BABEWATCH

PC Games 10/95:

"Keine Frage, Pinball Illusions ist nahezu perfekt. Die fantastischen Soundtracks und der tolle SVGA-Modus machen das Spiel zu einem echten Dauerbrenner." 86% Award

PC Joker 10/95:

"Diese Silberkugeln sind Gold wert." 86% Hit

PC Spiel 10/95:

"Selten wurde soviel abgedrehte Akustik aus einem Flipper herausgekitzelt...Ein Flipper mit Aufgaben ist...mal etwas echt Neues."



Für MS-DOS 3,5" und CD-ROM



EXTREME SPORTS

pinball illusions



LAW 'N JUSTICE



VIKINGS (NUR CD-ROM)

SUPERCUP '95

FLIPPERN UND GEWINNEN!

PC Spiel, Vobis und 21st Century suchen den Flipper-Champ '95. Spezielle Demo-Versionen von Pinball Illusions mit den Teilnahmebedingungen für die Vorrunde gibt's auf den Cover-CDs der Zeitschriften PC Spiel 10/95 sowie Inside Multimedia 10/95, in der Zeit vom 2.10.95 bis 21.10.95 in allen VOBIS-Superstores (solange Vorrat reicht) oder direkt bei Tronic Verlag, Kennwort: Illusions-Demo, Hessenring 32, 37269 Eschwege (bitte bis zum 20.10.95 anfordern). Das Finale findet auf der Computer '95 vom 10. bis 12.11.95 in Köln statt. Die drei Besten der Vorrunde spielen gegen die Messe-Tagessieger um attraktive Multimedia-Preise, z.B. eine Highscreen-ProfiMedia-Box, ein Internet-Kit uva. Einsendeschluß für die Vorrunde ist der 25.10.95. Wer den verpaßt, hat eine letzte Chance, auf der Computer '95 den Tagessieg zu schaffen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Spaß!



Reviews

Duke Nukem 3D

US Gold • November • CD



Es scheint so, als hätten Sie gerade eine dieser fürchterlichen Kreaturen mit Ihrem neuen Spielzeug erwischt. Beachten Sie die Detailfreue, mit welcher der andere Typ soeben zerspringt.

Es wurde auch höchste Zeit, daß das Genre der Shoot-em-Ups in der Ich-Perspektive mal zu neuen Höhenflügen ansetzt. Duke Nukem 3D ist das erste Spiel dieser Kategorie, das knallharte Puzzle-Action mit bislang ungesesehenen Ideen kombiniert. Dazu gehören etwa Unterwasserabschnitte, in denen Sie vor hungrigen Haien davonschwimmen müssen, und Düsenrucksäcke, mit denen Sie die Straßen aus der Vogelperspektive betrachten können.

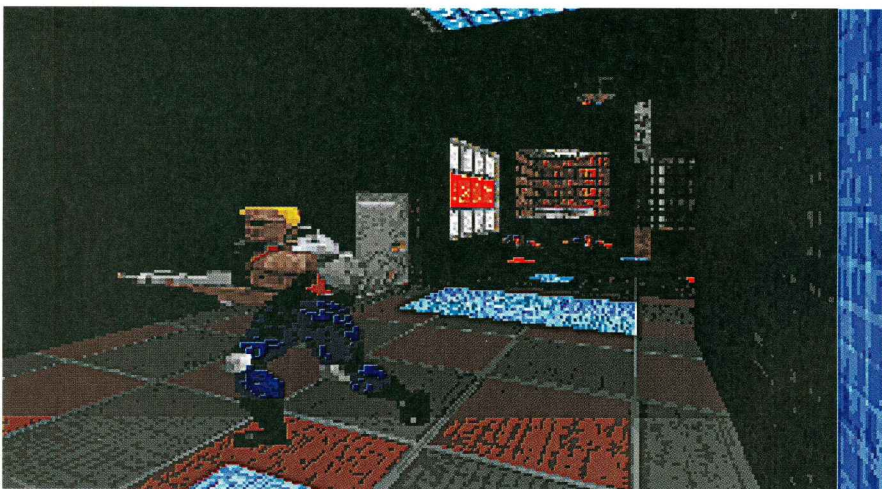
Duke Nukem 3D ist der Konkurrenz in beinahe allen Belangen einen Schritt voraus. Die Hintergründe sind interaktiv, so daß der Spieler Fernseher, Fußgängerbrücken oder bei Belieben auch Toilettenschüsseln mit Granaten etc. zerstören kann. Die Endversion wird zahlreiche Levels enthalten, von Raumstationen bis hin zu Großstädten oder Kanalnetzen.

Obwohl sie schön anzuschauen sind, sind doch die Örtlichkeiten nicht das entscheidende Element

in Duke Nukem 3D. Was uns wirklich in höchste Verzückung versetzte, waren die Hindernisse, die die vielen Gänge und Wege blockieren - rotierende Wendeltreppen, versteckte Pfade aus unterirdischen Seen, riesige Schraubstöcke, die den Spieler in die Zange nehmen wollen. Bei diesem Spiel müssen Sie jederzeit einen wachen Verstand haben, sonst ist es schnell aus mit Ihnen.

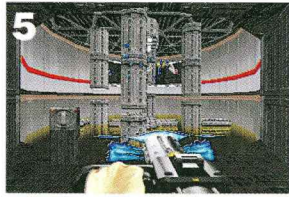
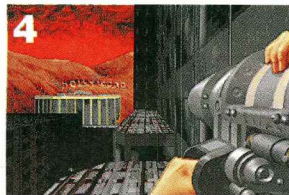
Kein Ballerspiel wäre komplett ohne eine anständige Palette von Feinden, die sich Ihnen in den Weg stellen. Hier bekommen Sie fliegende Roboter, behaarte Höhlenkreaturen und viele andere mehr. Alle haben sie eines gemeinsam: Sie trachten nach Ihrem Leben! Glücklicherweise steht Ihnen ein enorm reichhaltiges Waffenarsenal zur Verfügung, um dieser Plage Herr zu werden, darunter Laserwaffen, Plasmakanonen, Raketenwerfer, Maschinengewehre und mehr.

Diesen tollen Titel sollten Sie unbedingt im Auge behalten. Möglicherweise entpuppt sich Duke Nukem 3D als die große Überraschung beim diesjährigen Weihnachtsgeschäft. Es sieht jedenfalls ganz danach aus.



Ich kenne nicht allzuviel Gestalten mit solch einem blonden Haarschnitt. Vielleicht lief er vorher rum wie Mr. Bean - was für eine Vorstellung!

1 Kein Super-Held kann ohne seine Kampfschuhe auskommen. Hier müssen Sie erst mal eine Tür eintreten. **2** In der Außenwelt darf auch ein altes Kino nicht fehlen. **3** Schon toll, was das alles durch die Gegend fliegt. **4** Ausgestattet mit einem Rocket-Launcher, der den größten Teil des Bildschirms einnimmt, fliegen Sie über Hollywood herum. Netter Anblick. **5** Verschieben Sie die Blöcke um den Ausgang zu erreichen, aber hüten Sie sich vor den Aliens!





Cybermage

EA • 05241 - 24307 • November • CD

unterirdischen Tunnels, mit Gangstern versuchen Slums, antiken Schlachtfeldern und unheimlichen Wäldern auf der Suche nach den üblen Jungs vom Sri-Fang. Dabei handelt es sich um eine skurrile Horde von Söldnern, die mit Hilfe ihrer speziellen Psi-Fire Edelsteinimplantate die Welt in Angst und Terror stürzen. Ihrer was? Jaja, hört sich alles ein bißchen merkwürdig an, aber Mutter Erde wird auch Ihnen die Geheimnisse dieses besonderen Klunkers enthüllen, so daß Sie ebenfalls haushohe Feuerkugeln gegen alles schleudern können, was sich Ihrer

Weltanschauung nicht beugen will. Schließlich müssen Sie noch den ultimativen Bösewicht, Necrom, zur Strecke bringen.

Dieses Spiel ist eine Nonstop-Action- Orgie, die in einer Echtzeit-Welt spielt, mit all den üblichen verrückten Animationen und digitalen CD-Soundeffekten. Dazu kommt noch der Extrapbonus, daß der bekannte Rollenspieler-Guru, DW Bradley, für die sorgfältige Ausarbeitung des Handlungsverlaufs Überstunden kloppt. Wir sind alle gespannt auf Cybermage. Im Herbst wissen wir mehr.

PREVIEWS

Während sich die Software-Industrie bereits fleißig auf das Weihnachtsgeschäft vorbereitet, werfen wir einen kleinen Blick in die Büros der wichtigsten Firmen, um zu sehen, was für Sie demnächst in den Regalen stehen wird.

Blam von Core handelt von einem selbst-samen Virus, der alles in Brei verwandelt. Frau Dr. Kimberly und Orville, ihr kauzige Assistent, entwickeln eine Bombe, um den Virus zu vernichten. Doch in letzter Sekunde entscheidet sich Orville, die nette Dame zu hintergehen, schleicht sich an sie heran und wickelt ihr einen Schraubenschlüssel um den Hals. Nachdem er sie entkleidet hat (?), bindet er sie an der Bombe fest. Spätestens an dieser Stelle wird alles ein wenig verworren, denn die Vorstellungskraft wird auf eine harte Probe gestellt - in den nachfolgenden Szenarios geht es drunter und drüber, nicht ganz unschuldig daran sind u.a. eine große, grüne Ente und ein nackter Vogel. Was wir aber mit Sicherheit sagen können: Es handelt sich bei Blam um ein Ballerspiel mit Rätsелеlementen, in dem Sie neben Schlüsseln auch viele komische Virusdinger aufspüren müssen. Natürlich wurden auch gerenderte Videosequenzen mit eingeflochten, so daß das Ganze wie ein verrückter B-Movie aussieht. Anfang nächsten Jahres kommt das Teil in den Handel.

Heutzutage können Point & Clicks kaum noch große Wellen schlagen, es sei denn, sie hätten etwas ganz besonderes vorzuweisen. Zu dieser Kategorie könnte auch Riddle of Master Lu gehören. US Golds Idee war es, einen "Sprach-Soundtrack" ohne jegliche Wiederholungen zu entwickeln. Anders ausgedrückt, wenn Sie mit jemandem sprechen und kurz darauf wieder zu dieser Person gehen, wird er Ihnen etwas völlig anderes erzählen, statt, wie üblich, stets denselben Sermon herunterzubeten. Die hochauflösenden Grafiken sehen wirklich einmalig aus. Ein weiteres wichtiges Feature ist die Tatsache, daß es sich bei der Handlung um eine mehr oder weniger wahre Geschichte handelt. Sie erzählt von den Abenteuern des Gründers einer bekannten Museumsreihe auf seiner Jagd nach Kunstschätzen. Hört sich alles ein wenig nach Indiana Jones an, macht aber trotzdem einen hervorragenden Eindruck. Der Titel wird demnächst in den Handel kommen.

Bezüglich ihres neuen Rennspiels X-Car hüllt sich US Gold aber nach wie vor in Schweigen. Bei der momentanen Konkurrenz - The Need for Speed, Screamer und Fatal Racing - muß das Spiel schon einiges auffahren, um sich durchsetzen zu können. Aber unser Vertrauensmann bei US Gold versichert, daß man sowohl über die Technologie als auch über erfahrene Programmierer verfügt, um sicherzustellen, daß X-Car die Konkurrenten im Regen stehen lassen wird. Was soll der Mann auch anderes sagen?

Neues gibt's auch von US Golds Under a Killing Moon 2: The Pandora Device zu verkünden. Über die Handlung ist zur Zeit noch wenig bekannt, aber wenn Ihnen das Originalspiel schon gefallen hat, dann ▶

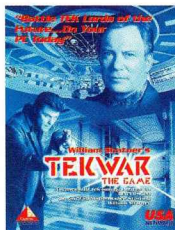
William Shatner's Tekwar

US Gold • Oktober • CD

Glauben Sie jetzt nicht, dies wäre wieder ein neuer Doom-Ableger, denn da gibt es einen feinen Unterschied. Statt auf alles zu schießen, was Ihnen vor die Flinte kommt, sollten Sie einen freundlichen Umgangston an den Tag legen und sich mehr auf das Sammeln von Informationen konzentrieren. Das Game basiert natürlich auf den Büchern von William Shatner, und der Herr persönlich fungiert als oberster Boß Ihrer Einsatztruppe.

Sie wandern durch eine virtuelle Stadt mit U-Bahnen, Schnellstraßen, Polizeistationen, Krankenhäusern und einem enorm tödlichen Verkehrsaufkommen. Ihr Ziel ist es, die Stadt LA aus der Gewalt der Teklords zu befreien und Ruhe und Ordnung wiederherzustellen.

Daß Sie nicht gleich auf jeden Passanten schießen müssen, mag einige unserer Leser abstoßen, aber es ist schon ein Riesenspaß, wenn man mit seiner Knarre ins Krankenhaus läuft, sich auf den nächstbesten Schreibtisch stellt und zuschaut, wie sich die Leute vor Angst verkriechen. Der Titel, der dieselbe Game Engine verwendet wie Duke Nukem 3D, hat das Zeug zu einem echten Knüller. Der Review ist für die nächste Ausgabe vorgesehen.



Red Ghost

Empire • 06107 - 930100 • November • CD

Dieser neue Strategietitel von Empire dürfte gegenüber Civil War starke Verbesserungen aufweisen. Red Ghost soll mit seiner Grafik-Engine, dem Light Sourcing und den Texture-Map-Polygonen für die bislang spektakulärste Spielumgebung sorgen, sagt man. Die Handlung ist simpel: Sie kommandieren eine internationale Spezialeinheit, die die ultrageheime Militärtruppe mit Namen Red Ghost eliminieren soll. Die Musik wurde speziell von Bruce Foxton und Jake Burns, ehemals bei The Jam und Stiff Little Fingers, zusammengemixt. Vielleicht wird es Red Ghost gelingen, neue Maßstäbe im Strategie-Genre zu setzen. Wir werden sehen.



NHL Hockey '96 & Madden '96

EA • 05241 - 24307 • November • CD

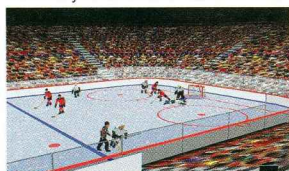
Die letzten paar Eishockey-Games waren alles andere als berauschend, und eines davon war sogar höchst besorgniserregend schlecht. Umso erfreulicher zu sehen, daß die wahrscheinlich beste Eishockey-Simulation für das Jahr 1996

noch einmal aufgemotzt und auf den neuesten Stand gebracht worden ist.

Statt der festen Überkopf-Perspektive, kann sich die Kamera nun frei auf und über dem Spielfeld sowie an den Seiten bewegen. Vier verschiedene Kameratypen stehen Ihnen zur Verfügung. Die gute Spielbarkeit des Originals wurde beibehalten, und nachdem wir bei EA einen kurzen Blick auf das laufende Spiel werfen durften, sind wir einfach hingerissen.

An der Seite von NHL feiert endlich auch John Madden sein Debüt auf dem PC und verspricht uns, ähnliche

Features zu enthalten. Das Spiel sieht einfach fantastisch aus, die bewegliche Kamera funktioniert traumhaft, und Präsentation und Spielerstatistiken sind beeindruckend. Sportfans wird mit Sicherheit ein heißer Herbst ins Haus stehen.



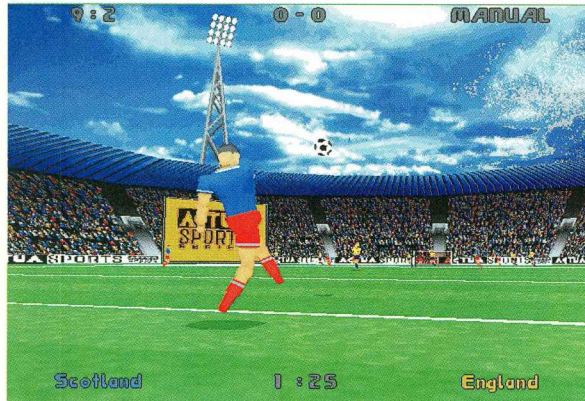
Bass Fishing

Sierra • 06107 • 930100 • Oktober • CD

Das hätten wir kaum für möglich gehalten! Jetzt können Sie mit Ihrem PC sogar auf Fischfang gehen. Das neue Spiel von Sierra ist nichts anderes als eine Fischfang-Simulation. Neun virtuelle Teiche, voll mit niedlichen Fischchen, warten nur darauf, von Ihnen geplündert zu werden. Sogar ein Wettfischen können Sie veranstalten. Das ist genau die Art von Spiel, die Sie von der Hochspannungs-Action draußen am Flußufer fernhalten könnte. Aber Sie können nicht nur mit

dem Computer um die Wette angeln. Wenn es Ihnen gelingen sollte, einen Kollegen zu überreden, können Sie auch zu zweit den eiteln Freuden der Fischwaide fröhnen.

Dieses Spielpaket enthält auch eine Multimedia-Abteilung, in der Sie von Profis mit Angeltips versorgt werden und in der wirklich jeder Aspekt des unheimlich fesselnden Themas "Das Barsch-Angeln" abgehandelt wird. Bis zur nächsten Ausgabe werden wir einen Review für Sie an Land ziehen. Petri Heil!



Das Game ist so heiß daß die Spieler gar keine Füße brauchen. Schade, daß man hier von der Motion-Capture-Technik nichts sehen kann. Toll gemacht!

Actua Soccer

Gremlin • Oktober • CD

Dies ist ein Fußballspiel, wie Sie es noch nie zuvor gesehen haben. Anlässlich unseres jüngsten Besuchs bei Gremlin wurde dem PC Power-Team das große Privileg zuteil, einen ersten Blick auf die Motion-Capture-Technik zu werfen, die für die Darstellung der Spielfiguren verwendet wurde. Dazu wurde ein spezielles System, HiRES, das über Millionen winziger Reflektoren Daten empfängt, sowie zwei Profi-Spieler, Andy Sinton und Chris Woods, hinzugezogen.

Das Resultat sind Grafiken von wirklich erstaunlicher Qualität. Die Spieler laufen, gehen, köpfen und schießen auf so realistische Art und Weise, daß einem die Spucke wegbleibt. In visueller Hinsicht ist dieses Fußballspiel ein einmaliges Erlebnis.

Die Atmosphäre des Spiels wird noch weiter angeheizt durch die überzeugenden Kommentare des englischen Reporterprofis Barry Davies. Und überhaupt, kann man ein Spiel ignorieren, das neben dem Link-Feature für bis zu 20 Spieler auch eine Option für bis zu 5 Spieler an nur einem PC enthält? Ein brandheißer Titel, vielleicht sogar ein Kandidat für das Spiel des Jahres!

Normality Inc

Gremlin • November • CD

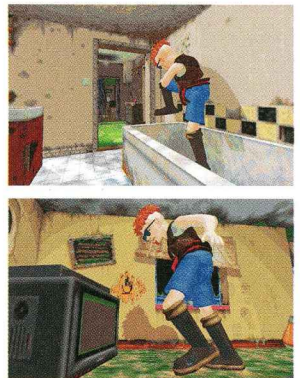
Normality Inc wird das erste Spiel sein, in dem Motion-Capture-Techniken mit einem Blickwinkel aus der Ich-Perspektive sowie einem Point & Click-Interface verbunden werden. Hört sich komisch an? Ist es auch.

Alles spielt in einem Land, das in Langeweile und Lustlosigkeit dahinsiecht. Ziel ist es, Verrücktheit und Lebensspaß wieder einzuführen. Das ganze Spielgefühl bei Normality Inc ist

ein sehr fremdartiges, obwohl alles bedrohlich echt aussieht. Flüsse färben sich vor lauter Giftstoffen grün, die meisten Mauern sind mit Graffiti zugewandelt, und auf heruntergekommenen Straßen werden Sie des öfteren auf Video-Läden treffen.

Die Leute, denen Sie begegnen werden, sind intelligent und gehen Ihren alltäglichen Geschäften nach, ungeachtet Ihrer Gegenwart. Einige wer-

den Ihnen helfen, andere werden versuchen, Sie aufzuhalten, bei Ihrem Bemühen, die Welt wieder lebenswert zu machen. Insgesamt gibt es 16 Levels, von denen jeder einzelne eine gewisse Menge an Verrücktheit braucht, um wieder "normal" zu werden. Normality Inc könnte ein Titel sein, der der Szene wieder ein bißchen mehr Originalität einhaucht. Die Veröffentlichung ist für Weihnachten vorgesehen.



Gremlin • Oktober • CD

Schon wieder ein Rennspiel, das seine Runden ausgerechnet auf Ihrem PC drehen will. In diesem Game sollen alle möglichen Arten von Stunts für abgedrehten Fahrspaß sorgen, es geht z.B. über Rampen mit denen Sie sich korkenziehermäßig in die Lüfte katalapultieren können, oder auch über extrem lange Steilkurven. Klingt alles ziemlich gefährlich, und das ist es auch. Sie arbeiten nämlich als Testfahrer für einen kleinen Autohersteller.

Ihr Ziel ist es, sich durch verschiedene Autofirmen emporzuarbeiten, um schließlich bei der

renommiertesten Automarke der Welt als Testfahrer eingestellt zu werden. Welche Marke das ist? Das werden wir vorläufig Ihrer Fantasie überlassen... Das Spiel enthält viele verschiedene Renn- bzw. Teststrecken und zeichnet sich durch spektakuläre Action und zahlreiche Crashes aus. Ein Link-Feature für den Multi-Player-Betrieb ist integriert, ebenso die übliche Auswahl an Fahrzeugen und Bildschirm-Modi. Bringen Sie Ihre verchromten Zierleisten schon mal auf Hochglanz, denn der Titel wird in Bälde in unserer Tiefgarage eintrudeln.

Fatal Racing



Sim Isle

Maxis • 06107 - 930100 • November • CD

Was würden Sie tun, wenn Sie eine dichtbewaldete Insel geschenkt bekommen?

Würden Sie alle Bäume abholzen und sie an den meistbietenden Holzhändler verschchern? Oder würden Sie Verantwortung gegenüber Ihrer Umwelt zeigen und das Eiland in eine blühende Oase verwandeln? In dieser Öko-Simulation können Sie mit Hilfe einer frei beweglichen Kamera Ihre Insel aus jedem nur erdenklichen

Blickwinkel bewundern - von oben, unter dem dichten Blätterdach der Bäume oder von unten aus der Froschperspektive.

Doch dieses Paradies wird auch von Eingeborenen bevölkert, und es ist gar nicht so leicht, sich mit denen auf guten Fuß zu stellen. Aber wenn Sie wollen, können Sie deren Land jederzeit an Investoren verhökern, die die Bewohner dann vertreiben.

Sim Isle wird Ihr moralisches

Verständnis und auch Ihren grünen Daumen auf eine harte Probe stellen. Ab November ist's soweit.



Stonekeep & Waterworld

Interplay • 0211 - 5233222 • Dezember • CD



Stonekeep ist ein besonders sehnsüchtig erwartetes Spiel. Der Titel im Stil von Dungeon Masters köchelt nun bereits seit drei Jahren vor sich hin, und das ist schon eine unglaublich lange Zeit, wenn man bedenkt, wie sich die PC-Technologie allein in den vergangenen sechs Monaten weiterentwickelt hat. Aber jetzt ist Stonekeep, das D&D-Äquivalent zu Kevin Costners Waterworld, endlich da, und wir haben's gespielt.

Der Sound ist einfach unglaublich Surround-Sound-Effekte und glasklare Samples sorgen für die nötige Dramatik. Nach dem beeindruckenden Demo, das in seiner Machart unwillkürlich an teure Kinofilme erinnert, werden Sie sofort in die dunklen Gewölbe geworfen, und das Abenteuer beginnt. Zunächst wird Ihnen auffallen, daß das Game den gesamten Bildschirm ausnutzt. Keine Menüs oder Objektlisten verdecken das Spielgeschehen. Deshalb wirkt Stonekeep viel unmittelbarer und dramatischer als Spiele aus der "Briefkasten-Perspektive". Wenn Sie einen Blick in die Inventarliste oder in eines der Bücher, die Sie finden, werfen wollen, klicken Sie einfach auf den Bildschirmrand, schon habe Sie's vor Augen.

Einfacher geht's wirklich nicht. Das Interface macht den Titel auch attraktiv für alle die, die sich nie so recht mit Dungeon Masters anfreunden konnten.

Aber was Stonekeep zu so einem großartigen Ereignis werden läßt, sind die immens wirkliche-nahen Grafiken und der darin enthaltene Detailreichtum. Mit dem Schwert in der Hand (beidhändig, versteht sich) können Sie in Müllhaufen nach Objekten suchen oder auf digitale Gegner einhacken (die Kobolde sind toll, besonders der betrunkenen, der die ganze Zeit rülps). Sie benutzen die Objekte, indem Sie beispielsweise einen Schlüssel einfach zum Schlüsselloch

"ziehen" - das Schloß wird automatisch geöffnet.

Es gibt dreizehn Gebiete zu erforschen, und die beschränken sich nicht nur auf trostlose unterirdische Labyrinth. Dazu kommen noch zahlreiche Extras wie z.B. das Feenlicht der Göttin, das Sie geleitet. Stonekeep ist bestimmt das grafisch beste Rollenspiel, das uns bislang unter die Augen gekommen ist. Einen detaillierten Review lesen Sie in Kürze in PC Power. Außerdem werden wir Ihnen einen kompletten Demo-Level bringen, mit dem Sie sich schon einige Stündchen beschäftigen können.

Daneben bringt uns Interplay auch noch Waterworld, die Filmlicenz, die völlig und ganz ohne Kevin Costner auskommt (danke!). Das Game wird in zwei vollkommen eigenständigen Versionen, die auch unabhängig voneinander in den Handel kommen, erhältlich sein - Adventure und Action. Jetzt können Sie selbst entscheiden, welchen Gameplay-Stil Sie bevorzugen. Beide Versionen befinden sich noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium, aber bereits in einer der nächsten Ausgaben werden wir Ihnen eine umfangreiche Reportage über die Entwickler der Abenteuer-Version, die Ticonderoga-Macher Intelligent Games, bringen.



PREVIEWS

◀ werden Sie hier sicherlich keine Enttäuschung erleben. Im Januar '96 ist's soweit.

Ein weiterer Titel nennt sich Witchhaven, ein Horrorableu, das am 31. Oktober (in den USA begeht man dann das Halloween-Fest) auf den Markt kommen wird. Witchhaven wird zum Fürchten sein! Hoffentlich aus den richtigen Gründen...

Hubschrauber erleben derzeit ein Comeback, und mit von der Partie ist auch Hellfire Zone von Gametek. Dieses hektische Arcade-Spiel bietet eine einmalige, um 360° drehbare Kamera, mit der Sie die vielen Gebäude und Fahrzeuge, die Sie in die Luft jagen müssen, vorher ausgiebig begutachten können. Hellfire Zone wird in Kürze auf den Markt kommen.

Die Entwickler der deutschen Firma Ascon haben soeben letzte Hand an ihre Hubschrauber-Simulation Blades of Justice gelegt, oder war es jetzt The Hexagon Cartel? Na ja, so ganz einzig ist man sich in Sachen Beteiligung noch nicht geworden. Zu den hervorragenden Bitmap-Objekten des Spiels gehören Militärstützpunkte im Dschungel, Schiffe, Städte und Fahrzeuge. Das Game könnte den talentierten Programmierern endlich den internationalen Durchbruch beschern.

Ascons zweiter Titel, Elizabeth I., ein Seehandelsspiel, richtet sich besonders an alle geschichtsbegeisterten Freaks. Sie bereisen Europa, kaufen und verkaufen, und wenn Ihnen gerade danach ist, können Sie auch Pirat werden und Städte oder andere Schiffe in die Luft sprengen. Wir versprechen uns einiges von diesem Titel, den wir gegen Ende des Jahres erwarten.

Bei Mindscape arbeitet man derzeit eifrig an mehreren interessanten Projekten, darunter auch Silent Hunter, eine U-Boot-Simulation, die zur Zeit des Zweiten Weltkriegs spielt. Mit verblüffenden Super VGA-Grafiken wird Ihnen ein Gesamtspielgebiet von 2 Millionen Quadratmeilen Pazifik präsentiert. Vielleicht die ultimative Schiffs-Simulation?

So, jetzt haben wir noch ein Spiel für alle Anhänger von Rollenspielen. Azraels Tear nennt sich ein visuelles Rätselspiel mit Super VGA-Grafiken bis zum Abwinken. Der Schwerpunkt liegt hier bei der Entwicklung von Persönlichkeit und Charakter, weniger gefragt ist sinnloses Metzeln. Siebzehn Levels führen Sie durch einen spannenden Gewölbekomplex, in dem es vor Gegnern und Geheimnissen nur so wimmelt. Kämpfe finden zwar auch schon mal statt, sollten aber nach Möglichkeit vermieden werden. Nähere Infos erfahren Sie demnächst in PC Power.

Druid ist ein isometrisches 3D-Abenteuer mit Super VGA-Grafiken, das sich wohl anschießt, gegen LBA und Konsorten ins Rennen um Marktanteile zu gehen. Die riesigen Monster sehen furchterregend aus, und das Kampfsystem soll angeblich die bislang flüssigsten Animationen enthalten. Klingt alles ganz vielversprechend, aber Druid wird schon einiges vorweisen müssen, wenn Crusader übertreffen will.

Battle Isle 3-



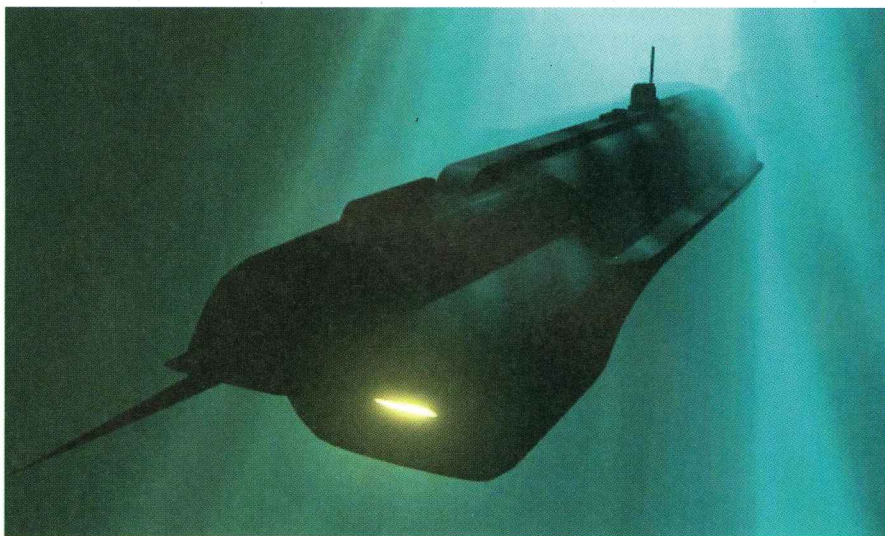
Schatten des Imperators

Martin Mirbach hat seinen Glauben an friedliche Konfliktlösungen aufgegeben. Es ist Zeit, die Ereignisse selbst in die Hand zu nehmen...

Kennen Sie Esther? Wahrscheinlich nicht. Nun, Esther ist bei Blue Byte für die Öffentlichkeitsarbeit verantwortlich. Dazu gehört auch, daß sie uns gierigen Pressemenschen die neuesten Spiele zum Testen überläßt. Und genau deswegen habe ich sie in letzter Zeit ungefähr zweimal täglich mit Anrufen verfolgt. Auf eine Vollversion von Battle Isle 3 war ich nämlich in etwa so scharf, wie der Teufel auf die Seele von Rosemaries Baby. An einem trüben Samstag vormittag war es dann soweit: das Päckchen von Blue Byte lag auf meinem Schreibtisch und ein Wochenende voller kriegischer Aktivitäten war unvermeidlich.

Ein Spiel mit Geschichte

Die Handlung des Spiels knüpft dabei, wenn auch mit einer Verzögerung von zwanzig Jahren, an Battle Isle 2 an. Sie wird zu Beginn des Spiels in einem schmucken Video zusammengefaßt, und wenn man sie aufschreibt, liest sich das etwa so: Das Robotersystem Titan Net ist endgültig besiegt, die ehemals verfeindeten Völker der Drulls und der Kais leben in Frieden auf dem Planeten Chromos. Dies lag vor allem an dem Einfluß des von der Erde stammenden Strategen Val Harris. Leider hat sich dieser nun entschlossen, die aktive



Auch das gibt's: Ein U-Boot im unendlichen Blau. Ob da wohl Ka'Leun Prochnow drinsteckt?

Politikerlaufbahn zu Beenden und sämtliche Amtsgeschäfte an seinen Sohn Ben Harris zu übergeben. Der jedoch entpuppt sich als unwürdiger Erbe seines Vaters und bringt mit seinen drullisch-nationalistischen Standpunkten ordentlich Unruhe in den Rat. Folgerichtig gipfelt der neu entfachte Völkerstreit in einer Eskalation. Caro, die Vertreterin der Kais im Rat, verläßt mit ihrer Delegation die Stadt, um in ihre Heimat im Norden zurückzukehren. Dann kommt es zur Katastrophe. Das Flugzeug mit Caros Leuten an Bord stürzt im Sturm über der Insel Beldhar ab. Hier hatten einst die dullischen Imperatoren ihren Sommersitz, doch seit Jahrtausenden gilt die Insel als verlassen. Caro überlebt als einzige das Unglück und begegnet auf der Suche nach Hilfe dem mythischen Imperator Punt Vassius. Dieser verspricht, ihr mit seinen unbesiegtten Prätorianern bei der Rache an dem dullischen Regime zur Seite zu ste-

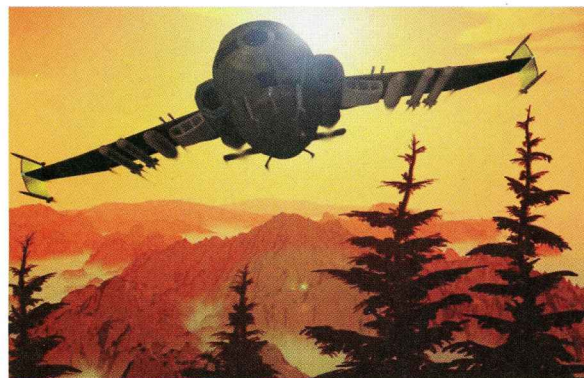
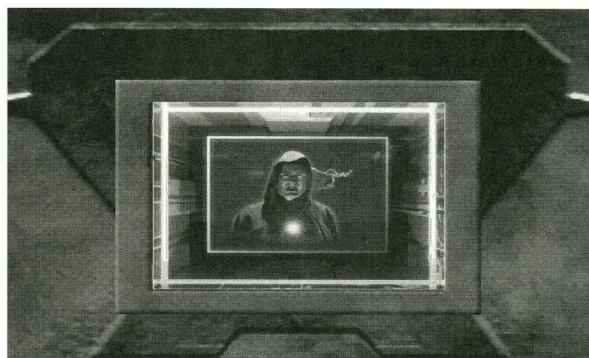
hen.

Auf in den Kampf!

An diesem Punkt beginnt für Sie das eigentliche Spiel. Doch Halt! Zunächst wollen im Setup einige Voreinstellungen erledigt werden. Da kann man technische Dinge verändern, wie etwa die Detailauflösung oder den Abspielmodus der Kampfszenen, wobei zwischen Kurzdarstellung und einer 3D-Wiedergabe ausgewählt werden kann. Die 3D-Wiedergaben können sogar gespeichert werden. Dann erhält man nach Beendigung seines Spielzuges eine Darstellung aller eigenen Angriffe am Stück, also praktisch einen Kurzfilm über alles, was man soeben angerichtet hat. Daneben muß man sich noch für ein paar spieltaktische Optionen entscheiden. Sollen alliierte Truppenverbände angreifbar sein? Ist es besser, selbst zu tanken und zu reparieren, oder sollen solche

Arbeiten lieber automatisch erledigt werden? Hat der Spieler alle wichtigen Entscheidungen getroffen, geht's aber wirklich los.

Das eigentliche Spiel findet auf einer klassischen Gefechtskarte statt. Zu Anfang stehen 20 solcher Karten zur Verfügung, von denen jede eine andere strategische Situation darstellt. Man findet dort zum Beispiel den Panzerkeil, das Flugzeugkombinat, die Nachschublinien und den Kampf um die Fabriken. Zu jeder Karte gehört ein kurzes Briefing vor Beginn der Kampagne, in dem die strategische Lage und das Ziel der Mission, wie es vom Spieler erreicht werden soll, vom großen Punt Vassius persönlich erklärt werden. Eigene Truppen, Alliierte und Gegner sind in verschiedenen Farben markiert und verfügen über einen bestimmten Handlungs- und Bewegungsspielraum. Da den Gegnern abwechselnde Spielzüge zur Verfügung stehen, sind wilde Attacken nur von



Stimmungsvoller Angriff im Sonnenaufgang.
Apocalypse Now läßt grünen.



Mit so einem Monstrum kann man schon gewaltigen Schaden anrichten.
Und wie grimmig er aussieht!

oberflächlichem Erfolg.

Gerade als Einsteiger kommt man so zwar besonders häufig in den Genuß der sehr schön animierten Kampfszenen, doch auf Dauer ist man mit geschicktem Taktieren sicher besser beraten. Dazu steht dem Spieler in eigenen, beliebig verschiebbaren Fenstern eine ganze Fülle an Information zur Verfügung. Das Statistikfenster informiert neben einigen anderen Dingen etwa über die Anzahl der vernichteten Einheiten oder eine Rangliste der fünf erfolgreichsten Verbände. Über die Einheiten selbst erfährt man in einem anderen Fenster alles über Panzerung, Bewaffnung, Treibstoff oder Kampferfahrung. Letzteres ist übrigens keine feste Größe, sondern erhöht sich mit jedem Einsatz dieses Verbandes. Ebenso wichtig sind die Herstellungskosten in Material und Energie, denn es besteht immerhin die Möglichkeit, in speziellen Fabriken neue Einheiten anzufertigen. Bei 64 verschiedenen Waffensystemen kommt man dabei mitunter ganz schön ins Schwitzen. Sie sehen also, es gibt eine ganze Menge zu bedenken.

Obwohl Battle Isle 3 auf den ersten Blick erschreckend komplex erscheint (und wenn ich recht überlege, ist es das auch), fällt der Einstieg erstaunlich leicht. Dafür sorgen zunächst einmal die acht Tutorials, in denen man die eigenen

Fähigkeiten testen und entwickeln kann. Auch der Schwierigkeitsgrad läßt sich einstellen, und der Trainingsmodus kommt hier gerade recht. Dazu gibt es eine sehr angenehme und ebenso ausführliche Online-Hilfe. Läßt man den Mauszeiger ein paar Sekunden auf einem Schalter, einem Gegenstand oder wo auch immer ruhen, öffnet sich automatisch ein Fenster mit Erläuterungen und Spieloptionen. So wird eine Lektüre des Handbuches fast schon überflüssig. Grafik und Sound lassen ebenfalls nichts zu wünschen übrig. Sauber gerenderte Polygon-Grafiken entwickeln sich ja zum Glück bei besseren Spielen mittlerweile zum Standard. Als hübsches Beiwerk gibt es immer wieder aufwendig erstellte Videosequenzen, in denen auch Hinweise über die weitere Entwicklung der Handlung entdeckt werden können. Ein eingebauter Videorecorder erlaubt sogar die Wiederholung solcher Videos während der Kampagne.

Ein Herbst für Strategen

Es besteht also kein Zweifel, für Strategen steht ein heißer Herbst ins Haus. Neben anderen Herstellern hat auch Blue Byte wieder eine Menge Aufwand und Energie in dieses Spieleformat eingebracht. Das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen: Mehrspielermodus und Netzwerkunterstützung, über eine volle Stunde an Videoaufnahmen und die Möglichkeit des echten Multitasking unter Windows (während Sie auf den Spielzug Ihres Gegners warten, können Sie sich mit einer anderen Anwendung beschäftigen). Einige werden zwar monieren, daß im Vergleich zu Battle Isle 2 wohl die Gestaltung, nicht aber die Spielidee entscheidend weiterentwickelt wurde. Andere werden sagen, daß dieses Spiel, dessen Handlung ja von Stefan Piasecki in zwei Romanen veröffentlicht wurde, nur für eingefleischte Fans interessant sei. Aber

was soll's? Mir hat Battle Isle 3 rundherum gut gefallen, allerdings mit einer Einschränkung: Blue Byte empfiehlt für dieses Spiel Windows 95 und tatsächlich ist es auf einem Rechner mit Windows 3.11 und 8 Mb RAM nur unter Mühen zum Laufen zu bringen. Besitzt man aber Windows 95, so sind bestes Plug & Play und sofortiger Spielspaß garantiert. Also, Esther, nochmals Dank für ein aufregendes Wochenende!

BATTLE ISLE 3

Hersteller

Blue Byte
Tel: 0208 450 880
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen

8 Mb RAM, CD-ROM Laufwerk double-speed, SVGA Grafikkarte, Maus, empfohlen: Windows 95.

Pro

Tolles Gameplay
interessante Story
viele Optionen und schöne Videos.
gutes Handbuch
super Sound

Kontra

erinnert sehr an seinen Vorgänger (ist das wirklich negativ?), braucht Windows 95, benötigt mindestens 8MByte RAM

90%

ALTERNATIVEN



PANZER GENERAL
Mindscape • ca. DM 109,-
Schon ein Klassiker, auch für Anfänger geeignet.



COMMAND & CONQUER
Virgin • ca. DM 109,-
Super spielbar, aber etwas brutal.



ASCENDANCY
Softgold • ca. DM 109,-
Zur Abwechslung mal Strategie im Weltall, sehr gelungen.



Das soll Dir eine Lehre sein, Du Knoblauch essende Karikatur eines Soldaten. Au revoir!



Eine der Zeitreisenden in voller Pracht, aber ist es wirklich die eine?

Die Annalen der Menschheit zu beschützen, ist das, was man einen stressigen Job nennen könnte. Und wenn dann noch jemand kommt und den Eindruck zu erwecken versucht, Sie hätten den gesamten Planeten in Gefahr gebracht, indem Sie den delikaten Stoff, den Sie eigentlich behüten sollten, mißbraucht hätten, dann ist es nur zu verständlich, wenn Sie ausflippen. Also begeben Sie sich auf

Mit ein wenig Geduld werden Sie alle Beweismittel auftreiben können...

eine Zeitreise in die Vergangenheit, warnen sich selbst vor dem bevorstehenden Dilemma und versuchen herauszufinden, wer hinter diesen üblen Machenschaften steckt.

Sie sitzen also im Wohnzimmer, haben sich einen albernen Zeitreise-Spezialanzug übergezogen, Ihr Kopf steckt voller Bio-Chips, und weit und breit keine Spur von einer Kopfschmerztablette. Sie bewegen sich oder schauen sich um, indem Sie auf die Richtungspfeile unten rechts auf dem Bildschirm klicken. Wenn Sie während Ihrer Nachforschungen zu einem Objekt kommen, mit dem Sie interagieren können, wird sich der Zeiger entweder in eine Hand (benutzen) oder in ein Vergrößerungsglas (ansehen) verwandeln.

Immer auf dem Sprung

Ziel des Spiels ist es, mit Hilfe eines speziellen "Jump Bio-Chips", der sich in Ihrem Einsatzanzug befindet, vier verschiedene Orte zu besuchen, um herauszufinden, welche

Schurken Sie da hereinlegen wollen. Wenn Sie an diesen Orten etwas finden, was dort nicht hingehört, z.B. eine TV-Fernbedienung, die im südamerikanischen Dschungel auf einem Maya-Tempel herumliegt, halten Sie dies mit einem anderen Spezial-Chip im Bild fest, um es später als Beweismaterial zu verwenden. Wenn Sie schließlich so viele Beweise beisammen haben, daß selbst ein O. J. Simpson Grund zur Sorge hätte, präsentieren Sie diese Ihrem Auftraggeber - der Temporal Security Agency (TSA). Die TSA wird Sie anschließend aus der Haft entlassen (wir sind wieder in der Gegenwart), damit Sie die Missetäter dingfest machen können. Mit ein wenig Geduld werden Sie alle nötigen Beweismittel auftreiben können. Dazu besuchen Sie grafisch wunderschön gestaltete Orte - ein französisches Schloß, Leonardo Da Vincis Arbeitszimmer oder auch ein Forschungslabor aus der Zukunft.

Das Hauptproblem bei Buried In Time ist der akute Mangel an Interaktionsmöglichkeiten. Anderen Figuren begegnen Sie etwa so häufig wie dem Halleyschen Kometen, und wenn Sie dann doch mal jemanden antreffen, dann nur, um auf unaussprechliche Weise von ihm gemeuchelt zu werden. Auch die verwendbaren Objekte sind ziemlich dünn gesät. Also, viel zu tun bekommen Sie hier nicht. Buried In Time verläßt sich da eher auf eine lineare Abenteuerhandlung mit tollen Grafiken und fesselnder Atmosphäre. Dies könnte sich allerdings auch als Falle erweisen, in die in der Vergangenheit schon viel zu viele Point & Clicks mit Ich-Perspektive geraten sind. Nehmen Sie beispielsweise Lost Eden. Die Grafiken sind wirklich hervorragend, aber auf ein Gameplay wird man hier, wenn überhaupt, nur ansatzweise treffen. Das selbe gilt für Creature Shock. Daedalus Encounter ist wohl der einzige Titel dieses Genres, der sich



CD REVIEW

Martin Wilmer wird zum Leben erweckt!

Journeyman Project 2: Buried In Time

ALTERNATIVEN



THE DAEDALUS ENCOUNTER
Virgin • ca. DM 99,-
Eines der besseren SF-Games



LOST EDEN
Virgin • ca. DM 99,-
Gute Grafiken, ein Gameplay nur ansatzweise vorhanden.



CREATURE SHOCK
Virgin • ca. DM 99,-
Sieht gut aus, klingt auch gut, Spielspaß wie bei Haima.



Wenn Sie erstmal diese Position erreicht haben und alle Ihre Füße küssen, kann eigentlich nichts mehr daneben gehen.

wirklich behaupten konnte. Die einzige Interaktion in Buried In Time, an die ich mich noch erinnern kann, war das ständige Austauschen der CDs (das geschieht jedesmal, wenn Sie in eine neue Zeitzone gelangen), und da Sie hier mit gleich drei Disks herumjonglieren müssen, machen diese Aktionen noch nicht einmal Spaß! Um mit diesem Spiel zurechtzukommen, brauchen Sie eine gehörige Portion Geduld. Haben Sie die, und haben Sie außerdem auch keine Angst, so leblos wie das Spiel selbst zu werden, können Sie's ja mal ausprobieren. Aber heulen Sie mir nachher nicht die Tasche voll...



Na ja, die einzige Möglichkeit, eine andere Dimension zu erreichen, ist, zu dem Ding zu sprechen. Keine Angs, wird schon schiefgehen.

BURIED IN TIME

Hersteller
US Gold
Tel: 040 - 43257031
ca. DM 99,-

Mindestanforderungen
486-33, 8 MB RAM, Super-Vga-Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1 oder höher, Sound-Blaster kompatible Soundkarte, Maus empfohlen

Pro
Relativ interessante und originelle Story
Guter Sound

Kontra
Sehr langsam, sogar auf einem schnellen Rechner
Mangel an Interaktion, entweder Objekte oder Personen
Schlechtes Interface
Ständiges CD-Wechseln

43%



APACHE LONGBOW



- eine Hubschraubersimulation mit einem Höchstmaß an Realitätsnähe
- Dauerspannung durch viele atemberaubende und herausfordernde Missionen
- 3D-Grafiken von einer unglaublichen Detailgenauigkeit
- originalgetreue Bewaffnung sowie authentisches Cockpit und Instrumentenboard
- Feinde mit eigenen Kampfhubschraubern
- Non-Stop-Action im Arcade-Modus
- Simulation von Einzelsätzen oder Kampagnen in drei Krisengebieten
- alle Karten sind vom Original-Terrain übernommen
- Netzwerk-Option für bis zu 16 Spieler, Direkt-Spielmodus für zwei Spieler; Modem zu Modem Spiel



Published by



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.



„Apache Longbow ist eine unwiderstehliche Mischung aus Simulation und Strategiespiel“



„Über 100 packende Missionen und ein realistisches Flugmodell lassen Apache Longbow sowohl für den Einsteiger als auch für den Fortgeschrittenen zu einem echten Flugerlebnis werden.“



„... somit ist Apache Longbow durch motivierendes Gameplay und interessantes Missionsdesign der neue Hähling unter den Heli-Sims.“

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline [0 52 41] 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox [0 52 41] 98 60 23

Crusade



CD REVIEW

**Ulrich Winter
machte sich in
das Mittelalter
auf, einen
Kreuzzug zu
beginnen...**

Abwechslungsreiche Strategiespiele für den PC werden hierzulande eher selten produziert. Ausnahmen sind da in erster Linie 'Blue Byte' mit der sehr erfolgreichen 'Battle Isle'-Reihe, und auch 'Linel' mit dem Oldie 'Kaiser', welche jedoch zuletzt mit der aktuellen- und im direkten Vergleich mit den Vorläufern auf Atari ST/AMIGA nicht mehr inhaltlich verbesserten 'Deluxe' CD-Rom Version ziemlich enttäuscht haben. Dritter im Bunde sind nun 'Greenwood Entertainment' aus Bochum, die sich mit dem neuen Spiel 'Crusade' (Kreuzzug) eine Chance auf dem inländischen Strategiespielmarkt ausrechnen. 'Crusade' schließt dort an, wo 'Kaiser' aufhört und bietet, wie ich finde, einige positive Überraschungen. Hier jedoch erst einmal die notwendigen Infos zum Spielhintergrund: 'Crusade' ist ein im Mittelalter angesiedeltes Strategiespiel, bei dem es darauf ankommt, in die Rolle eines Feldherrn zu schlüpfen und die Festung von bis zu vier Mitspielern (oder Computergegnern) zu erobern.

Crusade spielt sich auch mittels Modem/Nullmodem

'Kaiser' ist auch in der aktuellen Version (für viele Fans übrigens eine herbe Enttäuschung) ohne die Möglichkeit Computergegner mit einzubeziehen programmiert worden - 'Crusade' dagegen bietet alternativ nicht nur dies, sondern setzt mit einer interessanten Modem/Nullmodemvariante, einem gelungenen Szenario/Truppeneditor und einer 'Import/Export'-Funktion für selbst entworfene Spiele sogar noch kräftig eins drauf!

Sie können hier also selbst entscheiden, ob Sie sich Freunde zu einem Spiel einladen, diese alternativ auch per Modem anwählen, oder spontan eine Partie gegen diverse Computergegner einläuten. Unter den Menüpunkten 'Strategie', 'Zufall', 'System-Steuerung', 'Finanzen' und 'Realismus' kann man diverse taktische Voreinstellungen festlegen und damit Spielablauf/ Spielstärke nach Wunsch beeinflussen.

Der erste Schritt beim Spielstart ist die Wahl eines passenden Feldherrn. Aus acht verschiedenen Charakteren, die mittels einer kleinen Videosequenz vom Programm kurz vorgestellt werden, suchen Sie sich den vielversprechendsten Helden aus (Heldinnen sind hier leider nicht verfügbar).

Die Eigenschaften des Feldherrn (Charisma, Glück, Gesundheit und Führungskraft) sind gemittelt vorgegeben - können jedoch gezielt vom Spieler verändert oder gar per Zufall vom Rechner festgelegt werden. Nachdem das passende Szenario (es stehen einige vorbereitete Feldzüge im Programm zur



Standbild eines Feldherrn aus einer Videosequenz zwischen den Spielzügen.



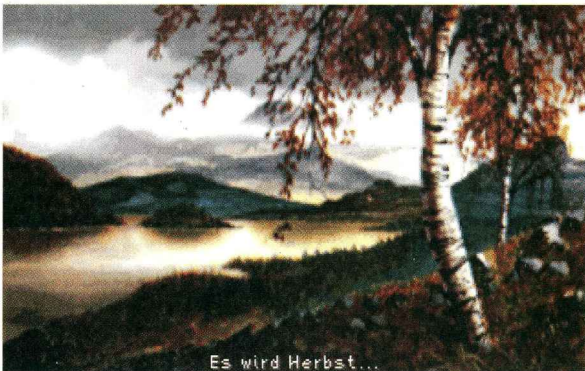
Merlin der Berater mit seiner Einschätzung zum Spielablauf.

Auswahl) angeklickt wurde, geht es wirklich los und wir befinden uns im Ausschnitt der entsprechenden Landkarte in der Nähe der Festung des zuerst agierenden Feldherrn.

Anhand der zuvor festgelegten Farbe des Wimpels erkennt man auch spontan die eigene Burg, die es im Spielverlauf unbedingt zu verteidigen gilt.



Detailgrafik einer Heimatburg mit Spieloptionen



Eine von diversen Zwischengrafiken im Spielablauf



Nun ist eine umfassende Orientierung auf der Karte angesagt und mittels Maus oder Tastatur scrollt man sich in alle interessanten Bereiche. Im Gegensatz zu den mehr fantasysorientierten Programmen wie 'Warlords' oder 'Master of Magic' gibt es bei 'Crusade' allerdings keine unerforschten Bereiche, die solange abgedunkelt bleiben bis der Spieler sie irgendwann betreten hat, sondern man hat hier sofort den vollen 'Durchblick'.

Das vergrößerte Spielfeld wird in einer abgewinkelten Vogelperspektive dargestellt und nimmt auf Wunsch (es kann schrittweise von diversen Befehlsikonen befreit werden) fast die komplette Bildschirmfläche ein. Die komplette, verkleinerte Gesamtkarte kann in der linken oberen Spalte ständig sichtbar verbleiben. Alle Einheiten werden stellvertretend durch relativ sparsam animierte Spielfiguren dargestellt und bewegen sich mittels Kommando an die gewünschte Stelle.

Bei der Befehlserteilung erscheint auf der Karte das für Strategiespiele bewährte Wabenmuster und man erkennt sofort, wieweit eine Einheit vorrücken kann.

Überraschende Zufallsereignisse sorgen für Abwechslung

'Crusade' hat eine unerwartete Spieltiefe und ist auch recht differenziert aufgebaut. Hier in Stichworten einige wesentliche Programminhalte: Rekrutieren von diversen Einheiten (z.B. können Arbeitstruppen Wälle aufschütten oder abtragen, Gebirgsjäger können Felsen eineben, Spione erkunden feindliche Stellungen oder Orte, Pioniere bauen Brücken über Flüsse und Schiffe oder Flugdrachen transportieren Soldaten über Wasser oder Land und greifen gezielt aus der Distanz Orte oder Truppen an, Saboteure verbreiten beim Feind irreführende Gerüchte, stehlen Gold, legen Feuer, bauen Fallen oder sabotieren fremde Bündnisse), Witterungseinflüsse im Spielablauf, Nahrungsversorgung der Soldaten, Schließen von Bündnissen oder



- 1 Der Szenarioeditor mit dem wir die Landschaftsgrafik neu gestalten
- 2 Mittels Truppeneeditor basteln wir uns auch neue Einheiten
- 3 Vergrößerter Spielfeldausschnitt einer per Zufallsgenerator vom Rechner gestalteten Landkarte
- 4 Spielfeldausschnitt mit allen 'Point and Click' Befehlsikonen
- 5 Strategische Planung auf dem vergrößerten Kartenausschnitt

Nichtangriffspakten, Finanzübersichten, detaillierte Truppenübersichten, Spielstatistik, Highscoreliste, Zauberer (diese können jedoch immer nur den Spruch 'Paralyse' einsetzen), Berater zur Spielanalyse und Gespanne zum Nahrungsmitteltransport.

Außerdem gibt es noch eigenständige Truppen, die unter keiner Spielerkontrolle stehen (Räuber und Pestbefallene) aber geduldig auf ihre Chance lauern und natürlich einige interessante Zufallsereignisse die das Spielgeschehen willkommen auflockern. Treffen zwei feindliche

Einheiten aufeinander und kommt es zum Kampf, wird dieser rundenweise durchgeführt. Der Spieler hat nach jeder Kampfunde die Möglichkeit den Kampf abzubrechen oder weiterzukämpfen. Je nach Zustand der am Kampf beteiligten Einheiten behält die stärkere (oder zahlenmäßig überlegene) Truppe in der Regel die Oberhand. Natürlich spielen auch die Moral, die Erfahrung, die Witterung und Angriffs- sowie Verteidigungswerte hierbei eine wichtige Rolle. Wichtig, um vor dem Kampfgetümmel gegnerische Truppenstärken auszuloten, ist natürlich der Spion. Ich empfehle dies unbedingt im Spielverlauf zu beachten!

Auf dem Bildschirm sieht der Spieler animierte Soldatenfiguren, die sich gegenseitig (mittels Animation und Digisound) bekriegen und entweder siegreich die Faust recken oder niedergeschlagen in sich zusammensacken. Das realistische Kampfgeschehen ist bei guten Strategiespielen immer ein wesentlicher Faktor, und so habe ich überrascht zur Kenntnis genommen, daß es bei 'Crusade' hier noch ein logisches Detail gibt, welches ich bei anderen vergleichbaren Programmen bislang noch nicht ausfindig machen konnte: Werden Arbeitstruppen oder unbewaffnete Einheiten vom Feind angegriffen, helfen in der Nähe befindliche Verbündete oder eigene Soldaten aus und greifen ihrerseits automatisch und durchaus intelligent mit in den Kampfverlauf ein! Ähnlich wie bei 'Kaiser' gibt es auch bei 'Crusade' die notwendigen Steuereinnahmen und die Möglichkeit Korn zu scheffeln oder bei vielversprechenden Preisen gewinnbringend wieder zu verkaufen. Hierdurch hat man den notwendigen finanziellen Spielraum um eigene Truppen zu versorgen oder neue Einheiten anzuwerben. (1)

CRUSADE

Hersteller
Greenwood
0234 - 9645055
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen

386 mit 33 MHz und 4 MB Ram, VGA Grafikkarte, und CD-Rom Laufwerk (486 mit 50 MHz wird empfohlen)

Pro

Solides, detailliertes Strategiespiel mit Editoren zum Erstellen eigener Szenarien und Truppen. Fertige Level kann man auf andere Rechner exportieren. Modem/Nullmodem Variante Große Spieltiefe.

Kontra

Schlechte Grafik mit geringer Auflösung, zu kurz gekommene Fantasyaspekte (Zauberer beherrscht nur einen Spruch) Eigenschaften vorgegeben

70%

ALTERNATIVEN



BATTLE ISLE 2 & 3
Blue Byte • ca. DM 109
Das Beste Kriegsspiel aus der Überkopf-Perspektive.



HEIMDALL 2
Core • ca. DM 99,-
Eher ein Wikinger-Abenteuer als ein Strategiespiel.



PANZER GENERAL
Mindscape • ca. DM 120,-
Schon ein Klassiker, auch für Anfänger geeignet.

Mega Man X



CD REVIEW

Martin Wilmer sucht nach dem X-Faktor. Ohne Erfolg.



SPRINGE von Plattform zu Plattform! RENNE von links nach rechts! SCHIEßE Feinde nach einem vorgegebenen Muster ab! Oder spiele ein interessanteres Spiel.

Aufsässige Roboter, wildes und futuristisches Schlachtengetümmel, ein Kampf um's Überleben des gesamten Planeten... alles halb so schlimm; Mega Man X ist nichts weiter als ein besserer Plattform mit Knöpfen. Als standhafte Nintendo-Figur hätte sich der kleine Supermann doch lieber auf die Konsolen beschränken sollen, statt uns verwöhnte PC-Besitzer mit dem zweifelhaften Vergnügen seiner Gegenwart zu verstören. Trotz seiner durchaus brauchbaren Handlung, ist Mega Man X doch nur ein ziemlich durchschnittliches, seitlich scrollendes Shoot-'em-Up mit diesen eingebauten unmöglichen Sprüngen auf bequem eingestreute Bestandteile der Szenerie. Das Spiel an sich ist etwa so originell, wie ein schwarz-rot-goldener Bikini im Idiotenmekka von

Arenal.

Wer also ist dieser Mega Man? Und was, wenn überhaupt, kann er alles anstellen? Also, stellen Sie sich einmal Sonic The Hedgehog vor. Stellen Sie sich vor, er wäre kein Igel und nur mit sehr allgemeinen motorischen Fertigkeiten gesegnet - dann kommen Sie der Sache schon näher. Mega Man ist angeblich ein superintelligenter Roboter, der von irgendeinem Archäologen ausgebuddelt wurde, und sein Design wurde verwendet, um Kopien in Serie zu produzieren. Leider sind diese Kopien aber durchgetickt und greifen nun die Menschheit an. Eine schnelle Eingreiftruppe wird zusammengestellt, um die Roboter auszuputzen, aber die kann - wie so oft - nichts Entscheidendes bewirken. Also übernimmt Mega Man das Ruder und macht sich auf, die Welt zu retten... gäh, blabla...

Das heißt nun für Sie, daß Sie diesen Roboter von links nach

ALTERNATIVEN



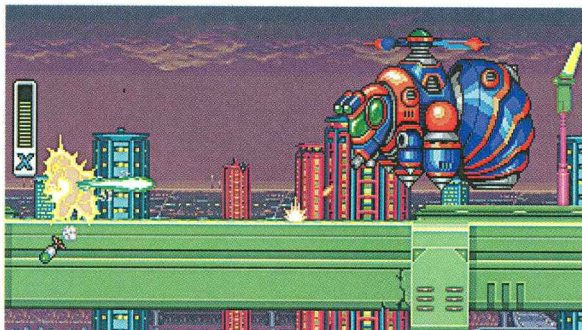
SUPERFROG
Team 17 • ca. DM 39,-
Amphibische Superheldenstory



ALADDIN
Virgin • ca. DM 79,-
Auch ein Konsolen-Plattform



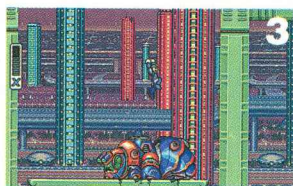
PROTOTYPE
Kompakt • ca. DM 69,-
Horizontales Scrollen und Ballern ohne Ende



rechts bewegen und auf alles schießen müssen, was sich Ihnen in den Weg stellt. Zur Auswahl steht Ihnen dazu eine Reihe von Waffen, die sich durch den Grad ihrer Zerstörungskraft voneinander unterscheiden. Wenn Sie feindliche Roboter zerstören, hinterlassen diese Ihnen Power-Ups, die Sie einsammeln können, um Gesundheit und Bewaffnung auf Vordermann zu bringen. Mega Man kann laufen, springen und klettern, aber er kann sich nicht ducken, selbst dann nicht, wenn er einer Rakete Aug' in Auge gegenübersteht. Im späteren Verlauf des Spiels können Sie sich Fahrzeuge nutzbar machen, und es gibt verschiedene Rätselabschnitte zu

bearbeiten. Die Grafiken sind dem Gehalt des Spiels in höchstem Maße angemessen, und die Action wird schnell vorhersehbar. Oft müssen Sie sich nur daran erinnern, wen Sie mit welcher Waffe erlegen müssen.

Das Spielformat ist viel zu eingeschränkt, als daß es mit den heutzutage erhältlichen Games mithalten könnte und wohl kaum die Anschaffung wert. Bei Ex-Nintendo-Besitzern mag Mega Man X ja für feuchte Augen sorgen können, ansonsten ist das Spiel aber eine ziemlich unattraktive Angelegenheit, die PC-Puristen wohl kaum für längere Zeit unterhalten können wird.



MEGA MAN X

Hersteller
Capcom
Tel.:
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen:
486-33, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, VGA Grafikkarte, 4MB RAM, 6MB Festplatte

Pro
Flüssiges Scrollen
Viele Levels

Kontra
Dünnes Gameplay
Eintönig

59%

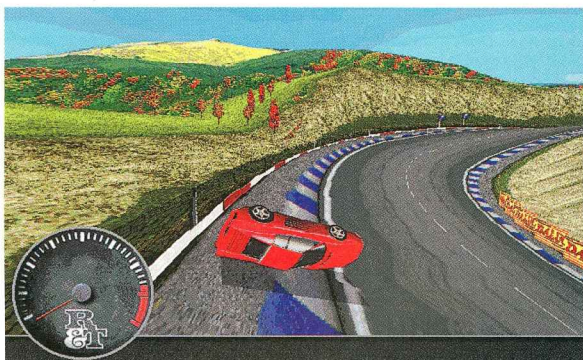


The Need For Speed

Der Chefredakteur überließ ihm sein Sportcoupé höchstens mal zum Waschen. Da hat sich Martin Mirbach eben ein paar eigene Schätzchen gekauft...



CD REVIEW



Wo kann man heutzutage ein wirklich schnelles Auto noch voll ausfahren? Und wann? Hohe Ozonwerte, Berufsverkehr und Ferienstaus gehen immer häufiger eine unheilige Allianz mit astronomischen Anschaffungskosten, Benzinpreisen und Versicherungsprämien ein. Schon ist der Traum von der Freiheit auf vier Rädern ausgeträumt. Außerdem sind wir ja denkende Menschen und wissen um den ökologischen Unsinn unseres Vorhabens. Doch jetzt können Sie all diese Bedenken getrost vergessen. Electronic Arts veröffentlicht nämlich The Need for Speed auf CD-ROM. Ja, genau den Mega-Renner, der schon auf dem 3DO für Furore gesorgt hat. Und einige Verbesserungen gibt's noch dazu. Aber sehen Sie selbst!

Nachdem der Spieler seinen Joystick über eine 6-Gang-Schaltung kalibriert hat, kommt er in den Genuß, sich ein Fahrzeug aussuchen zu dürfen. Dabei wird einem die Entscheidung alles andere als leicht gemacht. Zur Auswahl stehen nämlich Lamborghini Diablo VT, Dodge Viper RT, Mazda RX 7, Chevrolet Corvette ZR1, Porsche 911 Carrera, Honda Acura NSX,

Toyota Supra Turbo und Ferrari 512TR. Gar nicht so schlecht, oder? Außerdem stehen acht verschiedene Strecken zur Verfügung, von der Küstenpiste über einen Stadtparcour bis zur richtigen

Rennstrecke. Jede einzelne Strecke wurde komplett abgefahren und gefilmt, später dann im Studio für den PC umgesetzt. Sollte sich gerade niemand in unmittelbarer Nähe aufhalten,

bietet es sich an, erst einmal gegen den Computer zu fahren. Das ist nicht nur ein hervorragendes Training, es gestaltet sich auch noch sehr abwechslungsreich. Man fährt entweder gegen



In Ihrem Diablo liefern Sie sich auf dem Vertigo Ridge Parcour ein heißes Rennen mit einem RX-7 und dem 512TR. Beachten Sie auch den schönen Wasserfall im Hintergrund.

SPORTWAGEN

FERRARI 512TR
PERFORMANCE



BRKING: 100 MPH (160.9 km/h)
0-100: 4.7 sec
0-200: 12.1 sec
TOP SPEED: 188 mph (302.5 km/h)
OVERALL RACE RATING: 95.0

DONE ◀ NEXT CAR ▶

Der Ferrari 512TR ist ein flaches Monster mit 48 Ventilen und zwei obenliegenden Nockenwellen. Er schafft die 100 km/h in knapp 4,7 Sekunden.

PORSCHE 911 CARRERA
PERFORMANCE



ACCELERATION: 0-100: 5.2 sec
0-200: 12.1 sec
TOP SPEED: 178 mph (286.5 km/h)

DONE ◀ NEXT CAR ▶

Von null auf hundert in 5,2 Sekunden, 270 km/h Spitze. Deswegen ist der Porsche 911 Carrera auch die erste Wahl unseres Herausgebers.

LAMBORGHINI DIABLO VT
PERFORMANCE



ACCELERATION: 0-100: 4.0 sec
0-200: 10.0 sec
TOP SPEED: 190 mph (305.8 km/h)

DONE ◀ NEXT CAR ▶

Das schnellste Auto dieser Gruppe ist der Diablo VT. Bei gleicher Beschleunigung wie der Ferrari schafft er eine Höchstgeschwindigkeit von 325 km/h.

ACURA NSX
MECHANICAL



ENGINE: 3.0 LITER V-6 DOHC
Horsepower: 270
Torque: 240 lb-ft
0-100: 5.8 sec
Top Speed: 170 mph (273.6 km/h)

DONE ◀ NEXT CAR ▶

Angetrieben von einem 3 Liter-24-Ventil Motor, schafft der NSX über 300 km/h und beschleunigt in 5,8 Sekunden auf 100 km/h.

MAZDA RX-7
MECHANICAL



ENGINE: 1.3 LITER ROTARY
Horsepower: 180
Torque: 130 lb-ft
0-100: 6.0 sec
Top Speed: 155 mph (249.6 km/h)

DONE ◀ NEXT CAR ▶

Der Mazda RX-7 3-Liter ist mit einer Spitzengeschwindigkeit von 254 km/h die lahme Ente. Und dazu gelb.

TOYOTA SUPRA TURBO
PERFORMANCE



ENGINE: 2.5 LITER TURBO
Horsepower: 226
Torque: 209 lb-ft
0-100: 5.0 sec
Top Speed: 160 mph (257.6 km/h)

DONE ◀ NEXT CAR ▶

Mit 24 Ventilen und zwei Turboladern schafft dieses Baby die 100 km/h in 5 Sekunden, nur die Traktionskontrolle müssen Sie überlisten.

DODGE VIPER RT/10
PERFORMANCE



ACCELERATION: 0-100: 4.0 sec
0-200: 10.0 sec
TOP SPEED: 190 mph (305.8 km/h)

DONE ◀ NEXT CAR ▶

Die Viper ist eigentlich kein Auto für die Straße. Ihre 8-Liter V10 Maschine rennt die 100 in weniger als 5 Sekunden.

CHEVROLET CORVETTE ZR-1
MECHANICAL



ENGINE: 5.7 LITER V-8 DOHC
Horsepower: 300
Torque: 325 lb-ft
0-100: 4.0 sec
Top Speed: 180 mph (289.6 km/h)

DONE ◀ NEXT CAR ▶

Die ZR1 ist zwar schwerer und nicht so schnell wie eine normale Corvette, hat aber viel mehr Power. Die Höchstgeschwindigkeit beträgt 287 km/h.

COASTAL



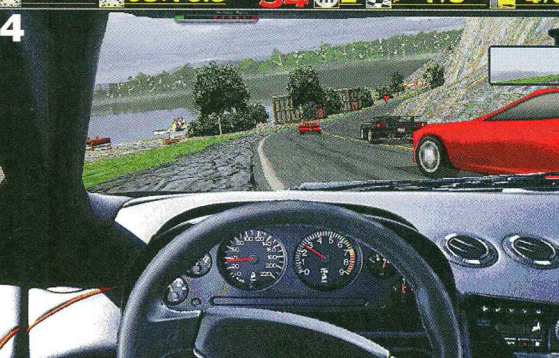
SEGMENT LENGTH 4.5 MILES
ROUTE LENGTH 14.3 MILES

DONE ◀ ROAD/TRACK ▶ BEST TIMES

die Uhr, ein einzelnes Rennen oder im Tournamentmodus alle acht Strecken mit separater Punktwertung. Wer allerdings die direkte Konkurrenz vorzieht, kann sich auch nach einem Mitspieler umsehen. Mit Hilfe eines Modems kann sogar der reiche Onkel aus Übersee herausgefordert werden. Vor dem Start werden in einem kurzen Videofilm stimmungsvolle

Eindrücke des ausgewählten Wagens dargestellt. Ist es nicht einfach nur schön, wenn die schwarze Viper der untergehenden Sonne entgegengleitet? Konstruktionszeichnungen aller Modelle stehen ebenfalls zur Verfügung. Untermalt wird das ganze von einem gesprochenen Kommentar (abschaltbar) und der Einblendung wichtiger Fahrzeugdaten. Und dann geht's los.

4



00:00.0 05:16.8 34 1/5 4/8

2



00:00.0 02:07.1 1/2 0:02.2 1/2

1 Auf dieser Straßenkarte sind Unfallschwerpunkte und interessante Stellen vermerkt. 2 Der Weg zum Strand läßt den Ferrari auf die schiefe Bahn geraten. 3 Sehen Sie sich diese Bremspuren und das verbrannte Gummi an. Exzellent! 4 Die Details im Armaturenbrett dieses Schätzchens sind fantastisch.

3



00:00.0 00:50.4 1/3 0:06.9 2/2

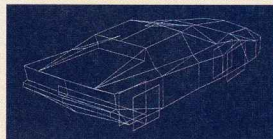
ALTERNATIVEN

NASCAR RACING
Virgin • ca. DM 99,-
Prozessorientiertes US Stock-Car Rennen. Guter Spielspaß.

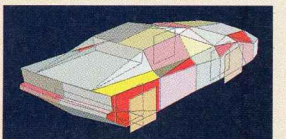
TEST DRIVE 3
Hit Squad • ca. DM 29,-
War das Vorbild für NFS, nun aber etwas überholt.

SUPER KARTS
Virgin • ca. DM 99,-
Aufregende Go-Cart Simulation, toll spielbar.

KÜNSTLICHE WELTEN



Die Herstellung eines 3D-Ferrari in vier Schritten. Zuerst zeichnen Sie das Gerüst.



Dann fügen Sie die Polygone hinzu und bestimmen die exakte Form.



Nun wird das Auto gerendert und über die Form gelegt, das Gerüst bleibt natürlich bestehen.



Fertig. Schon haben Sie einen perfekt gerenderten 3D-Renner mit beweglichen Rädern.

DAS VERLANGEN NACH MEHR...

Für dieses Review hatten wir schon die endgültige Version von NFS. Trotzdem wären mehrere Kopien nötig gewesen, um den Mehrspieler-Modus zu testen. Leider hatte Electronic Arts keine weiteren Kopien mehr übrig, weil andere Magazine dieses Spiel auch unbedingt testen wollten - naja. Sobald wir aber alles Notwendige zusammen haben, werden wir Ihnen berichten, wie sich NFS über (Null-) Modem gegen einen Gegner aus Fleisch und Blut spielen läßt.

Automatik, bis zur Einblendung des Horizonts ist alles wählbar. Und erst die Autos. Auf Detailtreue wurde wirklich großer Wert gelegt. In der Cockpit-Einstellung wandert das Auge des Spielers permanent zwischen den funktionierenden Armaturen und den Ereignissen im Rückspiegel hin und her. Genau wie im richtigen Leben. Diese Kameraperspektive eignet sich besonders für Augenblicke, in denen man so richtig aufs Gas treten will. Man hat dann einfach das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein. Außerdem stehen noch eine Heckkamera und, für die gemütlichen Augenblicke des Lebens, eine Vogelperspektive, Heli-Cam genannt, zur Verfügung. Das Umschalten kann jederzeit über einfachen Tastendruck geschehen, auch während eines Rennens. Genau wie schon die Fahrstrecken wurden auch die einzelnen Autos in Aktion gefilmt, um das typische Fahrverhalten exakt rekonstruieren zu können. Jeder Dreher, sämtliche Überholmanöver und natürlich die

Bremsvorgänge wurden separat aufgenommen. Sie werden sich sicher fragen, wer sein teures Auto für so etwas zur Verfügung stellt. Nun, in diesem Fall sind die Programmierer in den Chefetagen der großen Spielehersteller fündig geworden. Richard Garriott von Origins ließ sich ebenso erweichen wie Erin Roberts (Wing Commander III) und einige andere. So konnten auch gleichzeitig die typischen Motorgeräusche und das Quietschen der Bremsen authentisch mitgeschnitten werden. Die weniger betuchten Angestellten

Ohne eigenen Ferrari ist The Need For Speed die erste Wahl...

durften ihre Wägelchen aber auch im Film verewigen, wenn auch nur als bewegliche Hindernisse und Speedkiller. So fügt sich dann ein absolut realistisches Bild vom modernen



Um die Grafiken des Spiels zu verdeutlichen, stößt man mit diesem Toyota Supra Turbo (mit Motorbeschreibung im Stil von NASCAR) auf ein Ballonrennen.

Straßenverkehr zusammen, von der Bremsspur bis zum aufgewirbelten Straßenstaub wurde alles berücksichtigt. Tatsächlich reagiert im Spiel jedes Auto etwas anders und sogar die Hupen funktionieren. Man hat sogar die Möglichkeit, einen Crash mehrmals wiederholen zu lassen, sogar aus unterschiedlichen Perspektiven.

The Need For Speed ist wirklich ein absolut fantastisches Spiel. Es entwickelte sich in Rekordzeit zum Renner der gesamten Redaktion und steht der 3DO Version in nichts nach. Nur den widerlichen Millionär, gegen den man dort noch antreten konnte, gibt es nicht mehr. Er wurde von vielen

Spielern einfach als zu unsympathisch

empunden. Aber dafür ist ja unter anderem die Anzahl der Rennstrecken mehr als verdoppelt worden. Sogar die Hardwareanforderungen sind im Vergleich zu manch anderen Neuerscheinungen als durchaus moderat einzustufen. Sämtliche gängigen Soundkarten, auch die etwas älteren, werden voll unterstützt. Und auf einem 486er mit 66 MHz und double speed CD-ROM Laufwerk läuft The Need for Speed immer noch ohne große Geschwindigkeitseinbußen. Es wäre schön, wenn sich andere Hersteller ähnliche Anforderungen zum Vorbild nähmen. Zur Zeit hat einfach noch nicht jeder einen superschnellen Pentium auf seinem Schreibtisch stehen. Wie Sie sehen, komme ich aus dem Schwärmen gar nicht mehr heraus. Das Speed-Fieber hat mich in jeder Hinsicht voll erwischt und ich bin mir sicher, daß es Ihnen nicht anders ergehen wird. Was Rennsimulationen angeht ist dieses Spiel momentan nur sehr schwer zu schlagen. Also dann, viel Spaß und gute Fahrt! 



THE NEED FOR SPEED

Hersteller

Electronic Arts
Tel: 05241 - 24307
ca. DM 119,-

Mindestanforderungen:

486dx 66, 8 Mb RAM, SVGA-Karte, CD-ROM double speed.

Pro

absolut realitätsnah
hervorragende Grafik
sehr abwechslungsreich
Modemoption
Große Auswahl der Wagen
Acht verschiedene Strecken

Kontra

da fällt mir nix ein, aber werde ich mir je eines dieser Autos leisten können, Boss?

91%



Marine Fighters

Martin Wilmer landet auf der WASP.

Wie versteinert standen wir in den marmornen Hallen des PC Power-Komplexes, als US Navy Fighters zum Landeanflug auf unseren Schreibtischen ansetzte. Jetzt, ein Jahr später, bereiten sich die Marines auf eine neue Invasion vor. Marine Fighters ist eine Mission Data Disk (eine CD mit zusätzlichen Flugeinsätzen für das Original-Game) mit einem brandneuen Kriegsschauplatz. Die gute Nachricht: Die CD ist Bit für Bit so atemberaubend wie das Original, und einige der bekannten Features wurden sogar noch leicht verbessert. Die schlechte Nachricht: Sie können Marine Fighters nur dann spielen, wenn Sie bereits US Navy Fighters besitzen, denn MF installiert sich automatisch im selben Verzeichnis und verwendet die Engine von USNF.

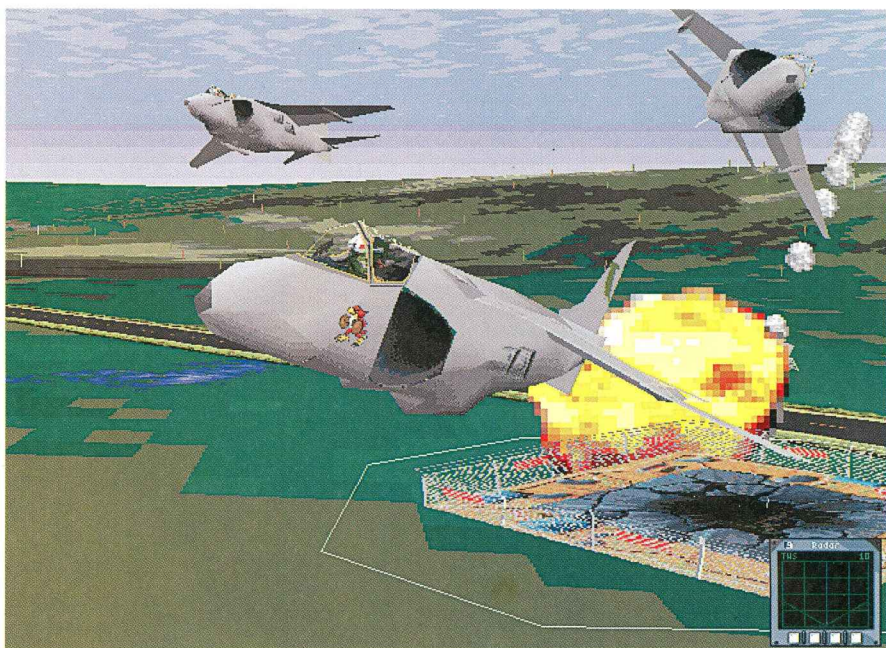
Die Japaner sind unsere Freunde

Das Szenario schließt sich konsequent an das des Original-Spiels an. Während sich der Krieg mit der Ukraine weiter nach Osten ausdehnt, erbittet die NATO verzweifelt finanzielle und militärische Hilfe von Japan. Das Problem ist nur, die Japaner wollen mit der ganzen Chose nichts zu tun haben, es sei denn, es springt was für sie dabei heraus. Also wird ein Tauschgeschäft abgeschlossen. Sie müssen zusammen mit den Japanern die von den Russen besetzten Kurilen befreien, dann werden sich die Japaner gegenüber der NATO als loyal erweisen.

Speziell für dieses Unternehmen wurden vier neue Flugzeugtypen in Dienst gestellt, und zwar McDonnell Douglas AV-8B Harrier II Plus, British Aerospace (BAE) Sea Harrier FRS.Mk2, Yakovlev Yak-141 "Freestyle" und der alte Vietnam-Veteran Lockheed AC-130U Spectre. Nehmen Sie dazu noch die Liste der Jets aus USNF, und Sie haben einen gnadenlos ausgerüsteten Flugzeugträger.

Luftsprünge

Ausgangspunkt aller Einsätze ist der



WASP, eine schwimmende Festung, die speziell für V/STOL-Flugzeuge (Vertical/Short Take Off and Landing) konzipiert wurde. Das heißt, wir haben es hier nicht mit konventionellen Starts und Landungen zu tun, sondern mit Vektordüsen. Für Ueingeweihte mag sich das nach

Glauben Sie jetzt bloß nicht, Sie könnten dieses Spiel mit einem schwächeren Rechner als einem DX2 spielen.

einem neuen Vorsatzgerät für Gartenschläuche anhören, deshalb will ich's kurz erklären. Vektordüsen sind schwenkbare Triebwerke, die, wenn sie auf den Boden gerichtet sind, das Flugzeug senkrecht in die Höhe treiben. Werden sie dann um 90° gedreht, treiben sie den Jet wie üblich vorwärts. Diese Technik zu beherrschen ist nicht leicht, um es mal vorsichtig auszudrücken - Sie

werden hilflos in der Gegend herum-schaukeln. Erinnern Sie sich an die Szene aus True Lies, in der Arnie in das Cockpit eines Harriers hüpf? Dann wissen Sie, wovon ich rede. Aber letztlich ist alles nur eine Sache der Übung, und früher oder später werden Sie alle möglichen Schweb-Kunststücke auf der Pflanze haben. Zum bevorzugten Zeitvertreib abge-zockter Harrier-Piloten gehört

beispielsweise das Landen auf Hochhäusern oder ein paar Schüsse auf's Geratewohl auf vorbeihuschende KA-50 Hokums!

An der nötigen Bewaffnung für Ihren Job soll es nicht mangeln - von Luft/Luft-Raketen bis hin zu Luft/Boden-Flugkörpern steht Ihnen hier alles zur Verfügung. Beinahe jeder moderne Sprengkopf-Typ ist auf dem Flugzeugträger vorhanden, um



Fliegen Sie doch mal wieder einen SeaHarrier! Ehrlich, ein tolles Gefühl.

gegen die gegnerischen Kräfte entsandt zu werden. Aber leider verfügt nicht nur die NATO über all diese Waffentechnologie. Am Himmel patrouillieren erfahrene russische Piloten mit ihren MiGs und Flankers. Wenn Sie direkt auf diese Jungs zufliegen, haben Sie nicht den Hauch einer Chance. Hier zählen vielmehr Strategie und Taktik sowie Erfahrung im Umgang mit dem Radar

und mit zielsuchenden Raketen.

Das selbe gilt auch für Bodenangriffe. Ein direkter Zielflug per Autopilot ist nichts weiter als ein Selbstmordkommando. So was macht man einfach nicht. Finden Sie zunächst heraus, wo die Flugabwehrkanonen und die SAM-Stellungen versteckt sind und vernichten Sie sie, bevor Sie irgendetwas anderes anstellen. Ein

ALTERNATIVEN



COMBAT AIR PATROL
Pysgnosis • ca. DM 79,-
Eine durchschnittliche Flugsimulation



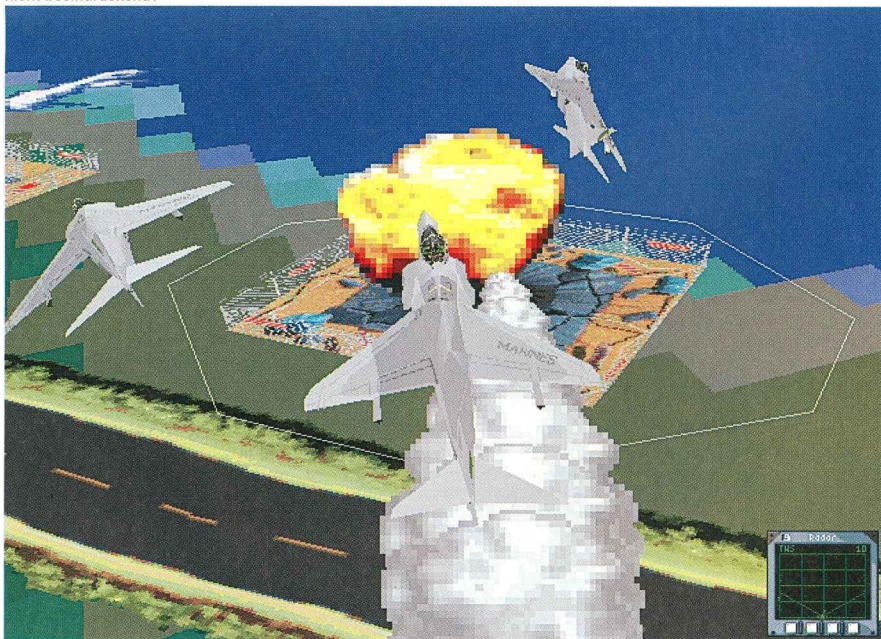
WINGS OF GLORY
EA/Origin • ca. DM 89,-
Brillante Kampfsimulation



FIGHTER WING
Merit • ca. DM 99,-
Grafisch hervorragend, aber einige Fehler im Gameplay



Ein Harrier beim Senkrechtstart. Das ist gar nicht so einfach, wie es aussieht. Das Schwenken der Düsen kann schon einige Probleme mit sich bringen, besonders bei stärkerem Wind. Aber was viel wichtiger ist: Ist der Detailreichtum nicht beeindruckend?



Autsch! Schon wieder geht ein Ziel in Rauch auf. Ihre Kollegen teilen sich und rauschen ab zum nächsten Zielgebiet. In den wichtigen Kampfgebieten sind einzelne Objekte als Bitmaps auf die Hintergründe gelegt worden, um die Detailliertheit und die Wirklichkeitsnähe nicht zu beeinträchtigen.

heißer Tip für Sadisten: Schicken Sie zunächst Ihre Staffellokollegen ins Gefecht und beobachten Sie mit Hilfe einer der vielen Kameraperspektiven, von wo sie unter Beschuß genommen werden. Eine gute Methode, um seinen eigenen Kopf zu retten. Anschließend haben Sie (fast) freie Bahn!

Eine ausführliche Karte

Glauben Sie jetzt bloß nicht, Sie könnten dieses Spiel mit einem schwächeren Rechner als einem DX2 spielen. Da sind Sie falsch gewickelt. Prozessorleistung ist das Gebot der Stunde, wenn's da bei Ihnen hapert, werden Sie sich wohl mit Falcon 3.0 bescheiden müssen. Die Grafiken sind wirklich atemberaubend, alles ist mit Texture Mapping versehen, und die Schärfe nimmt erst ab, wenn Sie extrem nah an ein Objekt herangehen. Sie jagen das Zielobjekt in die Luft, streichen durch eine Wolke dicken Rauchs und lodender Flammen ab und betrachten die Überreste dessen, was einmal ein hochgesicherter Bunker war.

Bei diesem unglaublichen Detailreichtum von Marine Fighters werden Ihnen die Augen aus den Höhlen treten. Glücklicherweise haben die Programmierer nicht nur die tollen Grafiken sondern auch das Gameplay aufgemotzt. Wenn Sie bereits US Navy Fighters besitzen, sollten Sie diese CD unbedingt in Ihre Sammlung einreihen. 

MARINE FIGHTERS

Hersteller
Electronic Arts
Tel: 05241 - 24307
ca. DM 89,-

Mindestanforderungen
486 DX2/66, 8MB RAM, 24MB Festplattenspeicher, läuft mit allen gängigen Soundkarten, Maus, 1MB Super VGA Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, MS-DOS 5.0 oder höher.

Pro
Ultradetaillierte Grafiken
Viele verschiedene Flugzeugtypen
Realistische Sounds
Anspruchsvolle Flugeinsätze
Macht Spaß, selbst wenn man die Einsätze nicht packt

Kontra
Schneller PC ist erforderlich, um ein bißchen Spielbarkeit zu erhalten

84%

Ascenda

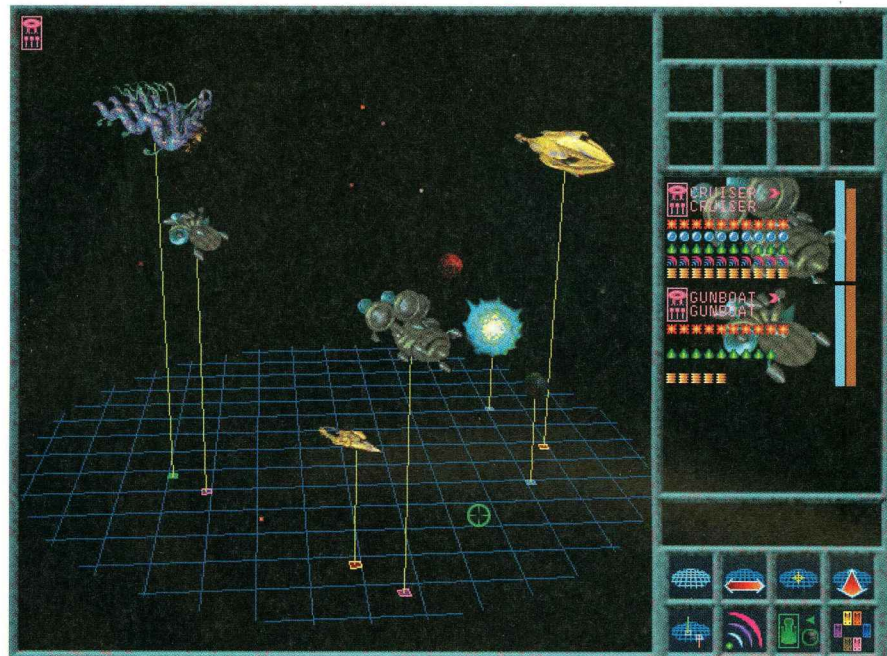


CD REVIEW

Noch immer streiten sich die Gelehrten, ob fremde Lebensformen im Universum existieren. Wie dem auch sei, Martin Mirbach hat mit der Besiedlung des Weltraums schon mal angefangen...

Viele Vorschußlorbeeren hat es gegeben für das erste Spiel aus der Logic Factory. Und das liegt an mehreren Dingen. Zum einen wußte schon die Preview-Version von Ascendancy durch optisch wie inhaltlich sehr gute Aufmachung zu überzeugen. Zum anderen erwartet man einfach etwas mehr, wenn sich eine neue Firma aus altbekannten Entwicklern zusammensetzt. In diesem Fall hat Jason Templemann, ehemals Chefprogrammierer bei Origin, schnell noch ein paar von den Jungs abgeworben und seinen eigenen Laden aufgemacht. Da will man mit der ersten Veröffentlichung natürlich gern einen Volltreffer landen, um sich sofort am Markt zu etablieren. Schauen wir doch mal, ob dieses Vorhaben denn gelungen ist.

Das Ziel des Spiels ist im Grunde schnell beschrieben. Der Spieler soll möglichst viele Planeten mit der von ihm ausgewählten Rasse besiedeln. Leider sind da noch einige andere Sternenvölker, denen das gar nicht so recht ist. Auch sie streben nach einer Vormachtstellung im Universum. Also muß man verhandeln, taktieren,



Allianzen eingehen und mitunter auch kämpfen. Auf jeden Fall sollte man dem Gegner immer einen Schritt voraus sein. Aber eins nach dem anderen.

Zu Beginn des Spiels müssen Sie sich für eine Alien-Rasse entscheiden, die Sie dann während des gesamten Spielverlaufs führen. Ganze 21 Völker stehen zur Auswahl, jedes wird eingehend, mit allen Stärken und Schwächen, beschrieben. Außerdem besitzt jede Rasse eine ihr eigene ganz besondere Fähigkeit. Die individuellen Charakterzüge der Aliens treten in den späteren Dialogen allerdings noch viel deutlicher zu

Sehr gute Spielbarkeit, hervorragende Technik - ist den Ascendancy tatsächlich das perfekte Spiel?

Tage, nach ein paar Stunden Spiel kommen sie einem gar selbst vertraut vor. Man erwischt sich selbst immer wieder dabei, daß man Parallelen zum eigenen Bekanntenkreis zieht (oder zu



So entstehen Zivilisationen! Die Besiedlung dieses Planeten ist bereits recht weit fortgeschritten.

anderen Redaktionsmitgliedern, Ihr unwürdigen Urgoomas). Hat man sich für eine Rasse entschieden, sind zunächst noch weitere Voreinstellungen festzulegen. So muß man zum Beispiel wählen, aus wieviel Planeten die erste Galaxie besteht und wie viele andere Alien-Rassen dort angesiedelt sind. Je weniger von beidem man sich aussucht, desto einfacher gestaltet sich natürlich das Spiel. Auch die in der Galaxie

vorherrschende Grundstimmung, von friedlich über neutral bis aggressiv, kann beliebig gewählt werden.

Sind alle Voreinstellungen fertig, kann's auch sofort losgehen. Irgendwo muß man ja anfangen, also knöpft man sich einen ersten Planeten vor und beginnt mit der Besiedlung. Zu Anfang stehen lediglich fünf verschiedene Projekte, vom Forschungslabor bis zur Fabrik, zur Auswahl.

ncy



Über einen solchen Bildschirm kann man mit fremden Rassen verhandeln. Vorgegebene Statements werden durch Anklicken ausgewählt.

Dabei eignet sich nicht jeder Standort gleich gut für ein bestimmtes Projekt. Aber darüber erhält man rechtzeitig vor Beginn des Unternehmens eine entsprechende Information. Die Fertigstellung eines Projekts nimmt stets eine gewisse Zeit in Anspruch. Der Spieler bestimmt, ob er Tag für Tag durchgehen möchte, oder direkt zum nächsten Ereignis springt. Je weiter das Spiel voranschreitet, desto umfangreicher werden die eigenen Möglichkeiten. Das Entwicklungstempo hängt dabei wesentlich vom Stand der eigenen Forschung ab. Auf keinen Fall vergessen sollte man allerdings die Entwicklung und Konstruktion von Raumfähren. Schließlich will man ja immer weiter expandieren und bald schon den nächsten Planeten erschließen. Da auf jedem Planeten nur eine begrenzte Populationsgröße existieren kann, ist dies sogar eine Notwendigkeit. Natürlich bleibt der eigene Eroberungsdrang den anderen Alien-Rassen nicht lange verborgen, eine erste Kontaktaufnahme steht ins Haus. Die Kommunikation erfolgt, wie bei den meisten Strategiespielen, über ein Auswahlménü: man sucht sich das Statement seiner Wahl aus, klickt es mit der Maus an und erhält daraufhin die entsprechende Antwort. Ob es dabei zu einer Allianz, zur gegen-

seitigen Tolerierung oder gar zur offenen Kampfhandlung kommt, hängt nicht nur vom Spieler ab. Nicht immer kann man die Reaktion der Aliens vorhersagen, zu viele Faktoren sind von Bedeutung. Auf jeden Fall ist es besser, sich vor der Kontaktaufnahme wichtige Informationen auf den Schirm zu holen. Dazu verläßt man per Klick die dreidimensionale Sternenkarte, auf der man sich die meiste Zeit befindet, und wechselt in ein Info-Bild. Zur Verfügung stehen davon übrigens einige, in diesem Fall wären der rassenspezifische Schirm und die Vergleichs-Statistik aller Völker unserer Galaxie sicher interessant. Überhaupt läßt die gesamte grafische Ausstattung von Ascendancy nichts zu wünschen übrig. Die Sternkarte läßt sich nach Belieben rotieren und zoomen, es lassen sich jede Menge Karten und Statistiken abrufen und auch ein Online-Tutorial steht zur Verfügung. Die Grafik-Qualität ist dabei ausgezeichnet. Begleitet werden die



Dies sind nur einige der 21 verschiedenen Rassen in Ascendancy. Jede ist einzigartig, aber an allen lassen sich auch typisch menschliche Eigenschaften entdecken.

eigenen Missionen von wirklich stimmungsvoller Musik, man muß jedoch erwähnen, daß Soundblaster 16 und AWE-Soundkarten nicht unterstützt werden. Wer also so ein Ding besitzt, sollte unbedingt auf Abwärts-Kompatibilität zur Soundblaster Pro achten. In diesen ausgereiften Gesamteindruck fügt sich auch die problemlose und komfortable Steuerung nahtlos ein. Sehr gute Spielbarkeit, hervorragende Technik - ist den Ascendancy tatsächlich das perfekte Spiel?

Nun, es fällt wirklich schwer, etwas auffallend Negatives an Ascendancy zu finden. Sound und grafische Darstellung sind absolut einwandfrei, die Installation klappt wie von selbst und der Spieler wird schnell in die Handlung einbezogen. Die intuitive Spielsteuerung, die laut Hersteller eine Lektüre des Handbuchs überflüssig machen soll, funktioniert ebenfalls recht gut. Trotzdem muß man sich natürlich immer wieder die eingebauten Tutorials auf den Schirm holen, für ein Beherrschen aus dem Handgelenk ist dieses Spiel einfach zu komplex. Gerade Anfängern mit keiner oder nur ganz wenig Strategy-Erfahrung sei geraten, es anfangs nur mit der einfachsten Konstellation zu versuchen. Das Spiel verliert dadurch auch keinesfalls an Reiz, eigentlich ist genau das Gegenteil der Fall. Man bekommt so Gelegenheit, mit allen Optionen vertraut zu werden, verliert nicht

gleich den Mut, weil man mit dem Spiel wachsen kann und auch noch länger seinen Spaß hat. Wer allerdings von Ascendancy die große Innovation erwarten, wird mit Sicherheit enttäuscht werden. Trotz der nahezu makellosen Präsentation wirken sämtliche Spielelemente eigen-tümlich vertraut. So wird auch im Handbuch betont, daß es einige Spiele gibt, die den Programmierern als Vorbild und Inspiration dienten (ganz besonders Sid Meier's Civilization sei hier genannt). Aber andererseits, wann gibt es in der großen, weiten Welt der Computerspiele schon einmal etwas wirklich grundlegend Neues? Deshalb ist Ascendancy natürlich noch lange kein schlechtes Spiel. Ganz und gar nicht. Wir haben hier ein erstklassiges Strategiespiel, das zufälligerweise im Weltraum stattfindet, garniert mit viel Action, jeder Menge Abwechslung und ohne große Überraschungen. Das ist Ascendancy - nicht mehr, aber ganz bestimmt auch nicht weniger!

ASCENDANCY

Hersteller

Logic Factory/ Softgold
Tel: 02131 - 9650
ca. DM 119,- CD

Mindestanforderungen

486DX-33, SVGA, 4MB RAM, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, Display, Maus, Sound Blaster compatible Soundkarte, Joystick oder Control-Pad empfohlen.

Pro

viel Abwechslung durch nicht-linearen Spielverlauf
schneller Einstieg
technisch sehr ausgereift
skurrile Lebensformen

Kontra

unterstützt nicht alle Soundkarten
keine echte Innovation

82%

ALTERNATIVEN



FRONTIER III

Gamelet • ca. DM 109,-
Viel Gameplay, aber schlechtere Grafik und schwerer Einstieg



WING COMMANDER

EA • ca. DM 109,-
Noch mehr Gameplay und dazu ein epischer Mini-Film



BATTLE ISLE III

Blue Byte, ca. DM 109,-
solider Nachfolger in 32-bit Technik

PHANTASM

Es ist Nacht über England. Während alles friedlich schläft kämpft der nimmermüde Martin Mirbach gegen die Mächte der Finsternis.

Hat irgend jemand mitgezählt? Wie oft wurde Phantasmagoria eigentlich angekündigt und wieder verschoben? Schwer zu sagen, aber eines steht fest: mit jeder neuen Ankündigung erwachsen auch neue Gerüchte. Und mit den Gerüchten stiegen die Erwartungen. Gerade in der Phantasie einiger Schreiber entartete Phantasmagoria immer mehr zu einem mythischen Gebilde, einem Über-Spiel mit fesselnder Handlung, Wahnsinns-Gameplay und umwerfenden Grafiken. Nun ist das Werk endlich vollendet und wir alle können uns selbst davon überzeugen, ob die Erschaffer des Spiels den hohen Erwartungen gerecht werden konnten. Hat sich die lange Zeit des Wartens wirklich gelohnt?

Eine Geschichte zum Fürchten

Aber lassen Sie uns der Reihe nach vorgehen. Wie fesselnd ist denn nun die Handlung? Wie kaum ein anderer Autor auf dem Sektor der Computerspiele wurde Roberta Williams, der kreative Geist hinter der Geschichte von Phantasmagoria, mit Vorschußlorbeeren überhäuft. Ihre Bezeichnung als "Master-Storyteller" ist in der Branche mindestens ebenso fest verankert wie das Fundament des Londoner Towers in der klammen englischen Erde. Und die Story, die sie uns dieses Mal erzählt, ist bestimmt nicht von schlechten Eltern. Es geht um das Ehepaar Don Gordon und Adrienne Delaney. Die beiden sind frisch vermählt und beruflich überaus erfolgreich, sie als Romanschriftstellerin, er als Fotograf für verschiedene angesehene Magazine.



Bei einem seiner Aufträge entdeckt Don durch das Objektiv seiner Kamera dieses herrliche alte Anwesen an der britischen Küste. Obwohl äußerlich schon etwas verwahrlost, entschließt er sich zum Kauf. Da die stilvolle antike Einrichtung noch komplett vorhanden ist, steht einem schnellen Einzug nichts im Wege. Doch das scheinbar perfekte Glück wird nur allzu schnell getrübt. Besonders Adrienne empfindet die neue Umgebung als angsteinflößend und bedrückend, schon bald beginnt sie, unter Alpträumen zu leiden. Zum Glück ist da ja Don, der sie beschützt und umarmt, wenn sie einmal mehr von Visionen geschüttelt erwacht. Doch auch Don scheint sich zu verändern. Er wird zunehmend gereizter, wendet sich dem Alkohol zu und es sieht sogar so aus, als würde er Adrienne betrügen. Die Kluft zwischen den beiden wird immer größer. Als Don schließlich Gefahr läuft, ganz und gar dem Wahnsinn zu verfallen, geht es für Adrienne um die nackte Existenz. Oder um noch viel, viel mehr. Welche unheilige Macht übt

das Anwesen auf Don Gordon aus? Gibt es noch einen Weg, das Böse zu stoppen?

Alles nur geklaut?

Das Muster, nach dem diese faszinierende Geschichte gewoben wurde, ist in der Literatur wohl bekannt. Der Ort der Handlung könnte direkt aus einem englischen Schauerroman stammen, die

anfänglich sorgsam aufgebaute Idylle gereicht auch einem Stephen King zur Ehre und die visionären Traumbilder - nun ja, wahrscheinlich würde so die John Carpenter-Verfilmung einer Geschichte von Edgar Allan Poe aussehen. Trotzdem wäre es vermessend zu behaupten, die Ideen in Phantasmagoria seien lediglich bei berühmten Vorbildern abgeschaut.



Und so sieht es aus. Gordon kauft es für sich und seine Frau Adrienne.

AGORIA



CD REVIEW



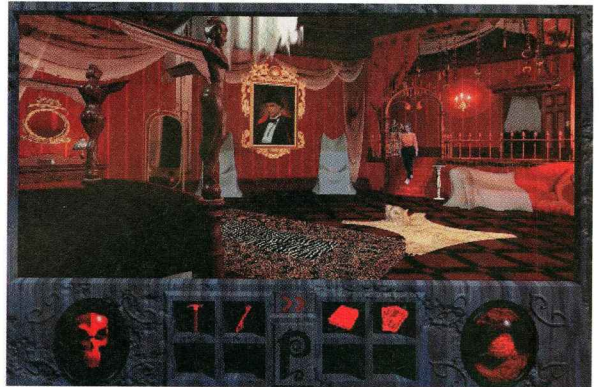
PHANTASMAGORIA

Ein oft übersehenes Argument spricht deutlich dagegen. Wir haben hier nämlich kein Buch und auch keinen Film vor uns. Phantasmagoria wird auf dem Cover noch nicht einmal mit Hilfe des häufig strapazierten Begriffs Interaktiver Film verkauft. Obwohl er eigentlich genau das ist. Denn die Handlung muß Stück für Stück vom Spieler erschlossen werden, ein Zurücklehnen wie im Kino ist einfach nicht möglich. Um dies zu erreichen, muß eine Geschichte völlig anders aufgebaut werden, als zum Beispiel in einem Film. Denken Sie nur an die vielen Versuche, erfolgreiche Horrorgeschichten wie Dracula oder Frankenstein für ein Spiel zu ver-

wenden. So richtig geklappt hat das bisher noch nie. Und damit sind wir schon beim nächsten Aspekt, der Phantasmagoria einzigartig machen sollte: dem Gameplay.

Ein ganz normales Adventure?

Das Spiel beginnt, als Don anfangt, sich in einem leerstehenden Raum eine Dunkelkammer für seine Arbeit einzurichten. Adrienne sieht sich inzwischen in ihrer neuen Umgebung um. Dabei wird sie in bewährter point'n'click Manier vom Spieler gesteuert, sie begibt sich also genau an die Orte, die mit der Maus angeklickt werden. Natürlich können auch Schubläden oder



Ein verwahrloster Friedhof ist ebenfalls im Kaufpreis inbegriffen.



Bei ihrem Streifzug durch das Haus findet Adrienne die seltsamsten Dinge. Eine vergessene Münze erweckt diesen alten Kirmesautomaten zu neuem Leben. Ein grünlicher Schimmer durchflutet den Raum, läßt das Blut in den Adern gefrieren. Welches Schicksal wird die Zukunft bringen? Keiner kann es sagen. Diese Wahrsagerin jedenfalls verheißt nichts Gutes.



Dies ist der Fotograf Don Gordon. Er entdeckt ein altes Anwesen an der englischen Küste.



Und so sieht es aus. Gordon kauft es für sich und seine Frau Adrienne.



Ein verwahrloster Friedhof ist ebenfalls im Kaufpreis inbegriffen.



Picknick im Garten. Zu Anfang ist die Idylle scheinbar perfekt. Stephen King läßt grüßen.



Doch schon bald wird Adrienne von Alpträumen verfolgt. Die Angst wird unerträglich.



Zum Glück hat sie Don. Im Trösten ist der nämlich ganz groß. Dafür wird er gleich von seiner Frau belohnt.



Aber manchmal werden Träume wahr. Hier wird die gute Adrienne von bösen Kräften umschlungen.



Und zu allem Überfluß entwickelt sich Don zum Trinker. Das läßt Böses ahnen.



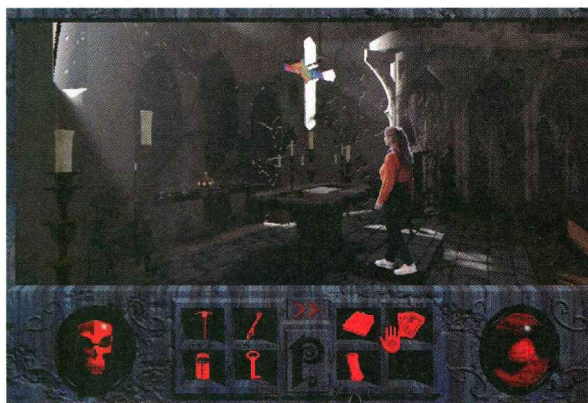
Schließlich dreht der Gute völlig ab! Hier legt er gerade die Kriegsbemalung für den letzten Akt des Spiels an.



Die Harmonie vergangener Tage existiert nur noch in der Erinnerung. Wie soll dieser Alptraum bloß enden?

Türen geöffnet und viele der gefundenen Gegenstände aufgenommen und benutzt werden. Sollte man gerade keine Verwendung für das eine oder andere Ding haben, kann man es auch aufbewahren und später wieder hervorholen. In jedem Fall empfiehlt es sich, alles, was man findet, genau zu untersuchen. Dafür steht ein eigenes Fenster zur Verfügung, in dem solche Gegenstände frei rotiert werden können. Denn manchmal verbirgt sich hinter ihnen mehr, als es zunächst den Anschein hat. Ebenso kann die Umgebung des Hauses, bis hin zum benachbarten Dorf, nach Belieben aufgesucht werden. Dabei trifft man auf allerlei skurille Gestalten, mit denen man in Kontakt treten kann.

Auch dadurch erhält man Hinweise, die einem bei der Ergründung der mysteriösen Geschichte des Hauses behilflich sind. Kommt man einmal gar nicht mehr weiter, kann ein permanent am Bildschirmrand sichtbarer Totenkopf per Mausclick um Rat gefragt werden. Doch Vorsicht! Quick pro quo, wie Dr. Hannibal Lecter so schön sagte. Jede Auskunft hat ihren Preis. So gesehen ist Phantasmagoria in der Tat ein klassisches Adventure, zumindest was die ersten sechs CDs anbelangt. Mit der siebten CD aber wird alles anders. Das Spiel erhält eine überraschende Wendung und entwickelt sich zu einem Kopf an Kopf Rennen mit den dunklen Mächten. Das Finale wird so rasant, daß man sich



ALTERNATIVEN



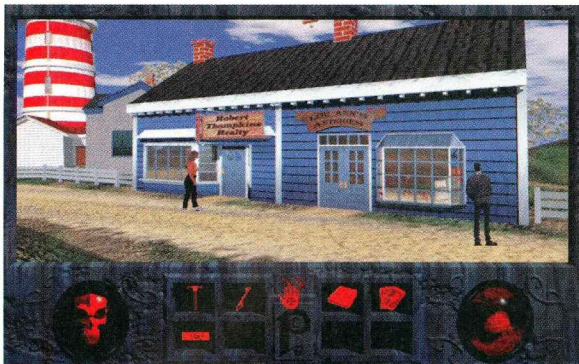
UNDER A KILLING MOON
US Gold • ca.: DM 129,-
Detektiv-Adventure mit ähnlichen Ansprüchen, aber längst nicht so fesselnd.



HELL
Gametek • ca. DM 99,-
Recht solides Adventure mit skurrilen Figuren und Dennis Hopper.



ALONE IN THE DARK 3
Infogames • ca. DM 119,-
Schöne 3D-Umgebung, gute Geschichte, atmosphärische Musik.



Wenn die Läden nicht gerade geschlossen sind, sollte man vielleicht einmal hineinschauen. Und wenn sie geschlossen sind, sollte man unbedingt später noch einmal wiederkommen.

des Echtzeit-Eindrucks kaum erwehren kann. Es gibt also auch, was die Spielbarkeit anbelangt, keinerlei Enttäuschungen, aber wie sieht es mit der technischen Gestaltung des Spiels aus?

Ein Spiel für jeden Anspruch

Laut Verpackung soll sich Phantasmagoria sowohl unter DOS als auch unter Windows 3.1, als auch unter Windows 95 installieren lassen. Alle drei Möglichkeiten wurden natürlich sofort von uns ausprobiert. Probleme gab es dabei keine. Das Spiel testet automatisch die Konfiguration des Rechners und zeigt eventuell nicht ausreichende Hardwareteile auf einem Testbildschirm an. Bei den drei von uns benutzten Testcomputern wurde die komplette Konfiguration jedesmal perfekt erkannt. Sollte es dem Spiel im Arbeitsspeicher ein wenig zu eng werden, läßt sich eine Bootdiskette automatisch erstellen. Das lästige Umschreiben der Konfigurationsdateien entfällt also auch. Schon wieder ein Pluspunkt. Und was Grafik und Sound angeht:

einfach exzellent. Die düsteren Chorgesänge tragen hervorragend zur Vermittlung der unheilvollen Atmosphäre bei, sämtliche Grafiken sind ebenso sorgfältig wie detailliert

So gesehen ist Phantasmagoria in der Tat ein klassisches Adventure, zumindest was die ersten sechs CDs anbelangt.

erstellt und laufen erstaunlich ruckfrei. Und dann erst diese Videos! Inszenierung und Qualität befinden sich auf einem äußerst hohen Niveau, was man im Übrigen auch von den Darstellern behaupten kann. Berühmte Namen, wie sie neuerdings so gern als Aushängeschilder benutzt werden, sucht man hier zwar vergeblich, doch die schauspielerischen Leistungen wissen durchweg zu überzeugen. Und was will man schließlich mehr?

Phantasmagoria setzt neue Standards

Im Vergleich zu dem, was einige Spiele mittlerweile für



Man kann mit einigen freundlichen Einheimischen in Kontakt treten. Bei dieser älteren Dame handelt es sich um die Besitzerin eines Shops. Sie bietet Adrienne ihre Hilfe an. Aber ob dieses Angebot ernst gemeint ist?

Mindestanforderungen an die Hardware stellen, gibt sich Phantasmagoria durchaus bescheiden. Was man im Gegenzug dafür erhält, ist aber in der Tat überwältigend. An Abwechslungsreichtum und Überraschungen ist dieses Spiel kaum zu übertreffen. Selbst wenn Sie beschließen, Adrienne dreimal direkt hintereinander zu Don in die Dunkelkammer zu schicken, erhalten Sie jedes Mal eine andere Reaktion. Daher rührt auch der enorme Umfang von sieben CDs. Und denken Sie erst an die vielen Videosequenzen. Das Spiel startet automatisch im unzensurierten Modus, der deshalb so heißt, weil es durchaus ein paar explizite Szenen zu sehen gibt. Wenn Sie Phantasmagoria aber auch den jüngeren Familienmitgliedern nicht vorenthalten wollen, steht ein zensurierter Abspielmodus zur Verfügung. Hier werden die Videos jugendschützend gekürzt, ohne jedoch den Handlungsverlauf zu beeinträchtigen. Zu einem solchen Verfahren haben es sogar die Fernsehanstalten bei ihren mitunter sinnentstellenden Schnittorgien bis heute nicht

gebracht. Der größte Reiz des Spiels liegt allerdings in der Erzeugung einer unwahrscheinlich düsteren Atmosphäre, die den Spieler sofort in ihren Bann zieht. Glauben Sie mir, auch nach einigen Stunden vor dem Bildschirm ist es immer noch schwer, sich loszureißen. Alles in allem ist Phantasmagoria nicht nur ein großartiges Spiel geworden, man kann sogar sagen, daß es neue Maßstäbe gesetzt hat. Selbst in unserer verwöhnten Redaktion ist es noch von keinem der drei Rechner wieder gelöscht worden. Von mir bekommt Phantasmagoria jedenfalls die höchste Wertung, die ich je vergeben habe. Und gäbe es bei der PC Power noch keine Platin Award, jetzt würde ich sie erfinden. Nur ein einziger Zweifel will nicht aufhören, in mir zu nagen: Wie soll man dieses Spiel noch übertreffen? Denn schon für den Herbst 1996 ist Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh angekündigt. Aber nein, noch besser kann es doch nicht werden, sicher nur eine weitere enttäuschende Fortsetzung. Oder sollte ich mich täuschen, Mrs. Williams?



PHANTASMAGORIA

Hersteller: Sierra
Tel: 06103 - 99400
Preis: ca. DM 119,-

Mindestanforderungen
486/25 MHz, DOS 5.0, 8 Mb RAM, 5 Mb auf der Festplatte, SVGA-Grafikkarte, CD-ROM Laufwerk double-speed, Soundkarte.

Pro
Düsterste Stimmung
komplexe Handlung
Das Gameplay läßt den Spieler nicht mehr los
Großartige Videos
und, und, und...

Kontra
Erzeugt Alpträume und Sucht
Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker

95%

Cyberbykes



HD REVIEW



CD REVIEW

Martin Wilmer schnappt sich Sturzhelm und Schwimmflügel und macht sich auf in den Cyberspace.

Motorräder und Ballereien. Das hört sich zunächst einmal nach einem vielversprechenden Rezept für ein paar nette Hochgeschwindigkeits-Eskapaden an. Leider aber besitzt der Motor dieses Games nicht genügend Power und macht schon in der ersten Schikane schlapp. Eigentlich preist sich Cyberbykes als ein Game für acht Spieler an, aber mal ehrlich,

Wenn's drauf ankommt, dann gibt es sooo viel bessere Spiele, selbst Battledrome ist vergleichsweise richtig aufregend.

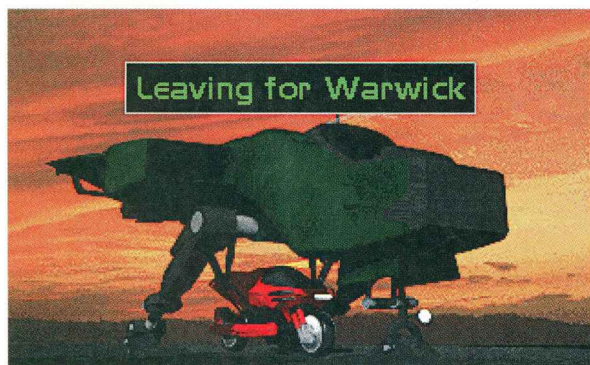
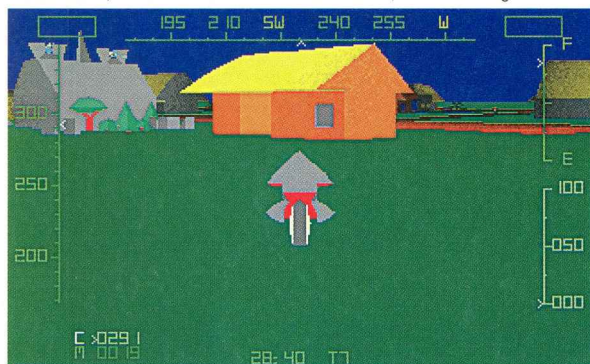
wie viele Leute kennen Sie, die über die nötige Hardware verfügen, um dies möglich zu machen? Ich kann es kaum glauben, daß ein Produkt speziell für den Multi-Player-Markt produziert wird und den einzelnen Unterhaltungssuchenden nicht weiter berücksichtigt. Und das ist genau das, was Cyberbykes versucht. Obwohl dieses Game natürlich durchaus auch von einem einzigen Spieler gespielt werden kann, ehrlich! Die Idee des

Spiele: Sie fahren in verschiedene große Städte und müssen bestimmte Dinge ausfindig machen, die Ihre Regierung dort sorglos zurückgelassen hat, nachdem die WTO (World Treaty Organisation) die Weltherrschaft übernommen hatte.

Warum eben diese Regierung nukleare Elemente und biologische Waffen in der ganzen Welt herumliegen läßt, ist mir ein großes Rätsel. Kann es sein, daß es sich dabei um eine Not-Geschichte handelt, die sich die Programmierer in letzter Sekunde aus den Rippen geschnitten haben, nachdem sie feststellen mußten, daß das Spiel, das sie zur Überbrückung der Mittagspause geschrieben haben, jeglichen Ansätzen einer Handlung entbehrte? Na gut, man braucht nicht unbedingt eine geistreiche Handlung, wenn sich acht Leute gegenseitig die Seele aus dem Leib ballern, aber sehr vertrauenerweckend sieht das Gebotene nicht aus.

Level für Level

Das Leveldesign gehört zu den etwas bemerkenswerteren Aspekten in Cyberbykes. Zu den meisten Städten gehören auch Wälder (zweidimensionale Bäume, wild in der Gegend



ALTERNATIVEN



DARK FORCES
Virgin • ca. DM 89,-
Klassische Kopf-an-Kopf-Action



SUPER KARTS
Virgin • ca. DM 99,-
Viel Rennen, Wenig Schießerei



MECHWARRIOR 2
Activision • ca. DM 99,-
Tolles Ballerspiel mit Multi-Link-Option.



Ein verrückter Biker rast durch die Straßen von Toytown. Oder ist es eine Szene aus Full Throttle auf dem Spectrum? Könnte auch noch Road Rash und der Vic 20 sein...

verstreut), Türme, Straßen und sogar Rampen, mit deren Hilfe Sie sich in die Luftkatapultieren können, wo Sie dann hie und da ein oder zwei schwebende Plattformen entdecken werden. Ärgerlich ist nur, daß Ihnen die gegnerischen Bikes überall hin folgen, also müssen Sie stets den Finger am Abzug von MG und Raketenwerfer haben. Außerdem müssen Sie ein halbsbrecherisches Tempo auf die Piste legen, denn diese Speed Freaks werden Sie so schnell abhängen, daß Sie sie nie wieder zu Gesicht bekommen werden.

Aber diese Stadttrennen sind nicht nur eine psychedelische Erfahrung, mehr noch, sie sind ein ganz übler Trip. Wenn Sie sich noch an diese furchtbaren Polygon-Demos für Amiga erinnern, die vor drei, vier Jahren auf den Markt geworfen wurden, haben Sie eine ungefähre Idee von dem, was Ihnen hier bevorsteht.

Trost- und strukturlöse Flächen bedecken jeden Bereich des Spielgebietes, wahrscheinlich nur deshalb, um im Multi-Modus mehr Speed auffahren zu können. Hört mal, ihr Jungs von Gametek, wollt ihr uns zum Narren halten? Diese Begründung zieht bei uns nicht. Wir alle wissen doch, daß dies ein schlecht programmiertes Stück Software ist, deren einziges Plus die Multi-Option ist, die etwa 5% der PC-

Benutzer zur Verfügung steht. Ich sehe keinen Grund, einen solchen Titel zu veröffentlichen.

Wenn's drauf ankommt, dann gibt es sooo viel bessere Spiele, selbst Battledrome ist vergleichsweise richtig aufregend. Ein komisches Produkt, eine komische Entscheidung von Gametek. Nach First Encounters sollte es die Firma eigentlich besser wissen

CYBERBYKES

Publisher

Gametek

Tel:

ca. DM 79,-

Mindestanforderungen

486 SX33, 8MB RAM, VGA Grafikkarte, Double Speed
CD-ROM-Laufwerk, MS DOS 5.0 oder höher, 100%MS-kompatible Maus, Sound Blaster-kompatible Soundkarte

Pro

Link-Up für acht Spieler

Kontra

Grafiken sind absolut nicht überzeugend
Das Ein-Spieler-Game ist traurig
Wie vielen Leuten stehen gleich acht PCs zur Verfügung?
Qualitativ schlechte Einführung
Das Gameplay ist in Sachen Abwechslung indiskutabel

31%



ABONNEMENT

Jawoll! Ich will zehn Prozent gegenüber den Straßenpreis sparen, deswegen abonniere ich jetzt PC Power:

Möglichkeit 1: Ein Halbjahres-Abo PC POWER + CD mit oder ohne Action Replay MK 4

Kreuzen Sie bitte die gewünschte Lieferung an:

- | | | |
|--|---------------------------------------|--|
| ☐ PC POWER + CD | ☐ BRD DM 79,- | ☐ Europa DM 99,- |
| ☐ PC POWER + CD mit A/R 4 | ☐ BRD DM 239,- | ☐ Europa DM 279,- |

Möglichkeit 2: Ein Ganzjahres-Abo PC POWER CD mit oder ohne Action Replay MK 4

Kreuzen Sie bitte die gewünschte Lieferung an:

- | | | |
|--|---------------------------------------|--|
| ☐ PC POWER + CD | ☐ BRD DM 159,- | ☐ Europa DM 199,- |
| ☐ PC POWER + CD mit A/R 4 | ☐ BRD DM 239,- | ☐ Europa DM 279,- |

Detail-Angaben (Bitte in Buchstaben)

Das Abo soll von der Nummeran laufen.

Bitte trage hier Deine persönlichen Angaben ein - gleich ob das Abonnement für Dich selbst ist oder ob Du es verschenkst.

Name

Anschrift

.....

.....Telefonnummer.....

Unterschrift.....

☐ Durch Bankeinzug von Deinem Bank- oder Postgirokonto kannst Du bequem und bargeldlos bezahlen. Trage hier bitte die entsprechenden Angaben ein:

Kontonummer...../...../.....

Bankleitzahl...../...../.....

Geldinstitut/Ort.....

Unterschrift.....

☐ Per Verrechnungsscheck (beilegen).

Solltest Du PC Power als Geschenk abonnieren, dann trage bitte hier unten ein, an wen wir das Heft schicken sollen:

Name

Anschrift

.....

.....Telefonnummer.....

Bitte sende Dieses Formular oder eine Kopie davon in einem Umschlag an SMP-Publishing ,

**PC POWER aboservice,
Postfach 3127,
48581 Gronau
Oder email
pcpower@euronet.nl**

PC POWER

Apache Longbow



Was soll ich sagen? Dies ist schlicht und ergreifend die beste Hubschrauber-Simulation aller Zeiten. Der Apache Gunship, ein hochmoderner Angriffshubschrauber der US Army, hat durch den üblen Film *Wings of the Apache* mit Nick Cage in der Hauptrolle zwar ein kleines bisschen seiner makellosen Reputation einbüßen müssen, doch Digital Integration ist fest entschlossen, den Apache mit diesem exzellenten Game wieder auf seinen hohen Sockel zurückzubringen.

Um die Firma DI war es ja in letzter Zeit etwas still geworden, und wollen Sie wissen warum? Sie waren einfach zu sehr mit den Arbeiten an *Apache Longbow* beschäftigt, dem geistigen Nachfolger von *Tornado*. Das Game verwendet im Prinzip dieselbe 3D-Engine wie sein älterer Bruder, arbeitet aber mit stark verbesserten Techniken, z.B. Gouraud Shading, um das optische Erscheinungsbild auf den allerneuesten Stand zu bringen. Aber mit Konkurrenten wie *KA-50 Hokum* oder *US Navy Fighters* muss der Apache schon einiges mehr auf der Pfanne haben, um bestehen zu können. Woll'n mal sehen!

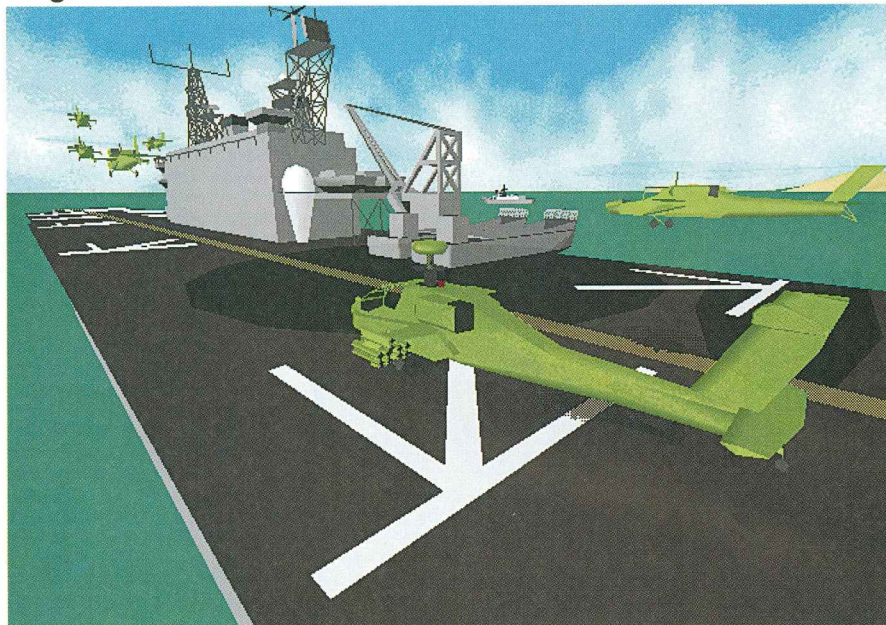
Auf in den Kampf

Zunächst einmal ist die Präsentation des gesamten Spiels tadellos. Alle Menüs sind leicht verständlich und einfach zu bedienen, dazu kommen noch zahlreiche Optionen, in denen



Plötzlich tauchen Sie mit Ihrem Heli auf und greifen die Lastwagen an.

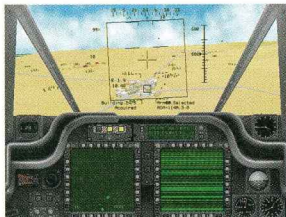
Martin Wilmer hat lange genug tief unten in seinem persönlichen Sommerloch gegessen und macht sich nun auf, mit einem Apache die kühlenden Freuden des Fahrtwinds zu genießen...



Mit dieser prachtvollen Detailgenauigkeit gelingt der Start garantiert (oben). Die anderen bilden das Begleitkommando. Beschädigt aber flugfähig (unten), lenken Sie Ihren Helikopter in den friedlichen Ort Münster.

Sie sich austoben können. Das einzige, was hier fehlt, ist die Höhenverstellung für den Pilotensitz, hm... Wie schon bei vorangegangenen Spielen von DI, fliegen Sie hier entweder in realistischen Kampfsituationen, allesamt detailliert gezeichnet, oder Sie wählen den Arcade-Modus und ballern alles in Stücke, was Ihnen vor die Nase kommt. Sie haben die Wahl, aber wahrscheinlich wird es Ihnen recht schnell zu öde, mit unbegrenzter Munition ein Ziel nach dem anderen zu beharken, und Sie sehnen sich nach den taktisch ausgeklügelten, anspruchsvollen Flugeinsätzen im Campaign-Modus.

Sobald Sie Ihren Joystick kalibrieren haben (hier werden zahlreiche Modelle unterstützt, darunter auch der Gravis Phoenix, der so viele Knöpfe hat, daß Sie die Tastatur ruhig herausstößeln können, weil Sie sie nicht brauchen werden), geht es in eines der drei weltweiten Szenarien - Jemen, Korea oder Zypern. Nur drei Szenarien hört sich etwas dürrig an, oder?



Keine Bange, Sie werden voll auf Ihre Kosten kommen. Die Szenarios sind groß genug und erfordern ein gerüttelt Maß an Flugkünsten, daß Sie sich hier einer ansprechenden Herausforderung gegenübersehen werden.

Mit jedem Land erhalten Sie auch eine ganze Reihe verschiedenster Flugeinsätze, die nur in groben Zusammenhängen ein Gesamtbild zeichnen. Aber es ist auch gar nicht so sehr der Verlauf des Krieges, der Apache Longbow so realistisch wirken läßt, es ist vielmehr das Verhalten der Streitkräfte, wenn Sie bestimmte Gebiete betreten. Noch nie zuvor habe ich mich so sehr in das Geschehen eingebunden



gefühlt wie in diesem Spiel. Hier läuft es nicht nach dem Motto "Einer gegen den Rest der Welt", sondern Sie müssen Angriffsmuster erlernen und Ihre Teamfähigkeiten ausbauen, um sich und die anderen Apaches nicht unnötig zu gefährden. Es ist schon toll zuzusehen, wie andere Apaches Ihres Geschwaders Ziele unter Beschuß nehmen, ohne auf Sie zu warten. Sie werden schnell feststellen, daß Ihr Gefecht nur eines von vielen entlang der Kampflinie ist - am Horizont erkennen Sie F-16s, die entfernte Städte bombardieren, und wenn Sie gerade einen feindlichen Konvoi ins Visier genommen haben, kommt eine A-10 daher und legt vor Ihren Augen das

gbow

ALTERNATIVEN



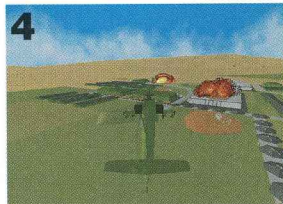
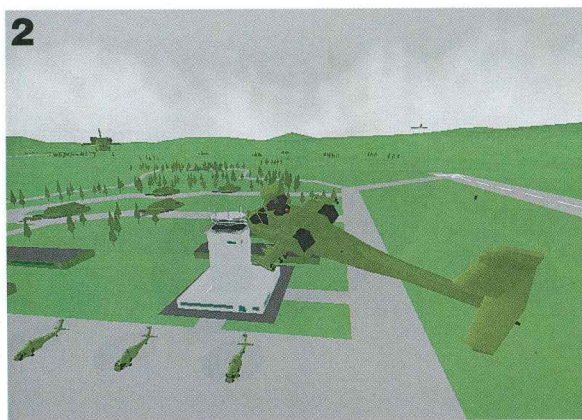
KA-50 HOKUM
Virgin • ca. DM 69,-
Spielbare Power-Version des russischen Helikopters



GUNSHIP 2000
Microprose • ca. DM 39,-
Schon ziemlich alt und zerbrechlich, aber immer noch ansehenswert.

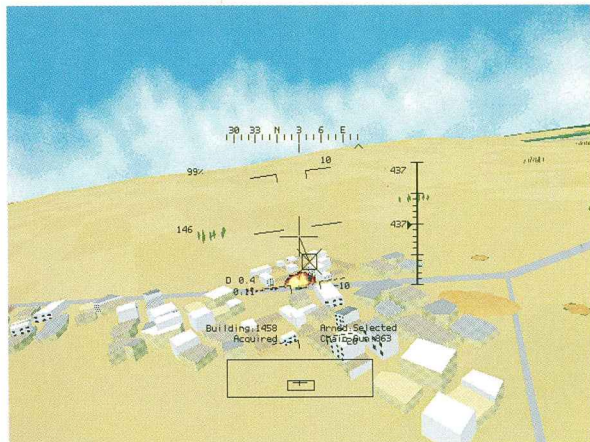


DESERT/JUNGLE STRIKE
Gremlin • ca. DM 69,-
Preiswerte Games



1 Gerade fährt ein Zug unter Ihnen vorbei, während Sie die AA-Guns im Tal voraus aufs Korn nehmen. **2** Der Blick von außen verschafft eine gute Übersicht, hilft bei der Landung und beschert so schöne Schnappschüsse wie diesen.

3 Nein, nein, kein Absturz, die Explosionen zeigen nur, daß die SuperCobra Ihnen immer noch auf den Fersen ist. **4** Feuer einstellen, da unten sind Zivilisten!



Mit dem speziellen Sichtsystem schauen Sie sich mal in Ruhe um und suchen die trickreichen SKUDs, die sich hier so gern aufhalten. Der Konvoi wird sich hier nicht lange verstecken können.

gesamte Gebiet in Schutt und Asche. Hier stehen Sie nicht im Mittelpunkt des ganzen Geschehens, jeder macht hier seinen eigenen Job.

Verbrannte Erde

Die hochauflösenden Grafiken sind kristallklar und sehr detailliert, besonders auch Anlagen wie die Ölraffinerien oder kleine Städte. Während der Nacheinsätze, bei denen Sie mit Infrarot fliegen, sehen Sie auch kleinere Details wie Sterne oder Landelichter, was zur Realitätsnähe beiträgt. Die Explosionen sind allerdings ein bisschen mickrig; in der Nahaufnahme wirken sie zu klobig, aber aus der Ferne kommen sie ganz eindrucksvoll rüber, besonders wenn ein ganzer Konvoi in einer Serie von Mini-Explosionen in die Luft fliegt, die durch die Treibstofftanks hervorgerufen werden. Ein echter Apache-Hubschrauber verfügt über ein sogenanntes Target Acquisition and Designation Sight-System (TADS), mit dem sich Ziele unter jeglichen Bedingungen identifizieren lassen.

Es gibt viele Möglichkeiten, das Spiel zu beeinflussen. Wir vermissen nur die Höhenverstellung für den Pilotensitz...

Zusammen mit dem Integrated Helmet & Display Sight System (IHSS) können Sie damit bei gedrückter Alt-Taste und der entsprechenden Joystick-Bewegung das seitliche Drehen Ihres Kopfes mit dem Spezialhelm simulieren. Auf diese Weise eröffnen sich dem Spieler natürlich ganz neue Möglichkeiten. Sie können z.B. in Schräglage über eine feindliche Stellung hinwegrasen, zur Seite schauen und dann direkt das Feuer eröffnen - dank einer um 120 Grad drehbaren 30mm-Kanone direkt

unterhalb des Pilotensitzes. So erhält das Kampfgeschehen eine völlig neue Dimension. Sie fliegen Ihre Maschine, nehmen in alle Richtungen Gegner ins Visier und nehmen Sie kurz darauf schon unter Beschuß, ohne ihnen notwendigerweise gegenüberzustehen. Das Combat Interface ist einfach zu benutzen. Schön, daß es den Programmierern gelungen ist, das Fliegen eines Apache zu einer so schmerzlosen Angelegenheit zu machen. Also, das beste Hubschrauberspiel aller Zeiten? Ganz bestimmt. Apache Longbow hat alles, was dazugehört. Es gibt sogar eine enorm gut spielbare Zweikampf-Option mit gelinkten PCs sowie eine umfassende Spielanleitung im Spiel selbst. Dies ist die absolute Krönung der Flugsimulationen, eine wirkliche Offenbarung für alle Fans des Genres und für die, die es noch werden wollen.

APACHE LONGBOW

Hersteller
Digital Integration
04521 - 80040
ca. DM 119,-

Mindestanforderungen:
SX-25, 8MB RAM, Super VGA-Karte, läuft mit allen gängigen Joysticks und Soundkarten

Pro
Enorm detailliert
Gnadenloser Spielspaß
Klare, gutgezeichnete Grafiken
Viele umfangreiche und gefährliche Einsätze
Sehr gut spielbar und realistisch
Die ganze Anleitung steckt im Spiel drin
Gnadenloser Spielspaß

Kontra
Sprachsamples werden schnell eintönig
Keine Kamera in der Waffensicht

89%

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE



CD REVIEW

Der Regenwald muß geschützt werden! Aber Raubkatzen, Schlangen und wildgewordene Affen können ganz schön lästig sein. Martin Mirbach wehrt sich seiner Haut.

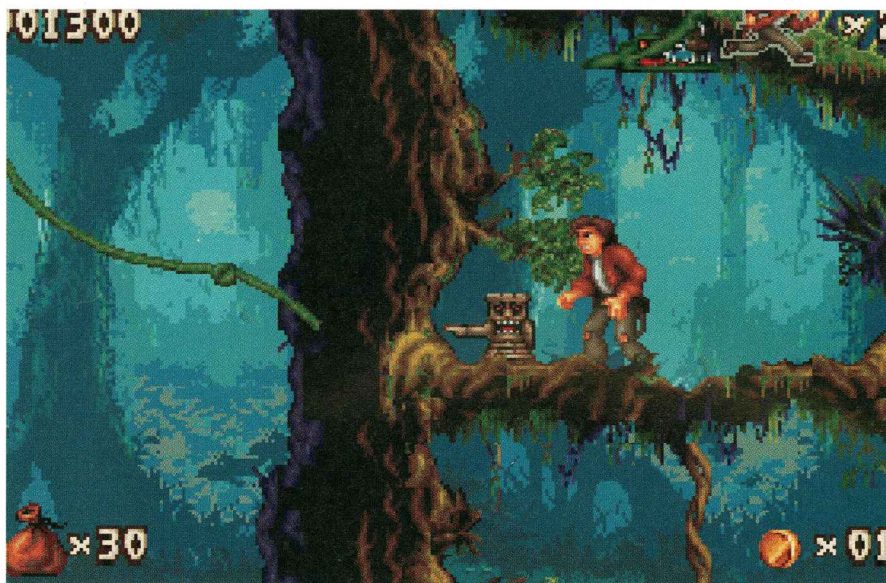
Toll! Mittlerweile gibt es immer mehr Spiele, die speziell für Windows 95 programmiert wurden. Eigentlich kein Wunder, bei dem zu erwartenden Geschäft. Ein solches Spiel steht momentan ganz besonders im Blickpunkt der Medien: Pitfall-The Mayan Adventure. Bill Gates, der große Boß von Microsoft, hat damit demonstriert, wie schön so ein Spiel unter Windows 95 funktioniert. Daß er sich ausgerechnet für Pitfall entschieden hat, ist auch nicht weiter überraschend. Schließlich ist dieses Spiel fast schon so etwas wie ein Klassiker.

Ein Spiel mit Geschichte

Schon 1982, vor nunmehr 13 Jahren, erschien die erste Version von Pitfall, damals noch für den alten Atari 2600. Harry, der Held des Spiels, rannte sich schnell in die Herzen der Anwender, eine Fortsetzung ließ nicht lange auf sich warten. Schon ein Jahr später wurde Pitfall II-Lost Caverns veröffentlicht. Im Laufe der nächsten Jahre gab es dann Versionen für den C 64, Atari 5200, MSX, Atari Home Computers, IBM PC Junior, Apple II und Tandy Color Computer. Und Pitfall-The Mayan Adventure dürfte bereits bei einigen Besitzern von Sega und Nintendo Konsolen bestens bekannt sein. Insgesamt über vier Millionen verkaufte Exemplare sprechen dabei eindeutig für die Attraktivität dieses Spiels. So, und jetzt gibt es also erstmals eine Version für den PC. Ob sie wohl halten kann, was der Erfolg ihrer Vorgänger verspricht?

Ein völlig neues Spielgefühl

Die erste Überraschung ist die Installation unter Windows 95. Denn eigentlich gibt es gar keine Installation. Man schiebt einfach die CD ins Laufwerk und sofort erscheint ein entsprechendes Icon auf dem Schirm. Durch simples Anklicken kann dann das Spiel gestartet werden. Einfacher geht's wohl nimmer. Das läßt hoffen, daß lästige Einstellungen oder gar das leidige Umschreiben der Konfigurations-dateien in Zukunft für immer überflüssig werden. Die ersten Grafiken, die Pitfall auf den Monitor



Diese kleine Inkafigur weist dem Spieler den richtigen Weg. Verliert man ein Leben, gehts hier wieder los.

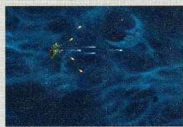
wirft, sehen auch noch überaus ansprechend aus. In ihrer Qualität und Gestaltung erinnern sie in der Tat sehr stark an die Konsolenversion. Noch beeindruckender sind allerdings die Soundeffekte. Man merkt ihnen an, daß sie in professionellen Studios erstellt wurden. In diesem Fall stecken die Soundelux Media Labs dahinter, die besonders durch ihre Arbeit für Cliffhanger und True Lies bekannt wurden, und sogar schon einen Oscar einheimen konnten. Und das Spiel selbst? Nun, zuerst einmal ein Hinweis für alle, die noch keine persönliche Bekanntschaft mit Harry machen konnten: dies ist kein Adventure, auch wenn der Titel so etwas vermuten lassen könnte. Im Gegenteil, The Mayan Adventure ist ein klassisches Jump and Run. Diesmal rennt und springt allerdings nicht Harry selbst - der steckt nämlich in Schwierigkeiten. Wo? Im Dschungel natürlich, deswegen muß sich ja sein Sohn, Harry Jr., auf die Suche machen, um den lieben Papa zu retten. Daß dabei nicht alles glatt geht, dürfte klar sein. Ansonsten wäre es



wohl ein eher langweiliges Spiel. Insgesamt muß sich Harry Jr. durch 14 verschiedene Level kämpfen, darunter verlassene Goldminen, alte Maya-Tempel und natürlich der tiefste Regenwald. Zu allem Überfluß gibt es im Dschungel wilde Tiere. Der Biss einer der zahlreichen Giftschlangen

kostet den Spieler dann auch eins von Harry Jr.'s Leben. Ein gefährlicher Jaguar oder wildgewordener Affe kann die gleichen Folgen haben. Und sollte man es schließlich bis in das rote Schlauchboot schaffen, steht mit den Krokodilen der nächste Ärger ins Haus. Natürlich hat man auch einige

ALTERNATIVEN



SUPERFROG
Team 17 • ca. DM 39,-
Amphibische
Superheldenstory



ALADDIN
Virgin • ca. DM 79,-
Auch ein Konsolen-
Plattform

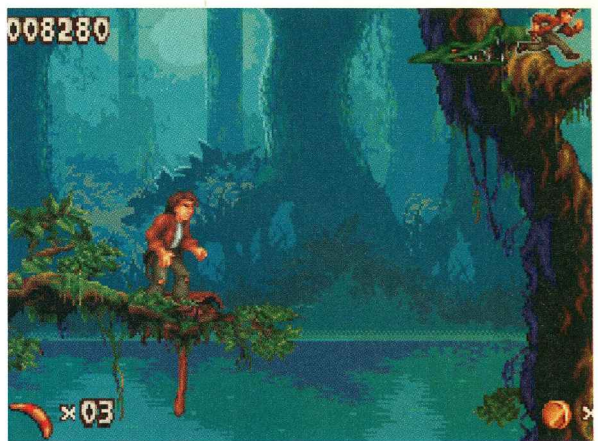


JURASSIC PARK
Ocean/Bomco; ca. DM 99,-
Mischung aus Adventure und
Jump 'n' Run, gutes Spiel



Möglichkeiten, sich zu verteidigen. Ein Sack voller Steine, ein Bumerang und ein Wurfnetz können per Tastendruck gegeneinander ausgetauscht werden. Besonders heimtückisch sind

Treibsandfelder, die sich permanent öffnen und schließen. Einfach drüber-springen geht nicht, und wenn man wartet, bis so ein Ding wieder verschwindet, greifen schon wieder die



Das Spiel kann jederzeit angehalten werden. Startet man zwischendurch eine andere Anwendung, pausiert es automatisch. So einfach ist Windows 95!

Viecher an.

Im Westen nichts Neues

So ist das groß angekündigte Pitfall für den PC also nur ein weiteres Jump and Run. Ganz nett, durchaus - trotzdem kann es mit der Qualität der Konsolenversion nicht ganz mithalten. In voller Aktion ist die Grafik leider nicht so stabil, wie sie eigentlich sein sollte. Es kommt immer wieder zu einigen Verzerrungen im oberen Bildbereich. Und was die Spielidee angeht, kommt einem doch alles irgendwie bekannt vor. Mit Jump and Runs kann man heutzutage einfach keinen Blumentopf mehr gewinnen, dazu gibt es mittlerweile zu viele ausgefeiltere Spielkonzepte. Wirklich herausragend ist nur der Sound. Man kann sogar zwischen Musik und typischen Dschungelgeräuschen umschalten, und letzteres gibt dem Spiel schon eine einmalige Kulisse. Für eingelebte Harry-Fans ist Pitfall trotzdem zu empfehlen. Als Bonbon wurde eine spielbare Version des alten Atari 2600 - Pitfall! im Regenwald versteckt, als Spiel im Spiel sozusagen. Solche Über-

setzt man besitzt Windows 95 kompatible Software. Das Spiel selbst pausiert dann immer genau an dem Punkt, wo eine andere Anwendung aufgerufen wird. Alles ganz einfach und unkompliziert. Dafür lohnt sich eine Investition in das neue Windows allemal. Aber nur, damit man solche Spiele wie Pitfall laufen lassen kann, braucht man Windows 95 nicht anzuschaffen. Noch nicht. Dafür ist es einfach nicht gut genug. Aber nicht, daß wir uns falsch verstehen: Pitfall - The Mayan Adventure ist kein schlechtes Spiel, nur eben nicht neu, nicht aufregend, nicht spektakulär. Andere Spiele werden die Möglichkeiten von Windows 95 besser ausschöpfen. Denn diese Möglichkeiten sind zweifellos vorhanden, es braucht nur einfach alles seine Zeit. Einen Vorgeschmack auf die Zukunft haben wir ja jetzt bekommen, und der läßt hoffen. Große Dinge sind zu erwarten, wahrscheinlich schon in aller nächster Zeit - dann sprechen wir uns wieder. ☺

PITFALL- The Mayan Adventure

Hersteller
Activision
Tel. 06107 - 930100
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486/33 MHz, SVGA-Grafikkarte,
8 Mb RAM, CD-ROM Laufwerk
doublespeed, Maus, Windows 95.

Pro
Erstklassige Soundeffekte
kinderleichte Installation
zeigt die Möglichkeiten von Windows 95
leichter Einstieg
versteckte Gimmicks

Kontra
Altbekannte Spielidee
ohne neue Elemente, Grafik läuft noch
nicht stabil genug läuft ausschließlich
unter Windows 95
für ein Jump and Run zu teuer zu wenig
Abwechslung in den einzelnen Levels
ohne Gamepad schwer zu steuern.

73%

Die erste Überraschung ist die Installation unter Windows 95. Denn eigentlich gibt es gar keine Installation.

raschungen freuen natürlich jeden erfahrenen Spieler immer wieder aufs Neue.

And the winner is...

Eine positive Erfahrung bringt das Spiel allerdings doch noch. Es zeigt sich, daß mit Windows 95 - allen Unkenrufen zum Trotz - ein Schritt in die richtige Richtung gemacht wurde. Gerade wenn man verschiedene Dinge gleichzeitig erledigen muß, ist das sogenannte Multitasking eine echte Hilfe. Spielen, Screenshots nehmen und zwischendurch alles aufschreiben - kein Problem, vorausge-

Fade to Black



Der inoffizielle dritte Teil von Delphines klassischer SciFi-Trilogie - die ihren Anfang mit Another World nahm und mit Flashback zur vollen Blüte kam - ist endlich für den PC erhältlich. Fade to Black setzt dort ein, wo Flashback endete: Conrad (der Held) begibt sich zurück zur Erde.

Doch während Conrads Abwesenheit wurde das gesamte Sonnensystem von einer Horde unförmiger Aliens, den Morphs, heimgesucht. Als Conrads Schiff sich der Erde nähert, wird er von einigen höchst unglücklich dreinschauenden, kugelförmigen Mutanten unsanft aus dem Tiefschlaf gerissen und in ein entlegenes Weltraum-Kittchen gesteckt. Nicht gerade ein herzliches Willkommen für einen Mann, der seit vier Jahren nicht mehr die Unterhosen gewechselt hat. Auf das ersehnte heiße Bad wird er wohl noch ein Weilchen warten müssen...

Alles Ansichtssache

Das Spiel beginnt, und die Kamera zoomt sich langsam an Conrad heran. Schnell wird deutlich, daß die Situation gar nicht so schlimm ist, wie zunächst befürchtet. Zwar braucht der Gute noch immer dringend eine Dusche, aber immerhin haben die furchterregenden Morphs ihm zum Zeitvertreib eine halbautomatische Pistole hinterlassen. Wirklich, sehr ausgefuchst! Als ob das noch nicht genug wäre, haben sie ihren Knacki auch noch mit einem automatischen Kartierungsgerät und einem Funkgerät ausgestattet, so daß Conrad mit John O'Connors, einem Mithäftling, in Kontakt treten kann. Es sieht tatsächlich so aus, als wäre unser Held mit allem ausgerüstet worden, was man so für einen Ausbruch braucht. Fehlt nur noch Seitenschneider und Eisensäge...

Also, nicht lange gefackelt! Raus aus diesem Loch! Jetzt geht's den schleimigen Aliens an den Gelee... Sobald die erste Action ins Spiel kommt, werden Sie erst einmal in einen gehörigen Schockzustand versetzt. Die Motion Capture-



Fade to Black bei hoher Auflösung. Wollen Sie für diese spektakulären Grafiken wirklich das Spieltempo opfern?

Black

Martin Wilmer entdeckt die größten Schwabbelmonster des gesamten Universums und pumpt ihnen eine Ladung Plasma in die Wampe.

Animationen sind einfach umwerfend! Als ich dieses Spiel aus den Augenwinkeln heraus in SVGA auf einem Pentium 90 sah, riß ich meinen Kopf so unbändig und schnell herum, daß ich nur haarscharf einem Schleudertrauma entgangen bin! Wie eine Mischung aus James Bond und einem Fuchs schleicht sich Conrad durch die mit Aliens verseuchten Gebiete; er läuft, springt, kriecht, schaut zur Seite und zieht seine Waffe so wirklichkeitsnah, wie ich das noch in keinem anderen Videospiel gesehen habe.

Das Sahnehäubchen aber ist die schwebende Kamera. Sie ist um volle 360° drehbar und folgt Conrad auf Schritt und Tritt. Wird Conrad auf dem Bildschirm durch eine Mauer o.ä. verdeckt, schwenkt die Kamera sofort herum und zeigt Ihnen die Situation unter einem völlig neuen Blickwinkel.

Achtung: Laserfeuer!

Sie haben sich allerdings nicht nur gegen die quabbeligen Morphs zur Wehr zu setzen - in deren Begleitung befinden sich auch mechanische Spinnen, schwebende Roboter, mobile Raketenwerfer-Droiden und große, gefiernde Mutanten mit rasiermesserscharfen Klauen. All diese Gegner benehmen sich ganz und gar nicht wie wandelnde Zielscheiben. Im ersten Level dürfen Sie zwar kaum Probleme bekommen, aber schon bald darauf werden Sie hinter Kisten Deckung suchen, sich hinter Mauervorsprüngen verstecken und im besten Star Wars-Stil durch enge Korridore spuren, um dem Geschoßhagel der feindlichen Laserwaffen auszuweichen.

Kommen Sie mit einem dieser Geschosse in direkten Kontakt,



Immer auf der Hut und mit gezückter Waffe haben Sie hier echte Überlebensschanzen. Und was hinter der nächsten Ecke lauert, können Sie sich nicht einmal in Ihren kühnsten Alpträumen vorstellen.

bedeutet das, daß Sie sich eine von etwa 20 verschiedenen Todesszenen anschauen dürfen, darunter so unschöne Dinge wie das Wegschießen Ihres Kopfes, die beliebte Radikal-Vaporisation oder die sorgsame Entnahme Ihrer Eingeweide. Besonders beeindruckend: Wenn Sie auf ein Fenster schießen, zerspringt es in tausend

Stücke, und Sie werden - kreischend und strampelnd - unerbittlich in das Vakuum des Weltraums hinausgesogen. Aber auch die vielen elektrischen Böden und die Kraftfeld-Rätsel sind durchaus geeignet, Sie mit ein paar tollen Todesarten vertraut zu machen!

Diese Liebe zum Detail ist mit ein Grund dafür, daß Fade to Black eine



Vaporisiert!



Laser!



Plasma!



Mikrowellen!



Geschockt!



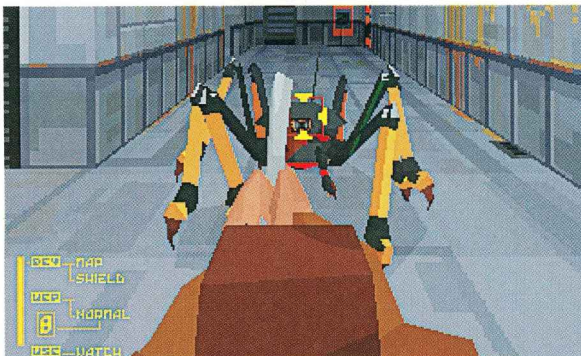
Durchbohrt!



Geschluckt!



Umschlungen!



Der Alptraum eines jeden Spinnenhassers! Die größte Hausspinne aller Zeiten krabbelt unter einem Fuß hervor und wirft sich Ihnen herzig an den Hals. Versuchen Sie mal, ihr die Beine auszureißen!

so fesselnde Spielatmosphäre zu erzeugen vermag. Achten Sie nur mal darauf, wie die Hauptfigur verzerrt und verfärbt dargestellt wird, sobald sich Conrad hinter einen Glasbehälter mit blubberndem, grünen Schleim stellt! Fade to Black ist eines dieser seltenen Games, bei denen ein vorzeitiges Ableben dankend in Kauf genommen wird, denn allein schon die Todesszenen sind sagenhaft (wenn Sie mir diesen Ausdruck für ein doch eher trauriges Thema erlauben). Wenn man nur nicht so lange bräuhete, um das Game anschließend wieder nachzuladen...

Pssst, was war das?

Der Sound spielt bei Fade to Black eine herausragende Rolle. Wenn Sie in einem Raum stehen, der mit Kisten, Computern und anderen sichtversperrenden Dingen vollgestopft ist, und Sie hören irgendwo von rechts hinten ein patschendes oder quappschendes (hm, schwierig zu beschreiben, so ähnlich wie nasse Gummistiefel) Geräusch, sollten Sie sofort Ihre Waffe nachladen und in Deckung gehen. Und so verläuft eine klassische Morph-Angriffe: Der Kerl rollt als Schleimknubbel vorwärts (und erzeugt dabei jenes unsägliches Geräusch), materialisiert sich ein paar Zentimeter vor Ihrer Nasenspitze und macht Ihnen mit ein paar wohlgezielten Bauchschüssen klar, wie schlecht es um Ihr Reaktionsvermögen bestellt ist.

Wohin auch immer Sie gehen, es begleitet Sie stets das Summen sich öffnender oder schließender Türen, das Echo Ihrer eigenen Schritte oder das satte Klicken beim



Nachladen Ihrer Waffe. Sprachsamples werden Sie ebenfalls zu hören bekommen; besonders berüchtigt ist der Morph-Schrei: "Stop, human!", obwohl Darth Vader das mit Sicherheit besser gebracht hätte. Sie müssen übrigens auch einen alten

Vernehmen Sie irgendwo ein patschendes Geräusch, laden Sie schnell die Waffe!

Wissenschaftler befreien, dessen ewiges Gezeter und Geschwätz Ihnen jedoch bald dermaßen auf den Geist geht, daß Sie ihn am liebsten umnieten würden. Naja, ich hab's dann schließlich auch getan... und hatte endlich wieder meine Ruhe. Schade nur, daß man anschließend als Verräter gebrandmarkt und in die Luft gesprengt wird, ähem...

Langzeitfolgen

So richtig perfekt wäre Fade to Black mit einem zusätzlichen Multi-Player-Modus. Stellen Sie sich vor, Sie rennen von einer düsteren Halle in die nächste und Ihr bester Freund steht Ihnen in wahrer Terminator-Tradition stets zur Seite! Auch ein spezieller Kopf-an-Kopf-Level wäre nicht schlecht gewesen - bei leicht

reduzierter Bildqualität hätten gute 486er oder Pentiums keine Probleme damit gehabt.

Aber was Ein-Spieler-Games anbelangt, so werden Sie kaum ein besseres finden. Die Handlung fließt mühelos von Level zu Level, tadellose Verbindungssequenzen machen's möglich. Sie können den Spielstand jederzeit abspeichern, was eine enorme Zeitersparnis bedeutet, denn so müssen Sie nicht erst ein Spiel laden und sich durch Dutzende von Räumen wühlen, um zu Ihrem Ausgangspunkt voranzukommen.

Ich bin sprachlos. Seit Tagen komme ich einfach nicht mehr von diesem Spiel weg, das wohl eines der fesselndsten PC-Abenteuer seit Bioforce ist. Delphine Software hat es wieder einmal geschafft. Jedes Spiel aus diesem Hause hat sich zu einem absoluten Hit mausern können, und Another World und Flashback wurden für ihre Innovationen mit zahlreichen Preisen überhäuft. Und jetzt hat Fade to Black mit seinen verblüffenden Motion Capture-Figuren und seiner "virtuellen Kamera" noch einmal alles übertroffen. Absolute Spitzenklasse! Anspruchsvolle Unterhaltung, die man einfach erlebt haben muß!

FADE TO BLACK

Hersteller
Electronic Arts
Tel: 05241 - 24307
ca. DM119,-

Mindestanforderungen
486 DX2-66, 8MB RAM, 256 Farben
VGA-Grafikkarte, MS-DOS 6.0,
Double Speed CD-ROM-Laufwerk,
Sound Blaster-kompatible
Soundkarte, Joystick empfohlen.

Pro
Gnadenlos gute Grafiken
Extrem gute Sounds
Perfekter Schwierigkeitsgrad
Großer Spielbereich mit über zehn Levels
Abenteuer- und Action-Abschnitte

Kontra
Viele Ladepausen
Kein Multi-Player-Modus

91%

ALTERNATIVEN



ALONE IN THE DARK 3
Infogrames © ca. DM 109,-
Ein gruseliges Abenteuer!



BIOFORCE
EA © ca. DM 99,-
Ein atemberaubendes Weltraum-
Abenteuer, leider etwas kurz.



CYBERIA
Interplay © ca. DM 109,-
Sieht himmlisch toll aus,
spielt sich höllisch schlecht!



Hier stehen Sie hinter dem blubbernden Schleimtank. Beachten Sie, wie sich Ihre Spielfigur verfärbt!

Mechwarrior

2

Peter Flemming wagte den Sprung ins 31. Jahrhundert und bastelte sich eine Kampfmaschine.



CD REVIEW

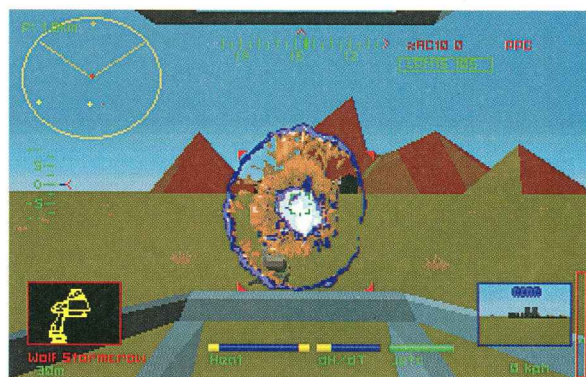


Wir schreiben das Jahr 3058. Lindenstraße ist bei Folge 11798, weils der Zuschauer nicht anders wollte, Fußball ist out, Microsoft kündigt ein Update auf Windows 4000 an, und - es herrscht Krieg. Zum Glück aber sind dies alles nur virtuelle Welten, die uns Mechwarrior 2 von Activision hier vorgaukelt. Die Story selbst ist schnell erzählt: verschiedene Clans haben es schwer, nach der verlorenen Schlacht von Tukayyid gegen die Vereinigten Verbände der Inner Sphere zu bestehen. Die Niederlage hat die Clans für immer verändert, in verschiedenen Kämpfen versuchen sie, ihre ver-

lorene Ehre zumindest teilweise wiederherzustellen. Nicht ganz unbeteiligt daran sind Sie als Mechwarrior, der nun versucht, in verschiedenen Missionen zu bestehen, und dabei, ganz klar, die Beförderung immer im Auge behält. Der Stil, wie diese Kämpfe ausgetragen werden, erinnert an die Gladiatorenkämpfe alter Zeiten, nur die Waffen sind halt entsprechend moderner. Das höchste der Gefühle ist dann der Titel eines il-Khan, des ultimativen Führers aller Clans. Ich habe diesen Titel noch nicht erreicht, arbeite aber hart daran, glaubt mir.

Ganz von unten

Als Novize in diesem Business haben Sie erstmal ein paar Testrunden zu absolvieren, die einem schon einiges abverlangen, bevor Sie überhaupt daran denken können, in den Rang eines Wolf- oder Jade-Clanmitglieds zu kommen. Aber man fühlt sich ja nicht ganz hilflos, allein 15 BattleMechs stehen zur Verfügung. BattleMechs? Ja klar, das sind



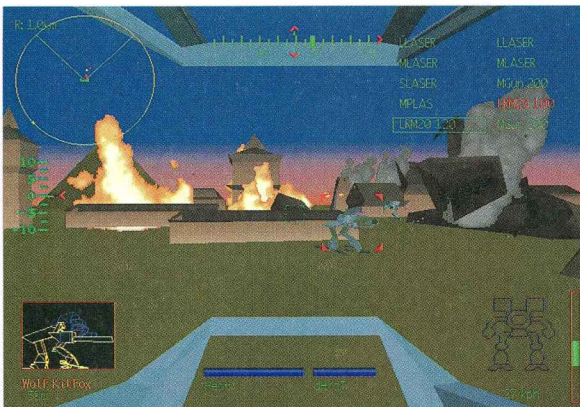
Eine Explosion markiert das Ende eines Angreifers. Achten Sie bei einem Kampf aber immer auf die eigenen Schadensmeldungen, Gelb bedeutet getroffen.

diese wahnsinnig konstruierten Kampfmaschinen, Ungetüme zwischen 20 und 100 Tonnen mit so netten Namen wie Warhammer, Marauder, Dire Wolf oder Warhawk stapfen wie überdimensionale Roboter durch eine perfekt gestylte Render-Landschaft. So viele Details wie nur irgend möglich wurden in dieses SVGA-

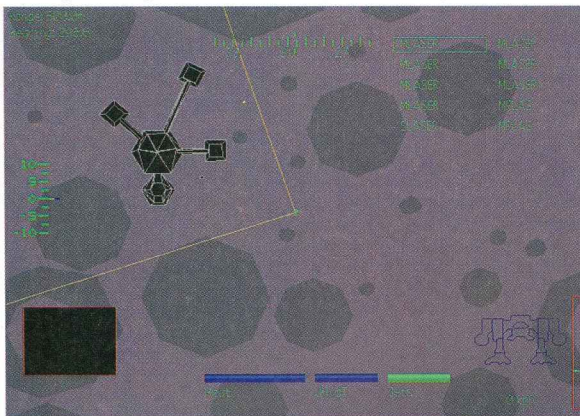
Play eingebaut, die Berge im Hintergrund bewegen sich im Rhythmus der Fahrbewegungen, Eiswelten, Gebirge und Gebäude wirken so natürlich, daß der Spieler sich schon nach einigen Minuten der Faszination dieses Games nicht mehr entziehen kann. Diese Ästhetik hat aber auch einen praktischen



Starten Sie die Raketen und sehen Sie das Monster explodieren. Feuer, Feuer!



Die Fabrik, die verteidigt werden sollte, geht gerade in Flammen auf. Starten Sie Ihren Angriff und fegen Sie alles vom Himmel, was sich bewegt.



Das Satellitenbild bietet einen hervorragenden Überblick der ganzen Szenerie. Je nach Wunsch kann es vergrößert oder verkleinert werden.

Hintergrund: sollte mal das Radar ausgefallen sein, lassen sich die Feinde auf Grund dieser Detailgenauigkeit relativ schnell lokalisieren, und ich sage Ihnen, das Radar wird ausfallen, und dann kommts ganz dick! Für all jene Puristen, die mit der normalen Ausstattung der „Mechs“ dann immer noch nicht zufrieden sind, lassen sich diese mit allen möglichen (oder unmöglichen) Feinheiten versehen.

Schraubenschlüssel her und los. Nicht nur die Wahl der Waffen, sondern auch die Art und Stärke des Antriebs und sogar die Eigenschaften der Arme, Beine und des Torso können je nach Geschmack verändert werden. Egal welchen Mechwarrior Sie wählen, Mut zur Veränderung ist angesagt.

Schraubenschlüssel her und los

Nach getaner Arbeit auf dem Heimathafen angelangt, gibt es leider keine Medaillen, ein kurzes De-Briefing zeigt aber die Auswirkungen Ihrer Mission auf den Krieg aus, der Pilot wird nach jeder Runde gespeichert, und wer es denn nicht geschafft hat, spielt

die nächste Runde halt besser. Diese sieht, je nach Erfolg (und Wahl des Clans), dann etwas anders aus als die vorige. Ich bin mir nicht ganz sicher, wie viele verschiedene Runden gespielt

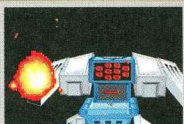
Der Faszination dieses Spiels kann man sich nur schwer entziehen...

werden können, weil mich schon die ersten sechs fast zwei Tage gekostet haben (nicht unbedingt ein Indikator für meine Intelligenz, eher schon für die Schwierigkeitsgrade dieses Games), es sollen aber nach Aussage gewöhnlich gut unterrichteter Kreise so etwa 50 sein.

ALTERNATIVEN



EARTHSIEGE
Sierra • ca. DM 89,-
Bietet eine stimmige Atmosphäre.



BATTLEDROME
Sierra • ca. DM 89,-
Robotergame mit interessanter Grafik.



IRON ASSAULT
Virgin • ca. DM 89,-
Dark forces mit Robotern, aber nicht so spannend.

STARKES ARSENAL



DIREWOLF

Der größte aller Mechs hat auch einen unglaublich dicken Schutzpanzer.



MARAUDER

Ist extrem schnell auf den Beinen. Hat jede Art von Laserwaffen.



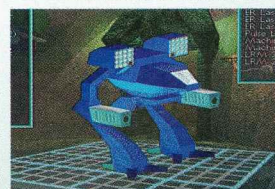
NOVA

Trägt die Jump Jets und eine Anzahl kleinerer Waffen.



RIFLEMAN

Mit Waffen wie diesen kann nichts schiefehen.



TIMBERWOLF

Dieser Allrounder ist bis an die Zähne mit Raketen bestückt.



WARHAWK

Tonnenweise pure Feuerkraft, aber etwas schwer zu bewegen.

Durch die Vielfalt der Möglichkeiten, die Spitzengrafik und den Sound, der tatsächlich stark an Dolby-Surround erinnert, ist dies alles andere als ein weiteres Ballerspiel, vorausgesetzt, der Spieler verfügt auch über die entsprechende Hardware. Mit einem langsamen 386er und einer 08/15-Grafikkarte ist dann nur eine Auflösung von 640x480 angesagt, und damit ist dann schon ein großer Reiz des Spiels dahin. Mit einem Pentium 90 und einer schnellen Grafikkarte aber geht sozusagen der Mech voll ab. Und hat man noch einen Kumpel, der genau so verrückt ist wie man selbst, macht eine (Null)-Modemverbindung das ganze dann zu einem irren intergalaktischen Spektakel. Wählen sie die Modem-Connection, sollte der Mitstreiter möglichst nicht in der Fernzone wohnen, sonst wird es, bei dem Spielspaß, schnell teuer. Der Möglichkeiten, mit externen

Teilen das Game zu steuern, gibt es eine Menge. Von der Tastatur über Maus und natürlich Joystick bis hin zu Pedalen und Helm ist fast alles möglich. Zum Glück ist die Bedienung mit Tastatur, Maus und Stick nicht weiter übermäßig kompliziert, so daß Sie sich voll auf Ihre Aufgabe als Mechwarrior konzentrieren können. Also, Kaffee kochen, Semmeln organisieren, Tür verriegeln und auf gehts! IL Khan grüßt den Rest des Universums. (P)

MECHWARRIOR 2

Hersteller

Activision
Tel: 06107 - 930100
ca. DM 119,- CD

Mindestanforderungen

486DX2/66, 8Mb RAM, 50 Mbyte Festplattenspeicher bei empfohlener Installation, Double-Speed CD-ROM Drive, 256-Farben SVGA-Display, Maus, Sound Blaster kompatible Soundkarte, Joystick oder Control-Pad empfohlen.

Pro

Faszinierende, detailgetreue Darstellung
Spitzensound und Sprachausgabe
Beindruckende, gerenderte Grafik und Animation
Gut ausgedachte, interessante Missionen

Kontra

Schwierigkeitsgrade zu hoch
Für optimalen Spielspaß optimale Hardware empfohlen

84%

Blown Away

Elisabeth Cölfen denkt, "Vergiß es!" wäre ein besserer Titel gewesen.

Ich muß gestehen, daß ich den Film Blown Away nie gesehen habe. Soviel ich weiß, gibt es da jede Menge Explosionen und ein großes Guinness, das verdächtig nach Cola aussieht. Dafür habe ich mir das Spiel angesehen, und ich kann Ihnen sagen, daß es jede Menge Explosionen gibt... Guinness dagegen (in welcher Konsistenz auch immer) glänzt eher durch Abwesenheit...

Das Spiel scheint da anzufangen, wo der Film aufhört: Der Held - Jimmy Dove - hat Tommo besiegt, aber Jones Kumpel Justus sinnt auf Rache. Können Sie erraten, auf welche Art und Weise er sich rächen will? Richtig, er legt Dutzende von Bomben, um Jimmys Freunden und seiner

Familie zu drohen. Sie spielen die Rolle von Jimmy und müssen die Bomben entschärfen, um Ihre geliebte Familie zu retten. Dann sorgen Sie dafür, daß der Mistkerl von Justus das bekommt, was er

Mit der Zeit begann ich, seine Auftritte wirklich zu fürchten.

verdient hat.

Die Bomben erscheinen in Form von Puzzles, die im Verlauf des Spiels immer schwieriger werden. Bei den meisten weiß man, wie man sie angehen kann. Einmal muß man z.B. (wie bei Simon) eine



Melodie auf dem Xylophon nachspielen oder bei einem Hangman-ähnlichen Spiel Wörter ergänzen. Andere Rätsel dagegen sind so komplex (oder absurd?), daß ich sie selbst mit Anleitung und Cheat-Codes nicht anfangen, geschweige denn lösen konnte. Zwischen den einzelnen Puzzles darf man sich dann an - eigentlich überflüssigen - "Point and Click"-Bildschirmen erfreuen. Der mieseste Fiesling ist Justus, ein Irrer mit Goldzahn, gegen dessen Akzent die Aussprache von Jodie Foster in "Nell" klar und deutlich ist. Mit der Zeit begann ich, seine Auftritte wirklich zu fürchten. Nicht nur, weil sie immer eine Explosion und damit das Ende des Spiels



BLOWN AWAY

Hersteller

Instant Access

Tel:

ca. DM 99,-

Mindestanforderungen

486DX-33, 8MB RAM, Super VGA, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1 und DOS 5.0 oder höher. Unterstützt alle gängigen Soundkarten.

Pro

Viele Puzzles

Kontra

Ziemlich irritierend

Schreckliche Darstellung

Einige Puzzles sind unlösbar

Schleppende Handlung

22%



CD REVIEW

ankündigten (was mir mehr als willkommen war), sondern auch, weil ich es nicht länger ertragen konnte, wie er mit seinem "Anodder one boytes de dost" meine Ohren beleidigte. Die Puzzles sind dämlich, das Gameplay ist fade - von dumpfen Puzzle-Spielen in der Art von The 7th Guest haben wir genug. Kaufen Sie sich für das Geld lieber ein paar Guinness und machen sich einen schönen Abend. (P)

The Last Bounty Hunter

Elisabeth Cölfen macht sich auf die Suche nach dem Paradies. Leider hat sie es nicht gefunden...

Nun, hier geht es nicht um Kokosnüsse. The Last Bounty Hunter ist ein Western-Ballerspiel, bei dem der Spieler eben besagter Bounty-Hunter ist. Das Spiel ist das jüngste Produkt von American Laser Games, den Herstellern der PC Gamegun, für die es eigentlich auch konzipiert ist. Puristen können natürlich nach wie vor zur Maus greifen, aber es ist sicher ein wenig faszinierendes Ereignis, sechs Kugeln durch Druck auf eine beigefarbene Taste abzufeuern, oder? Wenn schon, dann richtig. Das Ballern mit der

Gamegun vermittelt schon ein realistisches Spielgefühl. Nun gut, das Schießen ist toll, aber das war's auch schon. Denn etwas anderes gibt es in diesem Spiel eigentlich nicht zu tun. Es gibt vier Schurken, denen man das Handwerk legen soll: Nasty Dan, El Loco, Handsome Harry und The Cactus Kid. Die Schauplätze sind typische Westernszenarien, die auch schon in Filmen wie Geronimo, Tombstone, Lightning Jack und Rio Bravo gezeigt wurden. Das Gameplay? Nun, was man so



Gameplay nennen kann. Es geht nur darum, jeden, der auf Sie zielt, so schnell wie möglich mit Blei voll-zupumpen. Je schneller man zielt, desto weiter kommt man voran. Man kann so manchen Bonus einkassieren, und das Spiel hält an, wenn man einen Unschuldigen abgeknallt hat oder selbst erschossen wurde. Danach hat man die Möglichkeit, die Szene nochmals zu wiederholen, wobei man eigentlich eher seine Erinnerungskraft als seine Geschicklichkeit unter Beweis stellen muß. Die Filmtechnik ist wirklich nicht übel, hier gibt es ein paar neue,



Oooh! Das habe ich nicht gewollt...



CD REVIEW

witzige Details. Trotzdem wird das Spiel wegen der ständigen Wiederholungen schnell langweilig - es macht nur beim ersten Mal wirklich Spaß. (P)

THE LAST BOUNTY HUNTER

Hersteller

Mirage

Tel: 02131 - 9650

ca. DM 99,-

Mindestanforderungen

386DX-33 (486DX-33 empfohlen), 565Kb freier Speicher, 300Kb Festplattenspeicher, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, 256 Farben Vga/MCGA Grafikkarte, Maus oder PC Gamegun. Unterstützt alle Soundblaster-kompatiblen Karten.

Pro

Gute Filmtechnik

Läuft mit der Gamegun

Kontra

Braucht die Gamegun, damit es Spaß macht. Ständige Wiederholungen

45%

Apollo 13

A Race Against Time

Elisabeth Cölfen unternimmt einen Trip mit der Apollo 13. Lesen Sie Ausschnitte aus Ihrem Logbuch.

Multimedia - Alarm. Dies hier ist kein Spiel, sondern ein Einblick in eines der bedeutendsten Ereignisse in der Geschichte der Weltraumfahrt: den Flug der Apollo 13. Am Abend des 13. April 1970 gab der Pilot Jack Swigert bekannt "Okay Houston, wir



Die Teilnehmer an dieser verhängnisvollen Mission bereiten sich auf die Kostümparty vor.

haben hier ein Problem". Das war die Untertreibung des Jahrhunderts, denn das "Problem" war ein



CD REVIEW



Apollo 13 hat exzellentes Filmmaterial zu bieten.

mit dem Befehlshabenden James Lovell. Dazu kommen noch über drei Stunden Tonmaterial - ein offensichtlich umfangreiches Angebot. Außerdem gibt es noch eine CD mit dem Titel Space Age (eine multimediale Geschichte der Weltraumfahrt), auf der man über 1000 Bilder betrachten kann.

Für Wissensdurstige und alle, die sich für diese Weltraummission interessieren, ist dies ein mehr als empfehlenswertes Angebot, das die Vorteile der CD gegenüber Büchern wieder einmal deutlich macht.



explodierter Sauerstofftank, der das Raumschiff lahmgelegt hatte - und das in über 300.000 km Entfernung von der Erde. Auf der Erde versuchte man alles

Menschenmögliche, um das Raumschiff zu retten - schließlich katapultierte man es um den Mond. Wieder auf der Erde wurden die Piloten als Helden gefeiert. Auszeichnungen wurden - von keinem Geringeren als Richard Nixon - wie Kamellen verteilt.

"A Race Against Time" dokumentiert die damaligen Ereignisse in Wort und Bild - sogar mit Filmen und 3D-Animationen. Vom Start zur Landung wird alles beschrieben - einschließlich eines Video-Interviews

APOLLO 13

Hersteller
Deverill Business Systems
Tel: 02131 - 9650
ca. DM 99,-

Mindestanforderungen
386er (486er empfohlen), 4MB RAM, Soundkarte, Windows 3.1 oder höher, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, Maus, 256 Farben Vga-Grafikkarte.

Pro
Sehr detailliert
Tolle Filmtechnik

Kontra
Nicht für jeden Geschmack

73%

TOPSHARE

Hans-Günter Röpke Abt.Pop, Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Tel.05384/1680 Fax. 05384/280 BTX röpke#

Kinderprogramme Diskette

Aladin 61,-
Hugo DV 59,-
König der Löwen 61,-
Peter Pan DV 68,-
Scooters Zauber Schloss DV 64,-

Kinderprogramme Diskette oder CD-ROM

ADI Deutsch 1.-2. Klasse 89,-
ADI Deutsch 3.-4. Klasse 89,-
ADI Mathe 1.-2. Klasse 89,-
ADI Mathe 3.-4. Klasse 89,-
Adi Junior Rechnen und Lesen: 4-6 Jahre 89,-
6-7 Jahre 89,-

Bei Bestellung von mindestens
3 CD-ROM
eine Überraschungs CD GRATIS!!!

CD-ROM Spiele

7th Guest 25,-
Across the Rhine DV 96,-
Air Havoc DV 72,-
Amerika DV 88,-
Asterix die große Reise DV 69,-
Alex Dampier Eishockey DV 62,-
Anstoß World Cup Edition 31,-
Atari 2600 Action Pack 52,-
Beneath a steel Sky DV 25,-
Bioforce 79,-
BOLO 49,-
Chessmaster 4000 Turbo 45,-
Classic Pun (Skrabble)DV 65,-
Command & Conquer 88,-
Day of the Tentacle DV 79,-
Descent 75,-
Discworld 79,-
DSA 2 Sternenschweif 75,-
Dungeon Master 2 DV 92,-
Flight Unlimited DV 89,-
FX Fighter 75,-
Indy Car Racing 25,-
Jagged Alliance 78,-
Lands of Lore DV 38,-
Last Dynasty DV 79,-
Little Big Advent. DV 86,-
Lost Eden DV 78,-
Mad News & Extrablatt 69,-
Mech Warrior 2 79,-
Mephisto Genius 2.0 86,-
Micro Machines 2 69,-
Michael Jordan Classic 31,-
Myst DV 69,-
Nascar Trak Pack 48,-
One must fall 2097 68,-
Panzer General 49,-
Paws of Fury 49,-
Police Quest 1 35,-
Prisoner of Ice 79,-
Privatier Classic 31,-
Psycho Pinball 68,-
Simon the Sorcerer 2 DV 79,-
Slipstream 5000 71,-
Space Quest 6 DV 79,-
Star Trek Tech Manual 75,-
Star Trek - Final Unity DU 96,-
Star Trek-Omnipedia 79,-
Streetfighter 2 29,-
Super Streetfighter 2 Turbo 68,-
Syndicate + 31,-
Terminal Velocity 68,-
Themepark DV 76,-
Tornado DV 38,-
Ufo 29,-

Virtual Pool 88,-
Vollgas DA 69,-
WING Commander 2 31,-
WING Commander 3 DV 99,-
Woodruff & the Schnibbl.. 79,-

Spezial CD-ROM

Abenteuer Mensch SD 86,-
Abenteuer Unter Wasser 86,-
Abenteuer Weltraum 86,-
Arlola Katalog 29,-
Around Hollywood 45,-
Atomic Age 35,-
Bertelsmann Universallex 9575,-
Bertelsmann Discovery 159,-
Best of Manfred Delf 69,-
Compton Encyclopedia 95 69,-
Das Jahr im Bild 1994 45,-
Die wilden 50er 3CD's 49,-
Der große Autoatlas 83,-
Deutschland 1:200000 39,-
dbase für Windows 39,-
D-Info 39,-
D-Atlas 39,-
D-Jure 45,-
Eine kurze Geschichte d.Zeit 85,-
Encyclopedia of Science 99,-
Erlebnis Mensch 59,-
Fischführer Indischer Ozean 45,-
Geografix 75,-
Geoquiz 38,-
GLOBAL EXPLORER 115,-
Grolier Encyclopedia 7.0 69,-
Languages of the world 59,-
Map 'n GO 76,-
Microsoft Encarta 95 79,-
Microsoft Art Gallery 99,-
Microsoft 500 Nations 89,-
Microsoft Dogs 99,-
Microsoft Wine Guide 99,-
Microsoft Cinemania 95 89,-
Monthly Python 79,-
Night Owl 17 35,-
The Way Things Work 99,-
Ultimate Human Body 99,-
Win Vokabel 2.0 engl. 19,-
oder franz. je 55,-
World Atlas 5.0 39,-
Yellow Star Pay CD 8,90
Yellow Point CD 39,-
Yellow Point die 2te 19,-

Mega Pak 3 (12CD's) 85,-

Inhalt:

TFX, Lemmings C, Dragons Lair,
Novastorm, Reunion, Megarace,
Cyclones, Jammit Basketball,
Journeyman Project Turbo,
Vortex-Quantum Gate II

Musik & Sound CD-ROM

Beat Club 68 65,-
Best of Rock Stars 1 45,-
Bob Dylan Highway 61 87,-
BRAVO Hits des Jahres 57,-
Circle Elements 85,-
David Bowie: Jump 72,-
Die Zauberflöte 59,-
Elvis on CD-Rom 49,-
Music DJ 38,-
Professional Music Produce 66,-
Techno Trans Music 38,-
Versandkosten:
Vorkasse 5,90DM
Nachnahme 9,90DM
Ausland nur Vorkasse 15,-DM

Preisliste KOSTENLOS!

Gewinnen bei TOPSHARE:

ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS

unter den richtigen Einsendungen verlosen wir
jeden Monat 5 tolle Spiele Vollversionen auf CD

Einsendeschluß für September 30.9.95 (Datum des Poststempels)
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

Hi-Octane

Das heißeste Rennspiel der letzten Monate - Hi-Octane - ist in den Redaktionsräumen von PC Power ein absoluter Dauerbrenner. Mit freundlicher Unterstützung der Programmierer kann Sie Martin Wilmer nun in ein paar Geheimnisse einweihen.



Die Rennstrecken

Es kann nicht oft genug betont werden, wie wichtig es ist, sich die Kurse einzuprägen. Erst wenn Sie die Strecken wirklich verinnerlicht haben, können Sie sich auf vorausliegende Kurven vorbereiten und wissen, wann Sie bedenkenlos "Stoff" geben können. Alle Kurse haben versteckte Abschnitte, die sich meist in der Mitte von Nirgendwo befinden, andere liegen auch schon mal direkt neben der Rennstrecke. Einige Gebiete öffnen sich Ihnen automatisch und bescheren Ihnen alle möglichen Bonusse, während andere durch Mauern verdeckt sind, die Sie mit zwei, drei Raketen zerstören müssen. Untersuchen Sie die Kurse gründlich und achten Sie auf "verdächtige" Bereiche.

Ein paar Grundregeln

Alle Renngefährte fahren sich unterschiedlich, doch eine Besonderheit haben sie alle gemein - sie schweben knapp über dem Boden. Das bedeutet, sie sind anfangs ziemlich schwer zu steuern. Was also ist zu tun? Das Wichtigste ist, sich viel früher in die Kurve zu legen, als Sie vielleicht annehmen würden. Wegen der Gleiteigen-



schaften wird das Fahrzeug sauber durch die Kurve schwenken und am Ausgang der Kurve wieder beschleunigen können. Im Ausgang der Kurve ist es auch sehr wichtig gegenzusteuern, d.h. Sie steuern in die entgegengesetzte Richtung. Dadurch bleibt das Fahrzeug auf der Ideallinie und Sie können früher wieder beschleunigen. Um dies alles zu beherrschen, braucht es schon ein Weilchen, aber zuguterletzt werden Sie über die Pisten breiten, als hätten Sie sie selbst gebaut! Also, das Beherrschen der Rennstrecken bringt eindeutige Vorteile mit sich, aber es nützt nicht viel, wenn Ihnen ein Zeitgenosse das Heck mit Raketen zuspottet. Damit wären wir beim nächsten Punkt.

Aus dem Weg!

Alle Fahrzeuge in Hi-Octane sind bis an die Zähne bewaffnet - mit Raketen und mit einer effektiven Mini-Gun. Hier ein kurzer Überblick, wie Sie das meiste aus Ihren Waffensystemen herausholen können...

Mini-Gun

Die Mini-Gun ist in vier verschiedenen Geschmacksrichtungen



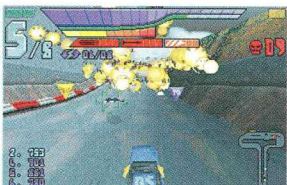
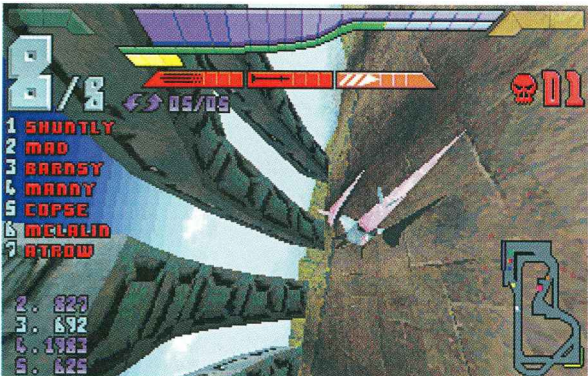
erhältlich: das Grundmodell, das Doppel-MG, eine supergekühlte und eine Zwilling-Kanone. Diese vollautomatische Schnellfeuerwaffe ist ein enorm nützliches Teil. Ein anderes Fahrzeug damit zerstören zu wollen, ist ein wenig mühselig, aber Sie können damit deren Schutzschilde prima schwächen, um ihnen anschließend ein paar Raketen in den Auspuff zu jagen. Da Sie über unbegrenzte Munitionsvorräte verfügen, können Sie ballern, bis Sie Blasen an den Fingern haben. Sie müssen die Mini-Gun allerdings stets unter Kontrolle behalten, denn das Schlimmste, was passieren kann, ist, daß sie überhitzt. Wenn es einmal so weit ist, können Sie sich nicht mehr verteidigen, und Ihre Gegner ziehen ungeschoren an Ihnen vorbei. Also, immer schön cool bleiben, und schießen Sie nur in kurzen, kontrollierten Feuerstößen.

Raketenwerfer

Ach ja! Ein tolles Teil! In den richtigen Händen kann diese tödliche Waffe unter der Konkurrenz verheerende Schäden anrichten. Das Problem ist nur - anders als bei der Mini-Gun - , daß Ihnen nicht unbegrenzt viele Raketen zur Verfügung stehen. Die beste Methode, einen Gegner mit dieser Waffe zu erledigen, ist, ihn auf einer langen Geraden anzugreifen und, wenn das Fadenkreuz rot aufleuchtet, zu feuern. Es ist wichtig zu warten, bis das Ziel fest im Visier ist, noch wichtiger ist es, die Rakete auf einer Geraden zu zünden, es sei denn, Sie sind dem Ziel dicht auf den Fersen. Dadurch hat nämlich das vorausfahrende Fahrzeug weniger Möglichkeiten, dem heranahenden Flugkörper auszuweichen. Und auch Ihre Rakete wird nicht so schnell "konfus" und nimmt sich ein anderes Ziel aufs Korn.

Die schwebende Gefahr

Es wird Augenblicke geben, da rauschen Sie gemütlich und selbstvergessen vor sich hin, und plötzlich beginnt das Cockpit zu schütteln. Im Grunde bedeutet das nichts anderes, als daß Sie in großen Schwierigkeiten stecken. Jemand ist Ihnen auf den Fersen und löchert soeben Ihr Fahrzeug, und wenn Sie





nichts dagegen unternehmen, werden Sie sich früher oder später auch noch eine Rakete einfangen. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten.

Die erste Methode: Machen Sie eine scharfe 360° Wendung und nehmen Sie den Blödmann unter Beschuß. Der Nachteil dabei ist allerdings, daß sich solche Manöver schnell zu einer wilden Kreislerei entwickeln, was ziemlich nervig ist und Zeit kostet. Beißen Sie sich nicht an einem speziellen Gegner fest, den Sie dann für die Dauer des gesamten Rennens auf's Korn nehmen. Sie werden sonst mit ziemlicher Sicherheit als Letzter die Ziellinie überqueren.

Die bessere Methode ist, kurz die Bremse anzutippen und den Gegner vorbeiziehen zu lassen. Dann können Sie den Spieß umdrehen und Ihren ehemaligen Verfolger zur Feuer nehmen. Allerdings können Sie auch durch



dieses Manöver wertvolle Zeit verlieren. Zu empfehlen ist auch, das Schlangenlinien fahren bei hohen Geschwindigkeiten zu trainieren. Zwar ist das kein idiotensicherer Weg, um heranahenden Geschossen auszuweichen, aber es ist eine brauchbare Maßnahme zur Schadensbegrenzung!

Noch ein paar Tips für unterwegs

1. Gehen Sie sparsam und sorgfältig mit Ihren Raketen um. Auch die Booster verbrauchen Munition, wenn auch nicht so viel. Wie auch immer, stellen Sie sicher, daß Sie jederzeit über ausreichend Munition verfügen, um die Booster einsetzen zu können. Ein Fahrzeug ohne Booster ist wie eine Einladung zum Schützenfest.
2. Da die Booster eine Weile brauchen, bis sie aufgeladen sind, ist es wichtig, sie mit dem richtigen Timing einzusetzen. Bei uns hat sich folgende Methode ganz gut bewährt: Laden Sie die Booster, wenn Sie eine Kurve durchfahren, und drücken Sie den Turbo-Knopf, wenn es wieder auf eine Gerade geht.
3. Verwenden Sie die Booster besonders an den Stellen auf dem

- Kurs, wo Sprünge eingebaut sind.
4. Führen Sie Stunts in der Luft aus, um Ihren Ruf als Pistenschreck zu festigen. Eine gelungene 360°-Rotation wird Ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen, und erst eine von 720° Sie können auch um 180° drehen und auf all Ihre Verfolger feuern, wenn Sie schnell genug sind.
 5. Wenn Sie sich einem Gegner nähern, seien Sie geduldig und warten Sie, bis Sie nahe genug herangekommen sind, um das Feuer zu eröffnen. Mit ein bißchen Glück weiß Ihr Opfer nicht einmal, was ihm da gerade widerfährt, und findet sein jähes Ende in einem qualmenden Schrotthaufen, bevor es auch nur in den Rückspiegel schauen konnte!
 6. Wenn Sie verfolgt werden, und Sie gelangen zu einer Rampe, werfen Sie die Anker und beobachten Sie, wie der Gegner vorbeisegelt und an der Rampe in die Luft katapultiert wird. Jetzt eröffnen Sie das Feuer. Der Gegner hat keine Chance!
 7. Wenn Sie den verräterischen "Biep" einer Rakete hören, reißen Sie blitzartig das Steuer herum. Sie haben eine theoretische Chance,

daß die Rakete dieses Manöver nicht erfaßt und unverrichteter Dinge vorbeirauscht. Aber Vorsicht! Der Trick funktioniert nicht gerade oft.

8. Wenn Sie eine besonders lange Gerade vor sich haben, können Sie auch eine Rakete abfeuern, ohne Sie vorher auf das Ziel eingerichtet zu haben. Achten Sie nur darauf, daß für's erste keine Kurven anstehen.
9. Zu einer schnellen Rundenzeit auf dem ersten Kurs gehört das Abspringen vom zweiten Hügel nach dem Start. Anschließend müssen Sie heil durch das Tor gelangen, das sich immer wieder öffnet und schließt, dann scharf rechts über die Abkürzung. Ein kleiner Boost auf der Geraden, und Sie erreichen Zeiten unter 300.

Gutes Timing und einwandfreie Booster sind natürlich Voraussetzungen dafür.

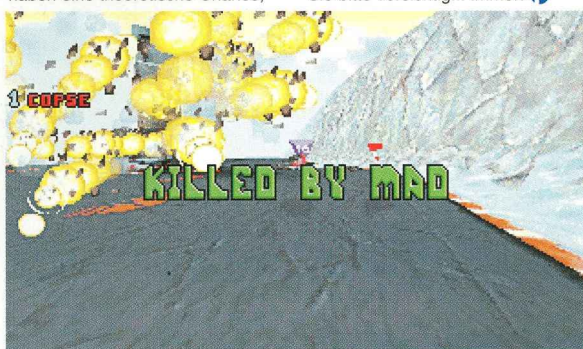
10. Behalten Sie Ihre Tankanzeige im Auge. In der Hitze des Gefechts hat das schon so mancher vergessen, und dann gab es ein böses Erwachen.

Rennen im Netz

Als Multi-Player-Game können nicht viele Konkurrenten diesem Spiel das Wasser reichen. Wer unter Ihnen über genügend Rechen-Power und kooperationswillige Kollegen verfügt, kann mal die folgenden Gimmicks ausprobieren. Bilden Sie Mannschaften von jeweils mindestens zwei Spielern. Mit einem "Teamkollegen" ist dieses Spiel der absolute Hammer. Jetzt können Sie mit allen möglichen taktischen Manövern und listigen Hinterhalten arbeiten. Am Ende addieren Sie die Punkte aller Spieler einer Mannschaft, und das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Guten Rutsch!

So, das wäre es fürs erste! Hoffentlich haben Sie jetzt eine Vorstellung davon bekommen, wie dieses Game zu spielen ist. In Kürze werden wir Ihnen auch noch eine Liste mit sämtlichen versteckten Elementen des Spiels präsentieren können. Bis dahin: Fahren Sie bitte vorsichtig... immer! ☺



MPEG kontra Videothek

Obwohl MPEG Decoder-Karten schon seit fast zwei Jahren im Handel erhältlich sind, haben die großen Computer-Hersteller deren offensichtlichen Reiz unterschätzt. Ganz im Gegensatz zu einer ständig wachsenden Zahl von PC-Besitzern. Denn wer würde sich nicht gern den letzten Kinohit oder seinen alten Lieblingsfilm auf den Bildschirm holen?

Aber wie es aussieht, ändert sich gerade einiges. Die für den Multimedia-Standard verantwortlichen Gremien haben soeben die MPEG-Wiedergabe in die Liste der Voraussetzungen für alle Rechner der MPC Level III-Spezifikation eingeschlossen. Und obwohl dieses Verfahren wahlweise über CODEC in Hardware oder Software erreicht werden kann, wird der Hardware-Einsatz die bei weitem besseren Ergebnisse bringen. Microsoft, der weltgrößte Softwarehersteller, plant bereits MPEG-Versionen von sämtlichen Programm-Bestsellern, wobei Encarta (das interaktive Nachschlagewerk) schon in den Startlöchern steht. Spätere Versionen von Windows 95 werden auch MPEG-Software unterstützen. Der zukünftige Erfolg von MPEG ist also mehr als gesichert.

Allerdings hat sich die Auswahl an Abspielgeräten schon jetzt stark vergrößert. Das Spektrum reicht dabei vom einfachen Einstiegsgerät, das nur bloßes Abspielen ermöglicht, bis zum Topmodell, bei dem MPEG-Bilder mit externen Daten, wie Texten, Grafiken oder Sound, vermischt werden können. Aber vorab ein Wort zur Warnung: bevor man sich für den Kauf der nicht gerade billigen Hardware entscheidet, sollte man sicherstellen, daß das eigene CD-ROM Laufwerk die verschiedenen CD-Standards (VideoCD, CD-I, MPEG) auch tatsächlich unterstützt.

Man muß es sich schon etwas kosten lassen. Aber dafür sieht man dann seinen Lieblings-Kinofilm auf dem PC. Martin Mirbach hat sich einige der besten MPEG-Video Player für Sie angesehen...



Sigma Designs REALmagic Lite

New Media World • 089 - 35651540 • ca. DM 499,-

Die preiswerteste Karte in diesem Test kommt aus dem Hause Sigma, dem Hersteller der ersten und beliebtesten Playback-Karte (die hier übrigens als nächste beschrieben wird). Der größte Unterschied zwischen den beiden Karten liegt darin, daß in der Lite keine Soundkarte integriert ist. Die Lite arbeitet einwandfrei mit VideoCD und CD-I Titeln, und natürlich mit allen Titeln, die für REALmagic und kompatible Karten entwickelt wurden. Sie paßt wiederum in jeden ISA-Steckplatz und verbindet ebenfalls das VGA-Grafiksignal über ein Kabel mit dem MPEG-Video, bevor sie es an den Monitor weitergibt. Die Installations-Software zeigt automatisch an, welche Adressen, IRQs und DMA bereits belegt sind (diese werden rot markiert) und welche für die Karte noch zur Verfügung stehen (grün markiert).

Wie Sie es wahrscheinlich bereits ahnen, kann diese Karte nicht die große Anzahl an Farben darstellen, wie die teureren Modelle - 32.378 Farben sind hier das Maximum. Die Lite hat keine Probleme im Umgang mit Bildern, die der Originalgröße der Aufnahme entsprechen. Es zeigt sich aber ein erkennbarer Verlust an Bildqualität, schon bevor die maximale Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten erreicht ist. Der Mangel an darstellbaren Farben führt einfach dazu, daß Konturen verschwimmen und Bildbereiche mit überwiegend ähnlichen Farben etwa wie Bergketten auf einer Landkarte aussehen. Trotz dieser Probleme bietet die Karte einen wirklich guten Gegenwert für das Geld, zumal die sehr gute Windows-Software und eine 5-Jahres-Garantie im Preis enthalten sind. Leider ist diese MPEG-Karte nur kompatibel zu etwa 70 VGA-Grafikkarten, man sollte also vor dem Kauf unbedingt einen Blick in die beiliegende Liste werfen.

Pro
Günstiger MPEG-Decoder für den Einstieg
Gute Darstellung der Bilder in Originalgröße

Kontra
Bildqualität nimmt bei höherer Auflösung ab
Nicht kompatibel zu allen VGA-Grafikkarten

FAZIT: 82%



MovieMaster 24

Ace Multimedia • 08237 - 95998 • CA. DM 549,-

Obwahl dieses Modell bereits in einer früheren Ausgabe von PC Power ausführlich besprochen wurde, braucht es auch heute einen Vergleich mit anderen Karten nicht zu scheuen. Mit ihren kompakten Maßen kann man diese Karte leicht in jeden ISA-Steckplatz schieben und mit der vorhandenen Grafik-Karte verbinden. Dann braucht nur noch der 15-polige Monitorstecker an der Rückseite der MovieMaster angebracht werden, den Rest übernimmt die mitgelieferte Software. Auto-Setup erkennt selbständig die Interface-Adressen der Karte, so daß man sich mit Schaltern oder Jumpers gar nicht erst herumschlagen muß. Das Paket kommt komplett mit Windows und DOS Playback-Software, wobei Programmgruppe und Icon unter Windows natürlich automatisch erstellt werden. Die Karte arbeitet mit den beiden gängigen CD-Formaten ISO und Whitebook, bei einer Darstellung von 16,7 Millionen Farben (truecolour). Jedes Bild ab einer Größe von 22 x 22 Pixeln kann dargestellt und bis auf das 16-fache hochgezoomt werden. Die gezoomten Bilder sehen allerdings teilweise etwas grob und blockig aus. Bei einer Auflösung von 1280 x 1024 unter Windows wird aber jede Fenstergröße nahezu perfekt bearbeitet. Anstatt die Bildgröße durch bloße Multiplikation wiederherzustellen, arbeitet die Karte nämlich mit Interpolation sowohl der horizontalen, als auch der vertikalen Ebenen. Auch die Bildqualität ist für diesen Standard optimal, was natürlich an der Truecolour-Wiedergabe liegt. Schließlich schafft die meiste MPEG-Software nicht mehr als völlig unzureichende 256 Farben. Auch Screenshots von bewegten und unbewegten Bildern können mühelos im 422 oder TGA-Format gespeichert und später fast perfekt wiedergegeben werden.

Pro
Gute Bildqualität auch bei Vergrößerungen
Durchdachte Screenshot-Funktion

Kontra
Kein nennenswertes Manko

FAZIT: 85%



Sigma Designs REALmagic

New Media World • 089 - 35651540 • ca. DM 599,-

Spea Showtime Plus

Spea Software

089 - 74714242 • ca. DM 899,-



Die nächst bessere MPEG-Karte der REALmagic Reihe enthält auch eine Soundkarte, die sowohl eine 16-bit Stereo Wiedergabe unterstützt (was den üblichen MPEG-Standard darstellt), als auch das Sony SLCD Interface oder das eines anderen IDE-kompatiblen CD-ROM Laufwerks. Besonders wenn die Steckplätze knapp werden, ist dies die ideale Multimedia-Kombination.

Wie gehabt wird ein freier ISA-Steckplatz benötigt und auch die Grafikkarte muß wieder mit Hilfe eines Kabels angeschlossen werden. Wie schon bei der Lite gibt es hier Probleme mit der Kompatibilität, die jedoch von Sigma vollständig dokumentiert werden. Davon einmal abgesehen bietet die Karte exzellentes Video-Playback, mit einer Darstellung von 128.000 Farben bei jeder Auflösung. Die Probleme der Lite gibt es hier also nicht. Bilder können mit einer maximalen Auflösung von 1024 x 768 dargestellt werden, wobei auch bei Vergrößerungen die Grobkörnigkeit sehr gering bleibt. Zwar nicht die beste ISA-Karte im Test, aber als gelungene Lösung für Multimedia-Anwendungen und im Paket mit den bekannt guten Sigma-Treibern, der Playback-Software und Return to Zork ist die REALmagic ihr Geld vollkommen wert.

Pro
Kaum Qualitätsverlust bei der Bildwiedergabe; Soundkarte und CD-ROM Interface bereits enthalten
Gutes Software-Paket

Kontra
Nicht kompatibel zu allen VGA-Grafikkarten

FAZIT: 90%

Die Showtime Plus wurde speziell für den Gebrauch in Verbindung mit einem VESA Local Bus konzipiert.

Sie enthält eine VGA-Grafikkarte mit 2 Mb

Arbeitsspeicher, einen Decoder und die Video - Capture - Funktion. Die Karte funktioniert natürlich nur in einem PC mit den neueren Erweiterungs-Steckplätzen. Da die Mehrheit der Anwender aber nur die herkömmlichen ISA-Slots zur Verfügung hat, bleibt die Showtime Plus eine von nur zwei LB-Karte in unserem Test.

Die Installation erfolgt denkbar einfach, möglichen Ärger mit Kabeln oder Jumpfern können Sie getrost ausschließen. Zum Lieferumfang gehören fünf Disketten mit der normalen Setup-Routine, Windows-Software und Treiber (eine Utility erlaubt die Titelanwahl mit dessen tatsächlicher Bezeichnung und eine Gruppe von Icons stellt den direkten Zugriff auf eine VideoCD sicher), OS/2 -Treiber und drei CDs - zwei Multimedia

Präsentations/Erstellungs-Pakete und ein Multimedia-Show-Sampler.

Zu MPEG-Dateien verhält sich die Showtime Plus nur teilweise kompatibel. Die Wiedergabe einer VideoCD ist entweder unmöglich, oder, wenn es doch einmal klappt, kommt nur ein miserables Ergebnis mit den bekannten Kontur-Unschärfen zustande. Für einen Decoder mit solch hoher Spezifikation ist auch die MPEG-Wiedergabe äußerst schwach. Unterstützt wird eine maximale Bildgröße von 640 x 480, was bei schnellen Action-Szenen aus Star Trek schon zu einigen Problemen führt.

Ganz anders verhält sich der VGA-Beschleuniger. DOS und Windows Grafiken werden exzellent dargestellt, besonders bei einer Truecolour-Auflösung von 800 x 600. Die Video Capture-Funktion erlaubt das



Einfangen von 16 und 24-bit Screenshots bei einer maximalen Größe von 640 x 480, wahlweise auch von einer SVHS-Quelle. All dies entschädigt leider nicht für die schlechte Leistung des Decoders, wer also nach einer guten MPEG-Karte Ausschau hält, sollte sich besser woanders umsehen. Es sieht nämlich fast so aus, als wäre die MPEG-Kompatibilität hier lediglich an eine ansonsten hervorragende Grafikkarte angefügt worden.

Pro
Exzellenter Grafikbeschleuniger
Eingebaute Screenshot-Funktion
Kontra
Überraschend schlechte MPEG Qualität
Nicht jeder hat VLB-Steckplätze

FAZIT: 74%

Kelvin MPEG

Orchid • 02132 - 80071 • ca. DM 779,-

Die letzte Karte im Test benötigt wiederum einen der selteneren VLB-Steckplätze und auch sie kombiniert den MPEG-Decoder mit einem 64-bit Grafikbeschleuniger. Unser Testobjekt mit 2Mb RAM kostet ca. 799 DM, die Version mit mehr Arbeitsspeicher ist natürlich entsprechend teurer. Da diese Karte mit einem REALmagic-Chip ausgestattet ist, besteht volle Kompatibilität zu allen VideoCD und CD-I Titeln.

Die meisten Hardware-Hersteller, darunter auch Orchid, haben inzwischen erkannt, daß sich die Anwender nicht länger mit Schaltern und Jumpfern herumärgern möchten - deshalb kann man auch bei dieser Karte einfach den Monitorstecker einstecken, direkt neben der Audio-Buchse, und das war's. Wiedergabe wird sowohl unter DOS, als auch unter Windows unterstützt und die sehr funktionelle Software bietet sogar Hotkeys, mit denen man die Auflösung der Grafikkarte umschalten kann. Bei, verglichen mit ihrem REALmagic ISA-Verwandten, gleicher oder sogar besserer Qualität, bearbeitet die Karte 256 Farben bei einer Bildgröße von

1024 x 768 und 65.536 Farben bei 640 x 480. Abgesehen von sehr schnellen Bildfolgen brachte die Kelvin das beste Ergebnis von allen Karten in diesem Test. Punktabzug gab es eigentlich nur wegen der Voraussetzung eines VLB-Slots.

EMPFEHLUNG!

Pro
Beste Bildqualität von allen getesteten Karten
Erste Wahl, wenn man ein VLB-Board in seinem Rechner hat
Kontra
Leichte Geräuschenentwicklung bei schnellen Bildfolgen Nicht auf allen Rechnern einsetzbar.

FAZIT: 88%

GLOSSAR

MPEG - steht für Motion Pictures Expert Group. Dieses Verfahren erlaubt das Abspielen von Videos auf dem PC. Durch Datenkompression können ca. 70 Minuten Spielzeit auf nur einer CD-ROM untergebracht werden. Die Wiedergabe erfolgt mit einer Auflösung von 352 x 288 Pixeln bei einer Geschwindigkeit von 25 Bildern pro Sekunde.

VideoCD - ein MPEG-Format, auch als Whitebook bekannt, ist Teil des CD-ROM-XA-Verfahrens, bei dem unterschiedliche Datenarten auf eine CD beschrieben werden können.

CD-I - gehört ebenfalls dem Whitebook-Standard an. Audio, Video und andere Daten werden Block für Block zusammengefügt.

CODEC - steht für Compression, DECompression. Hierbei wird eine Datenmenge (in diesem Fall Videodaten) durch Kompression in einem kleineren Speicher als ursprünglich benötigt untergebracht. Bei späterer Wiedergabe werden die gespeicherten Informationen unter möglichst geringem Datenverlust dekomprimiert. Dieser Effekt läßt sich sowohl durch Hard- als auch durch Software-Einsatz erreichen und findet sich neben MPEG auch in zahlreichen anderen Video-Formaten, wie AVI (Video für Windows) und MOV (Quicktime für Windows).

Die Zukunft des Home Entertainment?

Sie haben gerade einiges über verschiedene MPEG-Karten erfahren, die alle den PC in eine Art Video-Abspielgerät verwandeln können. Das ist allerdings nichts besonderes, wenn man bedenkt, daß es schon seit zehn Jahren billige Videorekorder gibt. Die Bildqualität der besten MPEGs ist ohnehin nur mit der VHS-Wiedergabe vergleichbar. Dazu kommt, daß die meisten PC-Besitzer lediglich über einen 14"-Monitor verfügen, was auch den besten Film schnell zu einem Alptraum werden lassen kann. Der einzige Grund (und noch nicht einmal ein sehr guter), warum man eine MPEG-Karte dem Videogerät vorziehen sollte, sind die Möglichkeiten der mitgelieferten Software-Pakete. Man kann jeden Sektor der CD direkt ansprechen, das Ende eines Films dem Anfang vorziehen, oder die Spielzeit seiner Lieblingsszenen ausrechnen lassen.

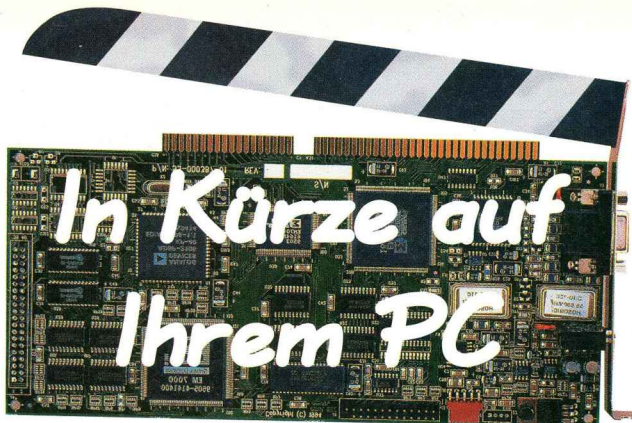
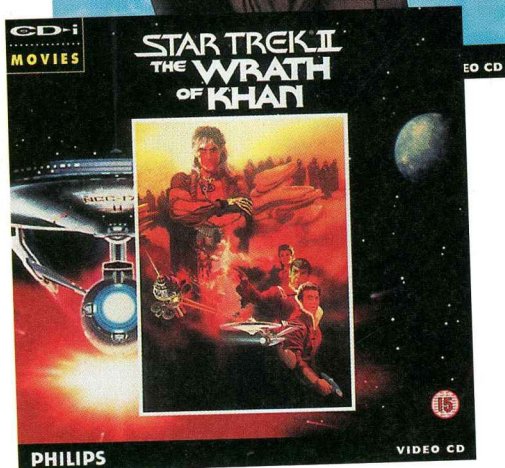
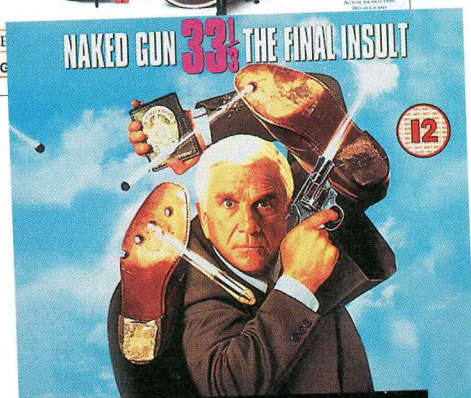
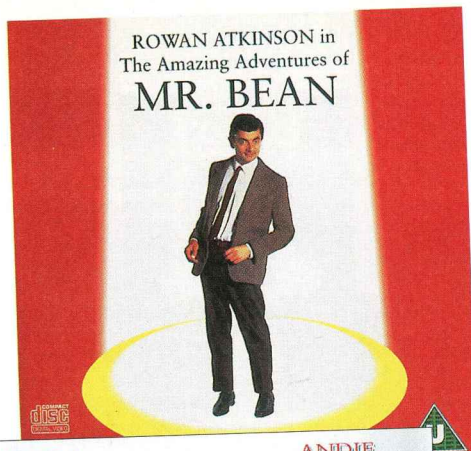
Wenn MPEG-Karten also ziemlich nutzlos sind, warum dann der ganze Aufstand? Nun, aus dem gleichen Grund, aus dem Sie diesen Artikel lesen. Es ist nicht immer leicht, dem neuesten Spielzeug für große Jungs zu widerstehen (und in unserer nächsten Ausgabe gibt's noch mehr davon).

Darüber hinaus steckt die MPEG-Technologie noch in den Kinderschuhen, in ein paar Jahren werden diese Karten schon wesentlich reizvoller sein. Seit der Entwicklung der REALmagic hat es in beachtenswerter Geschwindigkeit Verbesserungen gegeben, auch große Bildformate können bei der Wiedergabe zwischen mit der Auflösung einer Standard-Grafikkarte Schritt halten. Trotzdem, unter dem zu erwartenden Einfluß von Microsoft dürfte der nächste Entwicklungs-Sprung ins Haus stehen, da sich nun auch kleinere, innovative Firmen diesem Format widmen werden. Weitere Unterstützung ist von traditionell im Home-Entertainment angesiedelten Firmen wie Philips angekündigt, deren langfristiges Ziel in der Verschmelzung von PC und Fernsehgerät liegt. Hoffentlich werden bald noch mehr Multimedia- und auch Spiele-Entwickler dem Vorbild von Microsoft folgen und speziell für das MPEG-Format verbesserte Versionen ihrer Produkte anbieten.

Wenn Sie wirklich nicht mit Multimedia-Clips in der Größe eines Viertel Bildschirms umgehen können, ist MPEG eine gute Wahl, sobald mehr Titel für dieses Format erhältlich sind. Wenn Sie in erster Linie Filme abspielen möchten, verschieren Sie sich, daß alle Komponenten Ihres Rechners zur Karte kompatibel sind, und daß diese auch bei hoher Auflösung noch gute Ergebnisse bringt. Denn genau darum geht es letztendlich. Aber denken Sie daran: Sie könnten sich genauso gut einen Mittelklasse-Videorekorder leisten und diesen mit Ihrer HiFi-Anlage verbinden. Dann haben Sie Kinofilme sogar sechs bis neun Monate früher im Haus, denn etwa solange dauert die Umsetzung in das MPEG-Format.

Unterm Strich sollten Sie vielleicht warten, bis diese Technologie richtig ausgereift ist. Wenn die Wiedergabequalität den VHS-Standard übertrifft und deutlich mehr Spiel und Multimedia-Anwendung im MPEG-Format vorliegen, wird sich ein Kauf erst recht lohnen.





Hier ist schon mal ein kleiner Vorgeschmack auf die Titel, die demnächst im MPEG-Format erscheinen werden: Als VideoCD

Die kleine Meerjungfrau - Unterhaltung für Kinder

The Women of Country 1 & 2 - Musik

Sarah Vaughan: The Divine One - Musik

Satchmo Louis Armstrong - Musik

The World According to John Coltrane - Musik

Pavarotti in Concert - Musik

Rock Legends 1 & 2 - Musik

Penn & Teller - Komödie

Life Without Monty Python - Komödie

The Amazing Adventures of Mr. Bean - Komödie

The Exciting Escapades of Mr. Bean - Komödie

Vier Hochzeiten und ein Todesfall - Komödie

The New Statesman - Komödie

Troll - Horror

Flavia The Heretic - Horror

Haxan - Horror

Fascination - Horror

Female Vampire - Horror

Bruce Lee Fights Back From The Grave - Action

Bruce Lee, the Man, the Myth - Action

Beyond the Law - Action

Victimised - Thriller

Der Gesetzlose - Western

The Twilight Zone - Drama

Raquel Welch-Lose 10lbs in 3 weeks - Fitness

Police-Stop, Or We'll Shoot - Realty Action

Als CD-i

Chitty Chitty Bang Bang - Unterhaltung für Kinder

Die Nackte Kanone 33 1/3 - Komödie

Wayne's World 2 - Komödie

Rocky - Action

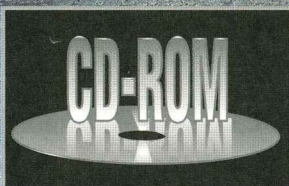
Raging Bull - Action

Star Trek II - Der Zorn des Khan - Science Fiction

Star Trek III - Auf der Suche nach Mr Spock - Science Fiction

Zeit der Zärtlichkeit - Drama

Die meisten Titel sind erhältlich bei Philips oder CD-Vision



Crusade



Einfache Bedienung durch Icons



Stimmungsvolle Szenarien



Auf dem Weg zum Thron...



...nur nicht den Kopf verlieren



Karteneditor

- Schwierigkeit einstellbar
- Tag/Nachtwechsel
- Jahreszeitenwechsel
- Bis zu 4 Spieler möglich
- Modem/Nullmodemoption
- Bündnismöglichkeit
- Inklusive Einheiteneditor
- Inklusive Karteneditor
- Filmszenen mit echten Darstellern
- Digitalisierter Sound
- Sprachausgabe
- Komplett in deutsch



In einer Zeit, in der das Schicksal von
Vielen in den Händen von Wenigen liegt,
seid Ihr auserwählt, den Kampf um die
Macht zu entscheiden...
Crusade - das Strategie-Erlebnis

CD-ROM
MULTIMEDIA

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel. 02131/ 6070, Fax 02131/ 50711
 Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/ 122065, Fax 0541/ 122470
 Schweiz: ABC Spielspaß AG, Bahnhof Nord, CH-Servier, Tel. 081/ 7852990, Fax 081/ 7851222
 Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Voralberger Wirtschaftspark, A-6340 Göttsis, Tel. 05323/ 50810, Fax 05523/ 64794

ACTION REPLAY

DIE PC-KARTE MIT DEN UNGLAUBLICHEN MÖGLICHKEITEN!!

FREEZE POWER!

IDEAL FÜR GAME-FREAKS,
MUSIC-FREAKS, PROGRAMMIERER
USW.



PREISSENKUNG !!

DM 169,-



ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUERT;
DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG.
INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN
DURCH 'AUTO INSTALL'-FUNKTION.

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE
SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.;
MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT,
IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN,
UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE
U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN.
EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND
UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE
BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN. AUCH FÜR CD-ROM.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND
ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN
SPEICHERS MIT PROGRAMMHALT AUF
FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT
WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGE-
FRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER
ODER UM EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

IN ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT 'PROTECTED MODE'-
PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTEN (FIGHTER)-SPIELE UND EINER GANZEN
REIHE VON UTILITIES !! IM GRUNDE MIT ALLEN '4GW'-GAMES.

FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IN ACTION REPLAY
ENTHALTEN. WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT
DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN.!

ORIGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER
REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

(HOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN, NEUE CHEATS,
NEUIGKEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.) PC ACTION REPLAY V. 4
WIRD MIT EINER GANZEN MENGE VON SOFORT EINSATZBEREITEN
CHEATS (U. A. AUCH FÜR VIEL BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) GELIEFERT.

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

Ein Update für ältere Versionen (unter Version 4.1) des PC ACTION REPLAY's kostet 40,- DM. Für die FLASHROM-Version werden
zusätzlich DM 20,- berechnet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay komplett an uns ein. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZER-TASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN
KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE
ABZUSPEICHERN. WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENÜTZEN KÖNNEN. FUNKTIONIERT
JETZT AUCH MIT VIELEN NON-STANDARD-VGA, SUPER VGA- UND TEXT-MODI !!

HACKER-FUNKTIONEN

'INTERRUPT MONITOR' ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VOR-
DEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM
EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH 'SOUND BLASTER'-
FILES. ABSPEICHERBAR ALS .VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT-
UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR 'WINDOWS'-EFFEKTE.
FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM
SOUND-TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE
UND FESTPLATTE. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM
LIEFERUMFANG GEHÖRENDE SOFTWARE-PLAYERS ODER
MIT DER 'MEGA MUSIC MACHINE'.



BENUTZERFREUNDLICHER
FREEZER-CONTROLLER MIT 1.9 M.
KABEL, FREEZER-TASTE,
LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR
DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.



KOSTENLOSE

UPDATE-SOFTWARE !!

Das ACTION REPLAY hat jetzt ein
integriertes FLASHROM, welches ermöglicht
es, daß bei Erwerb einer neuen
Version jeder ActionReplay-Besitzer
selbstständig ein Update von Diskette
durchführen kann. Die Update-Software
ist erhältlich über viele Mailboxes und
PD-Händler oder direkt bei uns gegen
Versandgebühren.

TOP ANGEBOT!!

MEGA MUSIC MACHINE

nur
DM 29,99



Dieses Angebot gilt nur,
wenn Sie die Mega Music Machine zusammen mit Action Replay
bestellen. Auch separat erhältlich für DM 79,-.

- * Action Replay hat die Power, Musikfiles aus fast jedem Programm zu 'klauen'. Diese
Musikfiles lassen sich durch Mega Music Machine mit mehr als 10 Watt Power abspielen.
- * System enthält: Music-Machine-Interface mit 'Twin 8 Bit DtoA'-Converter für einen
Top Stereo-Klang und zwei magnetisch abgeschirmte Lautsprecher mit integrierten
Verstärker, welche 10 Watt (!) Musikpower leisten.
- * Mega Music Machine ist ein komplettes Stereo-Soundsystem. Für die Wiedergabe des
Stereosounds wird keine zusätzliche Soundkarte benötigt. Besitzen Sie schon eine
Soundkarte, dann können Sie die Lautsprecher der Mega Music Machine direkt an Ihre
Soundkarte anschließen, um den 10 Watt Stereoklang genießen zu können.

Wir nehmen Ihr altes Amiga Action Replay MK III in Zahlung !

REVENGER JOYSTICK-INTERFACE

HIERAUF HABEN SIE GEWARTET !! JETZT IST ENDLICH SCHLUS MIT DEN JOYSTICK-PROBLEMEN AUF
IHRER PC. WIR HABEN EIN PROGRAMMIERBARES INTERFACE ENTWICKELT, AN DEM MAN JEDES
JOYPAD FÜR DAS "SEGA" MEGADRIVE™ ANSCHLIEßEN KANN. JEDE (RICHTUNGS-) TASTE DIESER
JOYPADS KANN NACH EINFACHER BELEGUNG (MITTELS KEYBOARD) EINE ODER MEHRERE TASTEN IHRER
PC-TASTATUR EMULIEREN. HERRVORRAGEND GEEIGNET FÜR VIEL BEKANNTE (FIGHTER-) SPIELE, DIE
MAN SONST NUR MIT DER TASTATUR SPIELEN KANN, WIE Z.B. 'STREETFIGHTER II™' UND VIELE ANDERE.

PREIS: INTERFACE DM 79,- INTERFACE + COMPETITION PRO 6 BUTTON JOYPAD NUR DM 99,-



WIE MAN BESTELLT

DATAFLASH
24 STUNDEN
BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY

VISA E

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE DM 15,-

Wir suchen ständig Neuentwicklungen.

Mit Highspeed auf die Datenautobahn



Neue Modems mit der Bezeichnung "V.34" versprechen Höchstgeschwindigkeit auf der Leitung. Peter Flemming testete für Sie einige neue Produkte dieser High-End Klasse.

Faxe verschicken, das Surfen in Datennetzen, Bankkonto führen, Informationen von Online-Diensten abrufen oder den eigenen PC fernsteuern - all das beherrscht Ihr PC, wenn Sie über die entsprechende Hardware, das heißt über ein Modem, verfügen und dies, richtig konfiguriert, an die Telefonleitung anschließen. Je schneller diese Daten durch die Telefonleitung flitzen können, desto billiger wird es für den Anwender, denn Telekom und Onlinedienste sind nicht immer gerade billig, vor allem dann nicht, wenn der Netsurfer sich in der Fernzone einwählen muß. So ist ein schnelles Modem geradezu eine Voraussetzung für eine Fahrt auf der Datenautobahn. Vor einiger Zeit wurde von internationalen Verbänden der neue V.34 Standard für den schnellen Datenaustausch geschaffen, der

den etwas übereilt auf den Markt gebrachten V.FC (V.Fast) und dazu nicht kompatiblen Standard ablöst. Einzelne Hersteller aber haben dies unterschiedlich gehandhabt und lassen ihre Modems am liebsten nur untereinander kommunizieren, andere Modems wiederum arbeiten nur einwandfrei bei störungsfreien, sauberen Verbindungen und verweigern ansonsten den Dienst. Eine Bremse für schnelle Datenübertragung ist Windows, denn als die ersten Kommunikationsprogramme dafür erschienen, waren die Modems noch entsprechend langsam. An diesen Fähigkeiten der Datenübertragung unter Windows hat sich leider in der Zwischenzeit nicht viel geändert, so erreicht man maximal 19200 Bit pro Sekunde. Ohne einen schnellen Schnittstellenbaustein, der den Hauptprozessor Ihres Rechners

bei der Datenübertragung entlastet und sich um die serielle Schnittstelle kümmert, wären die neuen Highspeed-Modems reine Geldverschwendung. In neuen Rechnern ist dieser UART 16550 AFN schon eingebaut, sollte das nicht der Fall sein, kann man versuchen, den Chip auszutauschen, das funktioniert aber nur problemlos, wenn der Baustein gesockelt ist. Mit dem Microsoft Diagnoseprogramm MSD lässt sich leicht feststellen, welcher UART in Ihrem Rechner steckt, im Notfall müssen Sie sich eine Schnittstellenkarte mit dem schnellen Chip kaufen. Die kostet nicht allzuviel und hat meist den Vorteil, daß Sie die Schnittstellen, was IRQ's und Adressen betrifft, weitgehend selbst Ihren Bedürfnissen entsprechend konfigurieren können.

Ein weiteres Problem ist die Software, ohne entsprechende

Programme können Sie mit Ihrem Modem überhaupt nichts anfangen, und das Terminalprogramm in Windows vergessen Sie am besten gleich wieder. Faxprogramme, Terminalsoftware und Btx-Dekoder liegen heute jedem Modem in mehr oder weniger üppigen Versionen bei, meist handelt es sich aber hier um die so beliebten Light-Versionen, die in vielen Fällen in ihrem Funktionsumfang beschnitten sind und vielfach nur auf ein Upgrade zur Vollversion Appetit machen sollen. Für den Einsteiger aber reichen die den Modems beigelegten Programme in den meisten Fällen aus, und es muß ja später nicht gleich ein teures kommerzielles Kommunikationspaket sein, der Shareware-Markt ist gerade in dem DFU-Bereich sehr groß und bietet eine Vielfalt an Programmen für den Datenreisenden auch mit kleinem Geldbeutel.

CREATIX SG2834

Vertrieb: Creatix Multimedia
Tel: 0681-982120
Preis: ca. DM 250

Das „Westentaschenmodem“ ist seit seinem Erscheinen auf dem Markt ein echter Renner, da es, auch im Bundle mit kostenloser Btx-Anmeldung und Schnupperabo für CompuServe, schon um die 260,- DM angeboten wird. Ein Billigprodukt, aber nicht, was die Qualitätsmerkmale betrifft. Das Plastikgehäuse mit gerade 14x8x3,5 cm ist mit diesen Maßen platzsparend klein und kann damit im Notfall auch schon mal an einem Notebook betrieben werden, wenn dieser über keinen PCMCIA-Slot verfügt. Statt eines Lautsprechers ist ein regelbarer Lautsprecher-Anschluß mit einer 3,5 mm Klinke eingebaut, eine nicht gerade glückliche Lösung, aber wer technisch etwas begabt ist und mit dem Lötkolben umgehen kann, besorgt sich einen kleinen, flachen Mini-Lautsprecher und lötet den an den Ausgang an. Der Lautsprecher sollte aber tatsächlich Mini-Format haben, in dem Gehäuse ist, ganz klar bei den Abmessungen, nicht mehr viel Platz.

Die (gleichfalls im MiniFormat) Leuchtdioden für die diversen Betriebszustände beschränken sich auf die wichtigsten Funktionen, meine (langjährigen) Erfahrungen haben aber gezeigt, daß dies nicht unbedingt ein Manko sein muß, entweder, ich kriege eine Verbindung zustande oder es klappt nicht, und wer unbedingt Wert auf bunte Lämpchen legt, kann sich die auch mit einem Shareware-Programm auf den Desktop holen. Schmerzlich vermißt haben wir aber einen Power-Schalter, das Modem kann nur durch Abziehen des Netzteil-Steckers aus- oder eingeschaltet werden. Da aber, auch bei richtiger Konfiguration der DFÜ-Software und korrektem Initialisierungsstring, ein „Aufhängen“ des Modems nicht auszuschließen ist, bedeutet ein Hardware-Reset eine umständliche Fummellei, vor allem dann, wenn das Modem unter einer Schreibtischplatte versteckt ist. Und gerade das bietet sich bei dem Creatix an, da sich, etwas unpraktisch, die seriellen, der Telefonanschluß und der Lautsprecheranschluß auf verschiedenen Seiten des Gehäuses befinden. Praktisch dagegen ist das beliebige Verbindungskabel, das sowohl an neun- wie auch an 24-polige Schnittstellen angeschlossen werden kann. Das Modem wird mit Btx-Software für DOS und Windows geliefert sowie mit Quicklink II für Windows, eine etwas magere Ausstattung, dafür entschädigt aber das sehr gut verständliche und ausführliche, deutschsprachige Handbuch, in dem nun wirklich alle gängigen AT-Befehle und Register erklärt werden. Von der Leistung her muss sich der Zwerg nicht vor teureren Konkurrenten verstecken, wir hatten aber einige Male Probleme, eine Verbindung auf einer schlechten Leitung herzustellen (das schaffte zwar das Modem, versagte aber dafür bei einer anderen Verbindung).

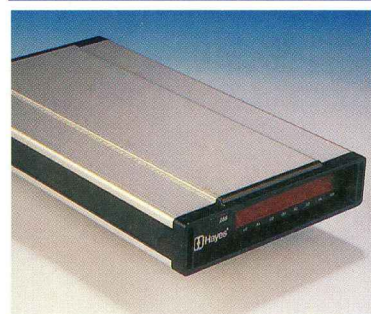
Das Creatix-Modem bietet für wenig Geld eine sehr ordentliche Leistung und erhält dafür von der PCPower-Redaktion den Kauftip.



FAZIT: 85%

HAYES OPTIMA 288

Hersteller: Hayes
Tel.: 089 - 59047325
Preis: ca. DM 745,-



Mit seinem soliden Metallgehäuse sieht das Optima 288 aus wie ein robustes Modem für den professionellen Gebrauch. Die Datenübertragung erfolgt mit bis zu 28.800 bps, Fax werden mit maximal 14.400 bps verschickt. Leider wird nur der V.34 Standard unterstützt, nicht aber der V.f.c. Datenkompression und Fehlerkorrektur werden ausschließlich durch V.42 und V.42bis erreicht, MNP kann dagegen nicht eingesetzt werden. Eine herausragende Eigenschaft des Optima ist der residente Nummernspeicher. Vier Rufnummern mit jeweils bis zu 36 Ziffern können eingegeben werden und bleiben auch bei ausgeschaltetem Modem gespeichert. Als Fax-Software wird Hayes Smartcom Fax for Windows mitgeliefert. Einmal installiert, wird dieses kleine Programm bei jedem Windows-Start automatisch gestartet. Dann wartet es im Hintergrund darauf, daß entweder ein Fax eingeht, welches natürlich automatisch entgegengenommen wird, oder daß der Anwender selbst ein Fax verschickt. Dies funktioniert wie bei einem Drucker, der ein Textdokument bearbeitet. Lediglich die Fax-Nummer des Empfängers wird abgefragt. Sobald diese mit Return bestätigt wird, geschieht alles andere wie von Geisterhand.

Außerdem beinhaltet das Softwarepaket Hayes Smartcom LE für Windows. Dieses Kommunikationsprogramm erlaubt die direkte Verbindung mit einem anderen Modem. Sie können also eine Mailbox oder den Computer Ihres Freundes erreichen, ohne auf Kommunikationsnetze wie CompuServe oder das Internet angewiesen zu sein. Die Software gestaltet sich sehr benutzerfreundlich, mit leicht verständlicher, illustrierter Beschreibung und jeder Menge Online-Hilfefunktionen. Die erste Nummer, die von Smartcom zur Anwahl vorgeschlagen wird, ist das Hayes eigene Bulletin Board namens On-line with Hayes. Obwohl es sich dabei um einen Anschluß in den USA handelt, können Upgrades zur Hayes-Software gebührenfrei aus der Box heruntergeladen werden. Das Optima 288 ist ein gutes Modem für jemanden, der hochwertige Qualität verlangt und gleichzeitig auf umfassende, auf den Heimnutzenden zugeschnittene Unterstützung nicht verzichten möchte. Das einzige Problem liegt in der fehlenden Unterstützung des V.34 Standards, wodurch eine Verbindung zu einem V.34-tauglichen Modem nur mit 14.400 bps statt der möglichen 28.800 bps hergestellt werden kann. Andererseits ist jedes hier besprochene V.34-Modem gleichzeitig V.f.c-kompatibel, was einen solchen Fall doch eher unwahrscheinlich macht.

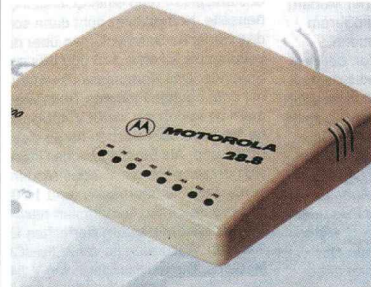
FAZIT: 86%

MOTOROLA 3400 PRO V.34

Vertrieb: Point Computer
Tel: 089-686460
Preis: ca. DM 500,-

Das brandneue Gerät aus den USA soll vor allem den Heimnutzenden ansprechen, besitzt inzwischen die deutsche BZT-Zulassung und kommt in einem recht gefälligen, beigefarbigem Plastikgehäuse daher, bei dem alle Anschlüsse auf der Rückseite zu finden sind. Auch diesem Modem liegt ein Kabel für beide Schnittstellenanschlüsse, neun- oder 24-polig, bei. Neben der bekannten Faxsoftware Delrina WinFax Light findet sich noch, vom gleichen Hersteller, eine etwas spartanisch anmutende Kommunikationsssoftware, die aber immer noch besser als das Windowseigene Terminalprogramm ist. Außerdem hat der Hersteller den deutschen WinCim 1.3.1D für CompuServe zusammen mit einer Benutzergutschrift von DM 25,- spendiert, eine wirklich gute Idee. Eine Installationsdiskette machte uns neugierig, dachten wir doch an eine mehr oder weniger automatisierte Einstellung der Initialisierungsstrings. Weit gefehlt, eine putzige Plug and Play-Animation zeigte, wie denn zum Beispiel das Kabel an Rechner und Modem zu befestigen ist. Vergessen Sie die Diskette ganz schnell und sparen Sie sich die Mühe der Installation.

Die Anzeigelämpchen beschränken sich auf das Notwendigste, sind aber etwas größer geraten als bei dem Creatix. Steht das Modem aber direkt neben der Tastatur, wie es bei unserem Test der Fall war, fällt die unangenehm hohe Leuchtstärke der Dioden auf, im Extremfall (bei abgedunkeltem Raum) macht sich dann eine gewisse Blendwirkung bemerkbar. Das Modem arbeitet mit allen anderen Modems klaglos zusammen, wenn es denn erst einmal gescheit konfiguriert ist. Und gerade das ist der Knackpunkt beim Motorola, denn das (nur zum Teil) deutschsprachige Handbuch gibt hier keinerlei Hilfestellung. Ich habe selten ein so dürftiges und geradezu unbrauchbares Handbuch gesehen wie in diesem Fall, die wichtigsten AT-Befehle fehlen ebenso wie die Erklärung der Register oder einige vernünftige Initstrings. Dafür werden auf geschlagenen fünf Seiten Antwortmeldungen dargestellt, auf die man nun zu allererst verzichten kann. Allerdings verstecken sich dann einige AT-Befehle in einem kargen, englischsprachigen Anhang, denen man, auch bei guten Kenntnissen der Sprache, nicht viel entnehmen kann. Oder könnten Sie mit „%R2 = Enable automatic rate adaption medium BER“ etwas anfangen? Das Handbuch verdient zu Recht die Note mangelhaft.



FAZIT: 70%

US ROBOTICS SPORTSTER 14.4

Hersteller: US Robotics
Tel.: 089 - 686460
Preis: DM 249,-



Das dritte US Robotics Modem in unserem Test konnte sich bereits seit längerem in der Praxis bewähren. Das externe Sportster 144 steckt in einem cremefarbenen Plastikgehäuse mit eingebautem Lautsprecher. An der Frontseite befindet sich die Statusanzeige mit 7 LEDs und der Ein/Aus-Schalter. An der linken Seite befindet sich sogar ein Lautstärkeregelr für den Lautsprecher. Dieses überaus nützliche Utensil wird leider von den meisten Herstellern vernachlässigt. Zwei Westernbuchsen an der Rückseite ermöglichen es, das Modem einfach zwischen Wandanschluß und Telefon zu schalten. Allerdings ist ein solches Verfahren in Deutschland nicht erlaubt und kann sogar zu Störungen bei der Übertragung führen. Hier gehört das Modem, genau wie ein Telefon, direkt an den Anschluß.

Gar nicht überzeugen kann leider die Konfiguration des Sportster 144, die ausschließlich über sogenannte Dip-Schalter an der Rückseite geschieht. Früher benutzte man dieses umständliche Verfahren bei nahezu allen Peripheriegeräten, vom Drucker bis zum CD-ROM Laufwerk. Mittlerweile ist dies jedoch längst überholt und zeugt nur noch vom Alter dieses Modems. Aber das in die Jahre gekommene Gerät hat durchaus seine Vorteile, da es nahezu die ganze Palette der im Handel erhältlichen Kommunikationssoftware unterstützt. Compuserives WinCIM, Windows 95, Delrinas WinFax und viele andere Anwendungen enthalten spezifische Treiber für den Sportster. Sie brauchen sich also keine Gedanken um eventuelle Kompatibilitätsprobleme zu machen und können die Leistungen dieses Modems in vollen Zügen genießen. Apropos Leistungen. Das Sportster überträgt Daten mit einer Geschwindigkeit von bis zu 14.400 bps, bei genau der gleichen Faxgeschwindigkeit. Datenkompression und Fehlerkorrektur erfolgen mittels V.42, V.42 bis, MNP 2,3,4 und 5, sodaß es auch hier keinerlei Schwierigkeiten hinsichtlich der Kompatibilität geben wird. Das Sportster 144 wird zusammen mit der QuickLink 2 Faxsoftware ausgeliefert. Dieses Programm wartet im Hintergrund jeder Windows Applikation darauf, daß eventuell ein Fax eingeht. Man kann also jederzeit Dokumente empfangen, ganz gleich womit man gerade beschäftigt ist. QuickLink 2 beinhaltet auch ein anständiges Kommunikationsprogramm, das aber durch die mangelnde Ausrichtung des Modems auf den Betrieb in Netzwerken nicht voll ausgenutzt werden kann.

Das Sportster 144 zehrt immer noch von den Erfolgen früherer Tage, gleichzeitig schlägt sich das altmodische Design allerdings in einem recht günstigen Preis nieder. Wer also ein problemloses Gerät mit großer Kompatibilität aber ohne viel Schnickschnack sucht, wird hier gut bedient.

FAZIT: 80%

US ROBOTICS SPORTSTER 28.8

Hersteller: US Robotics
Tel.: 089 - 686460
Preis: DM 299,-

Interne Modems werden ebenso oft falsch verstanden wie wenig benutzt. Meist werden sie einfach aus dem einen Grund verschmäht, daß sie nicht portabel sind. Natürlich ist man etwas eingeschränkt, sobald man so eine Karte in seinen PC eingebaut hat. Man kann sie eben nicht einfach mitnehmen und an einen anderen Computer anschließen. Aber dafür sind diese Geräte deutlich preiswerter als ihre externen Kollegen und belegen zudem keine serielle Schnittstelle.

Warum sie billiger sind? Nun, sie brauchen weder das serielle Interface, noch die Statusanzeige, die man ja an der Rückseite des PC sowieso nicht ablesen könnte. Dafür sind sie allerdings etwas schwieriger zu konfigurieren als externe Modems, weil sie einen eigenen seriellen Anschluß vortauschen müssen und somit eine der computerreigenen IRQ-Einstellungen beanspruchen.

Trotzdem gestaltet sich die Konfiguration des Sportster 288 ausgesprochen benutzerfreundlich. Der ganze Installationsprozeß besteht in der Auswahl der Schnittstelle (es empfiehlt sich, COM 4 zu benutzen, der in der Regel selten bereits belegt ist) und der Angabe einer IRQ-Adresse. Diese Einstellungen werden auf der Karte gespeichert und solange nicht mehr geändert, wie sich auch Ihre Hardware-Konfiguration nicht drastisch ändert. Einmal installiert, ist das Sportster 288 eine sehr zuverlässige Errungenschaft. Es schafft eine Modemverbindung von bis zu 28.800 bps, wobei es entweder das V.34 oder das V.f.c Protokoll benutzt. Die Faxgeschwindigkeit beträgt maximal 14.400 bps unter Verwendung von Datenkompression und Fehlerkorrektur nach V.42, V.42bis und MNP Standards.

Der Hauptvorteil des Sportster 288 dürfte mit seiner internen Bauart zusammenhängen. Die Transferrate scheint ein wenig über der eines externen Modems zu liegen, wahrscheinlich wegen der fehlenden seriellen Verbindung. Schließlich geschieht solch ein Anschluß immer mit Hilfe eines Kabels, welches zwangsläufig äußeren Störungen ausgesetzt ist. Auch wenn dieses Kabel noch so kurz ist, kommt es doch zu kleinen Fehlern, die vom Modem korrigiert werden müssen. Störungen solcher Art entfallen bei einem internen Modem, da dies ja sicher im abgeschirmten Gehäuse des Computers untergebracht ist. Wenn Sie die Aussicht auf die Installation des Sportster 288 nicht zu sehr abschreckt, finden sie in diesem preiswerten Gerät eine sehr zuverlässige und leistungsfähige Alternative, die unsere Empfehlung



FAZIT: 90%

LASAT UNIQUE 288

Hersteller: Lasat
Tel.: 089 - 686460
Preis: Unbekannt



Sind Sie es leid, beim Herunterladen von Daten aus Mailboxen ständig einzuschlafen? Dann könnte das Lasat Unique 288 genau das richtige für Sie sein. Das Unique ist in der Tat ein einzigartiges Modem. Es dürfte sich hierbei um das kleinste externe Modem halten, das derzeit erhältlich ist. Wie klein? Stapeln Sie einfach fünf 3,5" Disketten übereinander und Sie haben eine ziemlich genaue Vorstellung von den Abmessungen des Unique.

Trotzdem steckt eine ganze Menge in dieser kleinen Box. Datenübertragung erfolgt mit 28.800 bps, unterstützt werden Datenkompression und Fehlerkorrektur nach V.42 und V.42bis/MNP5. Dadurch läßt sich im besten Fall eine Übertragungsrate von 115.200 bps erreichen, allerdings wirklich nur unter idealen Bedingungen.

Im Gegensatz zur üblichen Festbeleuchtung beherbergt das schicke Gehäuse des Unique ganze vier Leuchtanzeigen. Ganz im Zeichen des Umweltschutzes gibt es eine Stromsparfunktion und automatische Abschaltung bei längerer Nichtbenutzung. Die mitgelieferte Faxsoftware beinhaltet auch einige kleine Utilities namens DataFax, die eine Faxversendung mit 14.400 bps erlauben. Wie auch bei den meisten anderen Faxprogrammen wird das empfangende Faxgerät direkt angesprochen. Eine Windows Utility bearbeitet automatisch eingehende Faxe und speichert diese solange in einer eigenen Datei auf der Festplatte, bis der Anwender geneigt ist, sie sich anzusehen.

Ein Problem besteht in der hohen Arbeitstemperatur des Modems. Die Hitzeentwicklung in einer Ecke des Gehäuses war so stark, daß wir schon überlegt haben, mit welcher Erklärung wir das durchgeschmorte Gerät an Lasat zurückschicken sollten. Doch auch nach einigen Stunden im Internet zeigten sich keinerlei negative Auswirkungen.

Neben der Temperatur gibt es allerdings ein weiteres Problem. Bei der Datenübertragung mit 28.800 bps wird nur das V.f.c Protokoll, nicht aber der neuere V.34 Standard unterstützt. Da die meisten Modems mit V.34 arbeiten und V.f.c nur zusätzlich unterstützen, kann es passieren, daß die Geschwindigkeit auf 14.400 bps heruntergefahren werden muß, wenn man ein anderes 28.800 bps Modem anspricht. Davon abgesehen ist das Unique ein attraktives und gut zu benutzendes Modem mit ansprechender Softwareunterstützung. Zu seiner Verteidigung hat Lasat angekündigt, die Baureihe um ein Modell mit V.34 Unterstützung zu erweitern. Für diesen Test kam das leider zu spät. Trotzdem werden wir natürlich auch dieses Gerät so bald als möglich für Sie testen.

FAZIT: 70%

ANDEST ROAD RUNNER ROCKET

Hersteller: Andest
Tel.: 089 - 686460
Preis: ca. DM 249,-



O obwohl dieses Modem mit einer geringeren Geschwindigkeit arbeitet als solche mit V.fc oder V.34 Standard, bietet es doch einige herausragende Eigenschaften. Das Road Runner Pocket wurde unter der Prämisse entwickelt, so portabel wie möglich zu sein und doch auf Leistung nicht verzichten zu müssen. Der erste Anspruch wurde durch das kleine, rundliche Gehäuse, das bequem in jede Hosentasche paßt, bereits erreicht. Es läßt sich auch leicht in einem Notebook-Kofferchen unterbringen, obwohl es in seinem Inneren eine 9 Volt Blockbatterie benötigt.

Leider entpuppte sich gerade diese Art der Stromversorgung als keine gute Idee. Trotz eingebauter Stromsparfunktion arbeitete das Modem selbst mit einer nagelneuen Duracell nur schlapp zwei Stunden. Da sollte man sich lieber auf das mitgelieferte Netzteil verlassen, auch wenn dadurch die Tragbarkeit etwas eingeschränkt wird.

Das Softwarepaket des Road Runner besteht aus WinDOS Lite - einem Faxmanager und Kommunikationsprogramm für DOS und Windows. Für das schnelle Fax, die Mailbox und die Verbindung zum Modem des besten Freundes reicht diese Software auch völlig aus, für den Langzeitgebrauch ist sie allerdings nicht komfortabel genug. Internet und Compuserve werden vom Road Runner ebenfalls ausreichend unterstützt. Der Lieferumfang beinhaltet 80 Stunden freien Internet Zugang und einen 15 Dollar-Gutschein für Compuserve. So kann man gleich nach der Installation schon recht ordentlich durch die Netze surfen.

Das Road Runner versendet Daten mit einer Geschwindigkeit von bis zu 14.400 bps und unterstützt Datenkompression nach V.42bis und MNP 5, aber leider keinerlei Fehlerkorrektur. Laut Andest ist trotzdem eine Transferrate von 57.600 bps erreichbar, was von dem Modem tatsächlich auch in Leitungen voller Fehler bewältigt wird.

Eine Schwäche des Road Runner liegt in der Faxübertragung. Hier hinkt es hinter den Leistungen anderer Hersteller deutlich hinterher. Denn obwohl eine Verbindung mit 14.400 bps aufgebaut werden kann, beträgt die maximale Faxgeschwindigkeit nur 9.600 bps.

Davon einmal abgesehen ist das Modem wegen seiner Tragbarkeit, des günstigen Preises und des freien Zugangs zu Internet und Compuserve gerade für Einsteiger ein interessantes Angebot. Noch ein Wort zur Warnung: als erstes sollten Sie sich mit Ihrem Road Runner irgendwo neue Kommunikationssoftware herunterladen, die mitgelieferten Programme sind doch ziemlich eingeschränkt.

FAZIT: **80%**

E-TECH E288MX

Hersteller:
Tel.: 089-686460
Preis: ca. DM 498,-

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch ein brandneues Modell aus der taiwanesischen Modemschmiede E-Tech. Das E288MX ist mit seinem eleganten Gehäuse aus beigem Plastik als Tischmodell konzipiert, besitzt eine BZT-Nummer und beherrscht alle modernen Übertragungsverfahren wie V.34 mit 28800 bps, V.21/22/22bis/23/32 und V.32bis. Fax werden mit bis zu 14400 bps gemäß V.29 und V.17 verschickt. Im Faxbetrieb arbeitet das Modem als G3-Fax und versteht Class 1&2 Faxkommandos, was leider nicht bei allen Faxmodems der Fall ist. Dies bedeutet aber, daß auch per Computer, geeignete Faxsoftware wie z.B. WinFax von Delrina vorausgesetzt, sogenanntes Faxpolling möglich ist. Dabei können von den verschiedenen Diensteanbietern automatisiert Faxe abgerufen werden. Ein dicker Pluspunkt für das E-Tech, da viele Hersteller von Modems der gleichen Preisklasse diese Option offensichtlich stark vernachlässigen.

E-Tech baute statt des häufig anzutreffenden Rockwell-Chipsatzes die Datenpumpe von AT&T in sein Modem ein, was den Betrieb ganz gewiß nicht negativ beeinflusst. Die Fehlerkorrektur arbeitet nach MNP4 und V.42, Datenkompression ist mit MNPs und V.42bis möglich. Was, zumindest in der Preisklasse um 500 DM, leider nicht alle Modems bieten, ist der Paßwortschutz. E-Tech setzt da noch einen drauf und stattet sein Modell auch noch mit einer Rückrufunktion aus, wichtig für Außendienstler oder Journalisten, die oftmals gezwungen sind, auf ihre Firmenrechner zuzugreifen, eine Fernkonfiguration ist dann gleichfalls möglich. Leider beschränkt sich der Hersteller bei Einstellprofilen und Telefonnummer-Speicher auf zwei bzw. vier, da bieten einige andere schon etwas mehr.

Unser Modem arbeitete im Fax- und Datenbetrieb kluglos mit allen anderen Geräten, die uns zur Verfügung standen, zusammen und erreichte auch auf einer unsauberen Leitung sichere und schnelle Verbindungen. Schnelle Verbindungen erfordern eine schnelle Schnittstelle, und weil die leider, zumindest bei preiswerten Rechnern, nicht vorhanden ist, kann man zusätzlich noch eine serielle Karte mit einem 16550 UART für schlapp 49 Mark bestellen, eine vorbildliche Idee des Distributors, da damit die vollen 115.200 bps an der Schnittstelle genutzt werden können und der umständliche Einbau eines neuen Chips vermieden wird. An der dem Modem beiliegenden Software gab es nichts auszusetzen, Delrina's WinFax- und WinCom-Lite scheinen sich hier zu einem Quasi-Standard zu mausern. Das Handbuch ist gleichfalls ok, die Garantiezeit beschränkt sich auf 12 Monate und der geschätzte Anwender wird sich bei diesem rundum gelungenen Modell auch noch über einen mechanisch regelbaren Lautsprecher freuen können. Das E-Tech verdient, auch in Hinsicht auf den durchaus moderaten Preis, zu Recht die Empfehlung der Redaktion.



FAZIT: **95%**

MULTITECH ZDX 288

Hersteller: Multitech
Tel.: 089-36149
Preis: ca. DM 485,-



Es sieht ganz so aus, als wäre das Multitech Modem ein sehr durchdachtes Komplettangebot. Es handelt sich dabei um ein 28.800 V.fc/V.34 Fax/Modem, das V.42, V.42bis, MNP2,3,4 und 5 unterstützt. Dazu gibt es ein Netzteil, das serielle Kabel, ein Telefonkabel, Handbuch und eine wirklich innovative Software. Die Software ist nämlich ein virtueller Modem-Treiber, der die Art eines eingehenden Anrufs sofort erkennt und die entsprechende Anwendung automatisch startet. Handelt es sich bei dem Anruf also beispielsweise um ein Fax, wird das Multitech eigene Faxprogramm MEWFax gestartet, das die eingehende Nachricht umgehend speichert.

Ein weiteres herausragendes Merkmal des ZDX 288 besteht in drei LEDs an der Frontseite des Gehäuses, die mit den Zahlen 28, 14 und 96 gekennzeichnet sind. Sie zeigen an, ob die Datenübertragung im Augenblick mit 28.800, 14.400 oder 9.600 bps erfolgt. Wenn man bedenkt, daß ein Modem beim Auftreten zahlreicher Fehler während einer Highspeed-Übertragung automatisch eine Stufe zurückschaltet (das Verfahren nennt sich übrigens fallback), ist diese Anzeige wirklich sehr sinnvoll. Sieht man an den LEDs, daß genau so etwas gerade in dem Augenblick geschieht, in dem man sich eine große Datenmenge herunterladen möchte, kann man nämlich auflegen und in der Hoffnung auf eine bessere Verbindung neu wählen.

Die Konfiguration des ZDX 288 läuft denkbar einfach ab. Drei Installationen fügen dem Windows Programm-Manager den Fax Manager, die Kommunikationssoftware und den virtuellen Modem-Treiber hinzu. Und die Kommunikationssoftware ist in der Tat exzellent.

MultiExpress für Windows benutzt ein kleines Interface, mit dem wirklich jede Einstellung des Modems kontrolliert werden kann. Telefonlisten mit wichtigen Rufnummern können nach Wunsch erstellt und benutzt werden, außerdem können auch einige beliebige Terminals emuliert werden (ein Prozeß, bei dem sich der PC wie ein hochkompatibler Texteditor verhält). Der Anschluß des ZDX erfolgt äußerst problemlos, nur der eingebaute Lautsprecher trällert viel zu laut und läßt sich nicht regulieren. Die erstklassige Software, nützliche Anzeigen und eine einfache Handhabung machen dieses Modem zu einer guten Wahl für jemanden, der sein langsames Gerät verschrotten will. Neulinge wären wahrscheinlich besser mit einem Modem beraten, zu dessen Lieferumfang freier Internet und Compuserve Zugang gehört. Umsonst gibt es beim ZDX nur eine zehnjährige Garantie, aber auch das ist nicht von schlechten Eltern, oder?

FAZIT: **89%**

TORNADO XL144E

Hersteller: G & B
Tel.: (31) 2526 - 20303
Preis: ca. DM 449,-

Tornado Modems erfreuen sich in Kontinental-Europa bereits seit einiger Zeit wachsender Popularität. Das recht günstige XL144E wird zusammen mit einem Telefon-Anschlußkabel, dem Netzteil und einem Handbuch ausgeliefert. Was wirklich fehlt, ist das Kabel für den Anschluß an die serielle Schnittstelle des PC. Die erste Hürde für den Käufer dieses Modems besteht also darin, sich rasch ein solches Kabel zu besorgen.

Hat man einmal den örtlichen Computershop aufgesucht, sollte die Installation der Fax/Modem-Software eigentlich kein Problem mehr sein, denkt man. Aber weit gefehlt. Das liegt allerdings nicht an der Qualität der Software, sondern viel mehr an ihrem verwirrenden Umfang. Die Faxoption wird durch WinFax Lite und DOSFax lite abgedeckt, zwei sehr ordentliche Programme, die auch vielen anderen Modems beiliegen.

Für die Kommunikationssoftware gibt es eine auf einmündigen Gebrauch beschränkte Probierversion von TELIX. Damit kann man alle Online-Spielerien dieser Welt in Ruhe ausprobieren und sich eine Liste der in Anspruch genommenen Modemkontakte anlegen. Sollten Sie sich nach einem Monat nicht für die Lizenzierung dieser Software entscheiden, läßt sich TELIX nicht weiter benutzen. Aber keine Panik. Dem XL144E liegt noch eine zweite Diskette mit ausgesuchten Sharewareprogrammen anbei.

Doch was nützt einem sämtliche Kommunikationssoftware dieser Erde, wenn man nicht weiß, wen man alles kontaktieren kann? Zum Glück kommt mit dem Monat auch ein Gutschein für die Benutzung von Short Circuit BBS, einer Online-Bibliothek mit Software und Information. Sollten Sie ausgedehntere Kontakte bevorzugen, gibts gleich noch einen Gutschein. Für einen Monat Compuserve nämlich, zusammen mit einer kleinen Gutschrift und der Compuserve WinCIM Software. All dies vermag die Attraktivität des Modems schon ein wenig zu steigern.

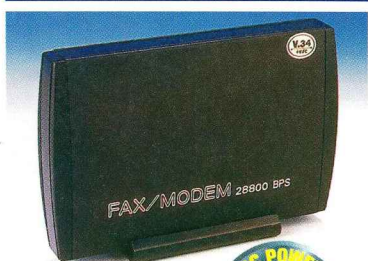
Aber warten Sie nur auf Ihren ersten Wählversuch. Der interne Lautsprecher des XL144E ist superlaut, einen Regler gibt es nicht. Bei jeder Fax- oder Modemverbindung tauschen die Geräte bekanntlich eine ganze Reihe nerviger Töne aus. Das XL144E überträgt solche Töne mit einer Lautstärke, die das unmittelbare Verlangen nach einem Kubikmeter Dämmwolle aufkommen läßt. Denn dieser Lärm macht wirklich keinen Spaß.



FAZIT: 71%

TORNADO XL288E

Hersteller: G & B
Tel.: (31) 2526 - 20303
Preis: ca. DM 799,-



Das zweite Tornado Modem ist zugleich das Flaggschiff dieses Herstellers, es überträgt Daten mit einer Geschwindigkeit von bis zu 28.800 bps. Laut Handbuch wird aber ausschließlich das V.42 Protokoll unterstützt, was schon Anlaß zu einiger Sorge bietet. Auf den zweiten Blick findet man jedoch einen Beipackzettel, auf dem erklärt wird, daß das XL288E nach dem Druck des Handbuchs schon ein Update erleben durfte. Jetzt wird auch der neuere V.34 Standard unterstützt, wodurch eine größtmögliche Kompatibilität erreicht wird.

Zum Lieferumfang gehören das 28.800 bps Modem mit 14.400 bps Fax, Netzteil, Telefonkabel und Handbuch. Wie schon beim kleinen Bruder fehlt auch hier das serielle Kabel, aber der freundliche Verkäufer in Ihrem Computershop wartet schon auf Sie. Bei einem Modem dieser Kategorie sollte man eigentlich eine Komplettausstattung voraussetzen. Auch die mitgelieferte Software ist identisch: WinFax Lite, DOSFax Lite, TELIX und einige Shareware-Programme. Dazu die gleichen Vergünstigungen bei Compuserve und Short Circuit BBS. Ein ideales Paket für Einsteiger also, die nicht nur ein schnelles Modem suchen, sondern auch auf Anhieb mehr Software besitzen wollen als alle ihre Freunde zusammen. Verglichen mit dem XL144E besticht das XL288E nicht nur durch eine höhere Geschwindigkeit, sondern auch durch einen wesentlich angenehmeren internen Lautsprecher, der nicht mehr bei jeder Verbindung die versammelte Nachbarschaft beschallt. Die notwendigen Töne bei der Verbindung mit einem anderen Modem sind nunmehr nur noch als dezentes Rummeln im Hintergrund wahrnehmbar. Die einzige Existenzberechtigung eines Lautsprechers besteht doch nur darin, den Anwender wissen zu lassen, ob das angesprochene Modem auch erreicht wurde. Der häufigste Verbindungsfehler liegt nämlich bei der alten Dame am anderen Ende der Leitung, deren Ohren als Antwort auf ein zaghaftes "Hallo?" mit einem Datenfluß von 28.800 bps bombardiert werden. Das XL288E warnt seinen Besitzer zwar deutlich bei einer Fehlverbindung, der Geräuschpegel bleibt jedoch ständig im angenehmen Bereich.

Aufgrund der Hayes Kompatibilität und der unterstützten V.42, V.42 bis, MNP 2, 3, 4 und fünf Datenkompressions- und Fehlerkorrektur-Standards arbeitet das Modem auch mit der meisten anderen Software problemlos zusammen. Was Highspeed-Modems zu einem vernünftigen Preis angeht, ist dieses Gerät zur Zeit nur schwer zu schlagen.

FAZIT: 90%

PACE MOBILFAX 144

Hersteller: Pace Micro Communications
Tel.: 089 - 686460
Preis: ca. DM 499,-

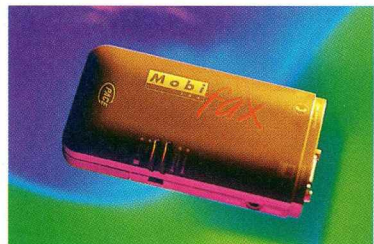
Die Firma Pace gehört ebenfalls zu denjenigen, die schon seit geraumer Zeit im Kommunikationsgeschäft vertreten sind. Irgendwo in unserer Redaktion liegen sogar noch ein paar Pace 2400/300 bps Modems herum. Als wir sie damals bekamen, waren sie fürchterlich modern, weil sie neben Modemfunktion auch den Faxbetrieb erlaubten.

Wie schon das Andest Road Runner ist auch das Mobilfax ein semi-portables Gerät. Das zeigt sich an zwei typischen Eigenarten: zum ersten ist das Gehäuse deutlich kleiner als das eines normalen externen Modems, zum zweiten kann es zum Einlegen einer 9-Volt Blockbatterie geöffnet werden. Das Modem funktioniert natürlich auch über ein mitgeliefertes Netzteil. Der Anschluß des Mobilfax erfolgt denkbar simpel. Das Verbindungskabel zum Computer enthält modemsseitig einen kleinen 9-Pin Stecker und auf der anderen Seite einen Anschluß sowohl für die 9-polige, als auch für die 23-polige serielle Schnittstelle des Computers. Dadurch werden weitere Kabelkäufe überflüssig.

Im Vergleich zur kurzen Lebensdauer der Batterie beim Road Runner funktionierte das Mobilfax außergewöhnlich lange mit unserer Testbatterie. Das wird wohl mit der Anzahl der LEDs zu tun haben: beim Road Runner sind es nämlich genau doppelt so viele.

Das Mobilfax besitzt auch nur ganze zwei LEDs. Eine für die Stromzufuhr (bei schwacher Batterie beginnt sie zu blinken) und eine weitere für den Online Betrieb (sie kann ebenfalls blinken, allerdings nur während eines Datentransfers). Daneben gibt es noch einen Ein/Aus Schalter und den Anschluß für das Telefonkabel. Somit macht das Gehäuse des Mobilfax einen überaus aufgeräumten und bescheidenen Eindruck.

Leider wird als Software ausschließlich Delrina WinFax Lite mitgeliefert, so daß man auch mit dem schwächsten Part des ansonsten guten WinFax, dem Comit Programm von Delrina, Vorlieb nehmen muß. Ein Gratismonat Compuserve und eine kleine Gutschrift sind jedoch auch hier im Kaufpreis enthalten, man hat also genug Zeit, sich bessere Kommunikationssoftware herunterzuladen. In unserem Test funktionierte das Mobilfax einwandfrei, trotzdem bestehen immer noch Zweifel an der Notwendigkeit eines tragbaren Modems. Was nützt einem der vergleichsweise leichte Transport, wenn man zum Betrieb doch immer einen stationären Telefonanschluß benötigt?



FAZIT: 71%

Produkt Reviews

Unser monatlicher Marktüberblick über alle Arten von Peripheriegeräten wird Ihnen diesmal präsentiert von unseren beiden Techno-Hexern Philip Paisnel und Martin Wilmer.



AlfaCrystal

Golden Image ● 089 - 3211033 ● ca. DM 89,-

Der durchschnittliche PC-Besitzer wird die meiste Zeit, die er vor seinem Rechner hockt, damit verbringen, die Tastatur oder ein Zeigegerät zu benutzen. Doch trotz der vielen Zeit, die wir mit Klicken und Tippen verbringen, vergessen wir nur allzu schnell, wie wichtig diese Eingabegeräte sind. PC Power hat sich den neuesten Trackball angesehen, der eine echte Alternative zur Maus sein kann.

Der AlfaCrystal ist ein höchst

ungewöhnlicher Trackball, besitzt in etwa die doppelte Größe einer Durchschnitts-Maus und verfügt über drei Maustasten, die sich an der Vorderseite des Gerätes befinden. Ein hervorragendes Feature ist der Schalter, mit dem sich die linke Taste arretieren läßt, dadurch wird der oft problematische Prozeß des "Ziehens" unter Windows vereinfacht. Was gibt es sonst noch zu berichten? In die Kugel wurden zwei LEDs integriert! Wenn also der Trackball vom PC erkannt wird, leuchtet er in mahagonifarbenem Glanz, der ins Türkise wechselt, sobald eine Taste betätigt wird. Fragen Sie jetzt nicht, wozu das gut sein könnte. Das farbenfrohe Leuchten kann man nämlich kaum sehen, wenn

man vor dem PC sitzt, also dient es wohl eher dazu, Ihre Kollegen oder Freunde zu beeindrucken. Sicherlich ist der Ausdruck "Kunstwerk", den der Katalog anführt, etwas vollmundig gewählt.

Wer sein Leben lang mit Mäusen gearbeitet hat, wird anfangs seine Schwierigkeiten mit dem AlfaCrystal (und auch mit jedem anderen Trackball) haben, denn mit der Funktionsweise einer Maus hat er nur wenig gemein. Die linke und die rechte Taste werden mit dem Daumen bzw. mit dem kleinen Finger bedient, die übrigen Finger bewegen die Kugel. Sobald Sie sich an dieses Eingabegerät und seine Arbeitsweise gewöhnt haben, werden Sie mit einer

höchst effektiven Methode, Ihren Rechner anzusteuern, belohnt.

Ein weiterer Vorteil ist der geringe Platzbedarf des Trackballs, der ihn insbesondere für die chronisch zugeschnittenen Schreibtische von PC-Redakteuren geeignet erscheinen läßt.

EMPFEHLUNG!

Pro

Ansprechendes Design
Günstiger Preis

Kontra

Die beleuchtete Kugel ist blassdunkel
Tasten können nicht für Linkshänder konfiguriert werden

FAZIT: 86%

VideoGalaxy Oscar

Aztech ● 0421- 162560 ● ca. DM 499,-

Die Oscar-Karte hat unsere Redaktion leider zu spät erreicht, um noch mit in unseren Gruppentest aufgenommen zu werden, aber aufgrund ihres günstigen Preises ist sie allemal einen Review wert.

Die Karte wird über einen ISA-Slot mit dem PC und dann, wie bei allen ISA-Modellen, über einen Feature-Anschluß mit der VGA-Karte verbunden. Die Installationsdateien befinden sich auf der mitgelieferten Diskette, die Installation in Windows

läuft reibungslos.

Die Karte arbeitet mit CD-I- und MPEG-Dateien und sorgt für exzellente

Wiedergabequalität bei Auflösungen von bis zu 352 x 288. Die maximale Auflösung beträgt 1024 x 768, doch die empfiehlt sich nur für diejenigen, die sich

nicht an verzerrten Bildern stören. Softwaremäßig ist die Karte bestens ausgestattet - neben einem Grabber enthält sie auch einige interessante Bildbearbeitungsoptionen, z.B. den Strobe Effekt oder die RGB-Farbseparation. In der kurzen Zeit, die uns für den Test der Karte zur Verfügung stand, verhielt sie sich ähnlich wie die REALmagic LITE und kam mit der Standardauflösung bestens zurecht, obwohl es bei größeren Bildformaten schon einige Probleme gab und die für billigere Modelle typische gepixelte Wiedergabe unangenehm auffiel.

Dieser Decoder besitzt ein ausgezeichnetes Preis-/Leistungsverhältnis und ist mit funk-

tioneller Software ausgestattet. Die VideoGalaxy Oscar ist ein ernsthafter Konkurrent für die REALmagic LITE und in mancherlei Hinsicht dieser sogar überlegen, wenn man bedenkt, daß die Karte auch ein CD-ROM-Interface bereithält.

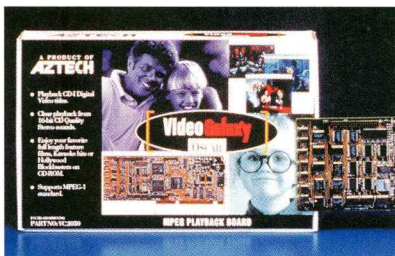
Pro

Der z.Z. günstigste MPEG-Player
Einfache Installation, Software gut
CD-ROM-Interface

Kontra

Bei größeren Formaten läßt die
Leistung erheblich nach

FAZIT: 84%



Phoenix Flight & Weapons System

Leisure Soft • 02383 - 690 • ca. DM 249,-

Tatsächlich, ein Flug- und Waffen-Steuerungssystem! Wen will man denn hier an der Nase herumführen? Einen Spaten nennt man eben Spaten! Ein glorifizierter Joystick, ein teures Stück Plastik, das dem Benutzer helfen soll, ziemlich uninteressante Spiele zu spielen. Außerdem sieht das Teil auch noch dämlich aus. Die lächer-



liche Formgebung macht es nahezu unmöglich, den Stick ohne größere Umräumarbeiten auf einem gewöhnlichen Schreibtisch zu platzieren - das Ganze sieht aus wie ein deformierter Bumerang mit Knöpfen.

Nun gut, gehen wir mal davon aus, Sie haben sich dieses Ünding aus Kunststoff ins Haus geholt - was können Sie nun wirklich damit anfangen? Das Teil besitzt nicht weniger als 24 programmierbare Knöpfe und wird mit der Tastatur verbunden, Sie erhalten damit sofortigen Zugriff auf 46 Steuerfunktionen. Äußerst sinnvoll für eine schnelle Runde Descent, oder? Nein, das Ungetüm eignet sich wohl eher für die Anhänger dieser superlustigen Flugsimulationen, die wir alle so sehr schätzen. Indem Sie die zahllosen Knöpfe und Hebel entsprechend der Funktionen Ihres Flugzeuges konfigurieren, haben Sie endlich das gesamte

Geschehen vollkommen im Griff, auf Knopfdruck, vorausgesetzt natürlich, Sie wissen dann noch, welcher Knopf welche Funktion hat, oder aber Sie halten's mit Rudi Carrell: Laß Dich überraschen... Der Stick selbst dient zur Richtungssteuerung, wobei die linksseitigen Steuerelemente für die Ruderbewegungen benutzt werden. Mit den vielen Knöpfen in der Mitte lassen sich dann allerlei Flugkunststückchen veranstalten. Die Konfigurierung des Geräts ist relativ einfach und kann für jedes Spiel separat erstellt und abgespeichert werden. Toll, der Traum eines jeden Hobbypiloten, aber wehe, wenn das Geschehen auf dem Bildschirm auch nur annähernd etwas mit dem Begriff "Action" zu tun hat, sollte man sich auf diesen Stick nicht verlassen. Die zwei Hauptfeuertaste sind sehr unergonomisch platziert und erschweren das gleichzeitige Abfeuern primärer

und sekundärer Waffen. Zudem wird der Handgriff schon nach kurzer Zeit merklich unbequem, und aus unerfindlichen Gründen schlängelt sich ein Spiralkabel nerviger Länge von ihm fort.

Alles in allem ist der Phoenix ein standardmäßiges Steuerungssystem für Flug-Freaks, das so ziemlich alles kann, außer Kaffee kochen. Für die meisten übrigen Spieltypen erscheint er wenig sinnvoll und sollte sicherlich nicht zu den regulären Schreibtischaufbauten eines normalen Menschen gehören. (1)

Pro
Toll für Flugsimulationen

Kontra
Sieht aus wie ein verbogener Bumerang mit Knöpfen
Schlecht zu handhaben
Kostet so viel wie eine Woche auf Kreta

FAZIT: **64%**

Yamaha Sound Edge

Yamaha • 04101 - 3030 • ca. DM 329,-

Yamahas erste Soundkarte für den PC tritt in direkte Konkurrenz zu Produkten der Firmen Creative Labs, Gravis etc., die mit ihren AWE 32- und Ultrasound-Karten die Spitzenposition in Sachen Soundtechnologie einnehmen. Gerade erst wurden die neuen

Multimedia-Speaker dieser renommierten Firma mit Lobeshymnen überhäuft. Wird die Soundkarte einen ähnlichen Erfolg verbuchen können?

Die technischen Daten sind sicherlich beeindruckend, die 16Bit-Karte basiert auf Yamahas haus-eigenem OPL4-Chipset, der mit seiner AWM-Technologie (Advanced Wavetable Memory) Zugriff auf 128 Instrumentalstimmen sowie acht komplette Drum-Sets bietet. Daneben enthält die Karte natürlich den gängigen FM-Synthesizer, und über den digitalen Soundprozessor (DSP) können dem Klang noch verschiedene Effekte (Delay und Hall) zugefügt werden.

Die Karte wird in einen ISA-Slot eingesetzt, und die mitgelieferte Installations-Software ist traumhaft zu bedienen, verändert automatisch Ihre Systemdateien und richtet die verschiedenen Dienstprogramme auf Ihrer Festplatte ein. Wie die meisten Soundkarten ist auch die Sound Edge mit CD-ROM-Interfaces

für die drei gängigsten Modelle ausgestattet - Panasonic, Sony (beide 40-pin) und Mitsumi (36-pin). Der Game Port dient üblicherweise dem Anschluß eines Joysticks, für ernsthaftere Anwender läßt er sich jedoch auch mit einem MIDI-Adapter als MIDI-Port benutzen.

Der Karte beigelegt ist eine bunte Mischung höchst leistungsfähiger Programme, von denen einige die technischen Möglichkeiten der Sound Edge noch weiter steigern. Mit SampleEdit können Sie sich in den Wavetable-Stimmen austoben, Sie können den Effektprozessor ansteuern, und mit einem weiteren interessanten Dienstprogramm können Sie veränderte Samples durch den DSP schicken, um ungewöhnliche Effekte zu erzeugen. Die Karte soll 100%ig kompatibel zur Sound Blaster sein, deshalb haben wir sie mit modernsten Spielen, aber auch mit Klassikern getestet. Ergebnis: Mit der Sound Blaster Pro-Emulation gab es keinerlei Probleme.

Die Karte erfüllt wirklich alle Erwartungen. Wenn Sie allerdings nicht gerade ein Musiker mit Profiambitionen sind, der sich unter großem Zeitaufwand die umfangreichen Features von Karte und Software aneignen will, wären Sie mit einer modernen Soundkarte mit speziell geschriebener Software, die die Möglichkeiten der Karte voll ausschöpft, wahrscheinlich besser bedient. Die Sound Edge mit Sound Blaster Pro zu benutzen ist, wie einen Sportwagen im ersten Gang zu fahren. Warten wir ab, bis die Karte seitens der Spieleentwickler auf mehr Unterstützung trifft. (1)

EMPFEHLUNG!

Pro
Gute Soundqualität
Umfangreiche Software

Kontra
Die Software ist nicht einfach zu handhaben
Ein 8MB-System wird benötigt

FAZIT: **88%**



Samsung SyncMaster 17GLSi



Samsung • 030 - 8528042 • ca. DM 1749,-

Der Samsung SyncMaster 17GLSi ist ein 17"-Monitor mit 0,26mm Punktabstand und maximalen Auflösungen von 1280 x 1024 Pixels bei einer Refresh-Rate von etwa 75Hz sowie 1600 x 1200 bei einer Refresh-Rate von 66Hz. Die Elektronik steckt in einem sehr durchdacht aufgebauten Gehäuse, das, verglichen mit anderen 17"-Monitoren, erstaunlich klein und leichtgewichtig ist. Der Bildschirm des GLSi ist nur sehr leicht gewölbt und bietet so eine sozusagen plane Oberfläche und ist mit einer Anti-Reflex-Beschichtung versehen, die sich unterhalb des Bildschirms befinden. Dieser zeigt auch noch

weitergehende Setup-Optionen, die mittels eines Displays mit Funktions- und Auswahlknöpfen geregelt werden.

Das Einrichten des Geräts ist absolut traumhaft. Der 17GLSi akzeptiert sowohl übliche PC D-SUB-Anschlüsse (15 pin) als auch BNC für verbesserte Bildqualität bei den Maximalauflösungen. Die jeweils gewählte Auflösung läßt sich mit Hilfe der Data Display Channel (DDC) Plug & Play-Funktion anzeigen, der Anzeigemodus kann aus 11 Presets sowie weiteren 11 definierbaren Modes ausgewählt werden.

Das Control Panel dient dazu, Bildgröße und -position auf dem Bildschirm als auch die Werte für die Bildform zu verändern (die Pin-

TECHNISCHE BEGRIFFE

DDC: steht für Data Display Channel, ein VESA-Standard, der es jedem installierten Peripheriegerät ermöglicht, mit dem PC zu kommunizieren. Ein wichtiger Bestandteil der Plug & Play-Lösung von Microsoft Windows '95.

HS: Hue And Saturation, ein Farbprinzip, welches den Farbwert als Gradzahl basierend auf einer Gruppe von sechs Farben (Rot, Gelb, Grün, Cyan, Blau und Magenta) angibt. Ein zweiter Wert zwischen 0 und 120 Grad bestimmt den

Unterschied von Weiß zum kräftigsten Farbton.

Pixel: eine Gruppe von drei Farbpunkten (Rot, Grün und Blau).

Dot-Pitch, Punktabstand: der Abstand zwischen den Pixels (je kleiner der Wert, desto besser die Bildqualität).

Refresh-Rate, Bildwiederholfrequenz: die Zahl der Einzelbilder pro Sekunde gemessen in Hertz (Hz). Für eine flimmerfreie Wiedergabe wird eine Frequenz von 70Hz allgemein als Minimum angesehen.

Trapezoid-, Parallelogramm- und Tilt-Werte). Das Bildschirm-Display ist deutlich gekennzeichnet und einfach zu handhaben und dient dazu, zusätzlich zu den zwei werksmäßigen Einstellungen die Farbwerte zu korrigieren, um die Bildschirmanzeige sowie die Druckergebnisse eines

angeschlossenen Farbdruckers miteinander abzugleichen. Während die meisten Farbmonitore das RGB-Farbmodell benutzen, verwendet der 17GLSi das Hue And Saturation-Modell (HS). Das HS-Modell ist mit seinen nur zwei veränderbaren Parametern leicht zu bedienen, aber Samsung hat eine zusätzliche RGB-Farbwertkonversion onscreen integriert.

Eine zusätzliche Recall-Option sowie ein Degauss-Knopf, der jegliche Magnetfelder, die sich auf der Kathodenstrahlröhre aufbauen entfernt (das Bild wackelt für ein paar Sekunden ganz unangenehm und beruhigt sich dann wieder), machen dieses Gerät zu einem der am umfangreichsten ausgestatteten

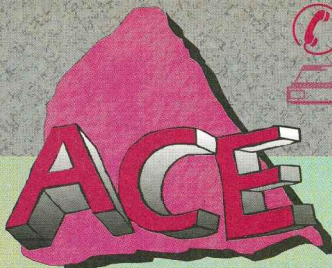
Monitore, die derzeit erhältlich sind.

Um alles aus dem SyncMaster herauszuholen, brauchen Sie natürlich eine Videokarte, die die höheren Auflösungen leisten kann, obwohl mittlerweile die meisten Systeme mit einer anständigen Karte verkauft werden, so daß das kein größeres Problem darstellen wird. Die Bildqualität ist, selbst in den Randbereichen des Bildschirms, hervorragend. Bei der höchsten von uns getesteten Auflösung (1280 x 1240) gab es zwar leichte Verzerrungen, die aber lange nicht so stark waren, als daß sie unsere Meinung über den Monitor beeinträchtigen könnten. Der 17GLSi hat wirklich eine Auszeichnung verdient. Er ermöglicht genau die Arbeitsweise, für die Windows doch eigentlich konzipiert wurde - während ich diesen Review schreibe, habe ich übrigens noch zwei Word-Dokumente auf dem Bildschirm und noch immer den halben Desktop für andere Programme frei!

Pro
Exzellente Bildqualität
Umfangreiche Einstellmöglichkeiten für den Benutzer
Tolles Preis/Leistungsverhältnis
Einfache Installation
Kontra
Gelegentlich leichte Bildverzerrungen
Wir müssen das Ding wieder zurückgeben!

FAZIT: 93%





(08237) 95998-0

BBS (08207) 2233 ANALOG

(08237) 95998-5

BBS (08207) 90091 ISDN

Lange Wand 3 86508 Rehling

Datex-J ROOS#

Mainboards

Shuttle 80486 5xISA, 3xVLB, 3,3V256C, 4xPS/2, Opti, AMI	174,00 DM
BMG 80486 4xISA, 3xVLB, 3,3V256C, 4xSIM, 2xPS/2, UMCAMI	169,00 DM
BMG 80486 4xISA, 3xPCI, 3,3V256C, FDD, Enh.-IDE, 2xPS/2, 1xPar, EDO	229,00 DM
Intel Pentium 75/90/100/120/133 5xISA, 3xPCI, 256C, 2xEnh.-IDE	229,00 DM
Intel Zappa 4xISA, 3xPCI, FDD, Enh.-IDE, 2xPS/2, 1xPar, EDO	269,00 DM
Intel Zappa dto 256 Cache	349,00 DM
Intel Zappa dto 256 Burst RAM Cache	599,00 DM

Sie haben Standard SIMM-Module? Kein Problem!
Wir nehmen Ihre alten Module bei Kauf eines Mainboards in Zahlung!

Prozessoren

80486DX2/66, Cytrix/5GS 3 Volt	99,00 DM
80486DX2/80, AMD 3 Volt	124,00 DM
80486DX4/100, AMD 3 Volt	189,00 DM
80486DX4/120, AMD 3 Volt	249,00 DM
80486DX4/100 Intel 3 Volt	289,00 DM
80486 CPU-Adapter 5 > 3 Volt	54,00 DM
Pentium® Chip 75 MHz	349,00 DM
Pentium® Chip 90 MHz	529,00 DM
Pentium® Chip 100 MHz	749,00 DM
Pentium® Chip 120 MHz	1099,00 DM
Pentium® Chip 133 MHz	1249,00 DM
CPU-Cooler gesteckt 80486	19,00 DM
CPU-Cooler gesteckt Pentium	25,00 DM

Speichermodule

	ohne Parity	mit Parity
SIM 1 MB		65,00 DM
SIM 4 MB		218,00 DM
SIM PS/2 4 MB	239,00 DM	279,00 DM
SIM PS/2 4 MB EDO	289,00 DM	
SIM PS/2 8 MB	449,00 DM	569,00 DM
SIM PS/2 8 MB EDO	569,00 DM	
SIM PS/2 16 MB	829,00 DM	949,00 DM

Festplatten

	Maxtor, Conner, Seagate, Western Digital, Quantum, IBM
Enh.-IDE 540 MB	269,00 DM
Enh.-IDE 850 MB	339,00 DM
Enh.-IDE 1 GB	439,00 DM
SCSI2 540 MB	279,00 DM
SCSI2 1 GB	559,00 DM
SCSI2 2 GB	1299,00 DM

Controller

2xIDE, FD, SER, PAR, GAME, ISA	29,00 DM
4xEnh.-IDE, FD, SER, PAR, GAME, VLB	39,00 DM
AHA 2940, FASTSCSI, PCI	386,00 DM
AVA 2825, FASTSCSI, Enh.-IDE, VLB	283,00 DM
NCR-53C810 SCSI II, PCI	109,00 DM
NCR-53C810 SCSI II, PCI mit BIOS	139,00 DM

Gehäuse

Desktop, Display 3x5,25", 2x3,5"	99,00 DM
Minitower, Display 2x5,25", 2x3,5"	99,00 DM
Bigtower, Display 4x5,25", 2x3,5"	139,00 DM

Pentium ist ein Warenzeichen
der Intel Corporation

Grafikkarten

MIRO 10AD 1MB DRAM VLB/PCI	139,00 DM
MIRO 22SD 2MB DRAM VLB/PCI	289,00 DM
MIRO 20SV 2MB VRAM VLB/PCI	429,00 DM
MIRO 20SV Video 2MB VRAM VLB/PCI	459,00 DM
SPEA V7 VEGA Video 1MB DRAM PCI	169,00 DM
SPEA V7 Showtime Plus 2MB DRAM VLB/PCI	699,00 DM
SPEA V7 Mirage P64 2MB DRAM VLB/PCI	289,00 DM
SPEA V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM VLB/PCI	389,00 DM
SPEA V7 Mercury P64 2MB VRAM VLB/PCI	469,00 DM
SPEA V7 Mercury P64 Video 2MB VRAM VLB/PCI	499,00 DM
Tsang ET4000/V32 1MB DRAM VLB/PCI	169,00 DM
Cirrus Logic 5429 1MB DRAM VLB	136,00 DM
Cirrus Logic 5434 1MB DRAM PCI	169,00 DM

Soundkarten

SOUNDBLASTER 16 VE	169,00 DM
SOUNDBLASTER 16 PRO	199,00 DM
SOUNDBLASTER 16 PRO CSP	289,00 DM
SOUNDBLASTER 16 AWE 32 VE	349,00 DM
SOUNDBLASTER 16 AWE 32	445,00 DM
WAVE BLASTER II	259,00 DM
Passiv-Boxen	29,00 DM
AKTIV-BOXEN, 2X75 WATT	65,00 DM
AKTIV-BOXEN, 2X75 WATT	119,00 DM

CD-ROM-Drives

Aztech Enh.-IDE 2xSpeed	179,00 DM
Mitsumi FX-400DE Enh.-IDE 4xSpeed	259,00 DM
TEAC SS-AK 4xSpeed inkl. Controller	289,00 DM
Optics Storage Stingray 8522 Enh.-IDE 6xSpeed	599,00 DM
Sanyo 4xSpeed, 190ms SCSI2	329,00 DM
Plexstor 4xSpeed, 160ms SCSI2	449,00 DM
Plexstor 6xSpeed, 140ms SCSI2	869,00 DM

Monitore

GREEN 14", 1024, NL, DIGI.	359,00 DM
GREEN 15", 1024, NL, DIGI.	499,00 DM
GREEN 17", 1024, NL, DIGI.	899,00 DM

Zubehör

Microsoft Mouse defender	39,00 DM
Tastatur Mitsumi 102 Tasten	49,00 DM
Netzkarte NE2000 kompatibel	69,00 DM
Koaxial-Kabel für Netzkarte 5m	15,00 DM
3,5" MARKENLW.	55,00 DM
5,25" MARKENLW.	79,00 DM

Share CD-ROM

201 GAMES 4 YOU	13,00 DM
SPIELE FÜR DOS&WINDOWS, U. A. SAM&MAX	
D-Info	49,00 DM
Adress- und Telefonaukunft Deutschland DOS&Windows	
KOMMUNIKATION TOTAL	13,00 DM
TELEX V3.22, TERMINATE V1.41, RIBTERM	
LOROS SHARE CD I (600 MB)	13,00 DM
UNLIXSYSTEM, 1JM BUTTONS DATENBANK	
SPIELE WITS	13,00 DM
PINBALL, FORTRESS, DUKE NUKEM II	
WINDOWS SHAREWARE WELT	13,00 DM
GRAPHIC WORKSHOP, WINZIP, PHOTO MORPH	
Lofto Champion für DOS & Windows	36,95 DM
Lottoverwaltungsprogramm	
PC Config	29,95 DM
Vollversion PC-Benchmark, PC-Test, +Setup, 200SW Tools	
Marihuana	19,95 DM
Witziges und Informatives zum Thema Hantl	
Blaster III	9,95 DM
50 Action Spiele	

Sonderaktion

Windows 95* CD oder Disketten Version Update	197,00 DM
Windows 95* CD Version (erfordert MS DOS)	398,00 DM
MS Office* Word95, Excel95, PowerPoint95, Access95	999,00 DM
*Voraussichtlicher Liefertermin 5. Sept. 1995	

Software

OS/2 Warp 3.0 CD-Vollversion	179,00 DM
OS/2 Warp 3.0 mit WinOS/2, CD-Vollversion	279,00 DM
MS-Winword 6.0 dt. CD-Vollversion	799,00 DM
MS-Excel 5.0 dt. CD-Vollversion	799,00 DM
MS-Access 2.0 dt. CD-Vollversion	799,00 DM
MS-Office Standard 4.3 dt. CD-Vollversion	999,00 DM
MS-Office Professional 4.3 dt. CD-Vollversion	1399,00 DM
MS-Office Proffitt 4.3 dt. CD-Vollversion	1499,00 DM
Corel Draw 3.0 dt. CD-Vollversion	119,00 DM
Corel Draw 4.0 dt. CD-Vollversion	199,00 DM
Corel Draw 5.0 dt. CD-Vollversion	449,00 DM

Komplettsysteme

Rave 486DX2/66

4MB Arbeitsspeicher	
VLB-Grafikkarte 1MB	
VLB-Mainboard von Acer mit Intel 80486DX2/66	
VLB-Controller mit FIFO	
Enh.-IDE HDD 540MB	
Cherry Tastatur	1595,- DM

Rave 486DX4/100

4MB Arbeitsspeicher	
VLB-Grafikkarte 1MB	
VLB-Mainboard von Asus mit AMD 80486DX4/100	
VLB-Controller mit FIFO on Board	
Enh.-IDE HDD 540MB	
Cherry Tastatur	1695,- DM

Rave Pentium 90

8MB Arbeitsspeicher	
PCI-Grafikkarte 2MB V7/Mirage P64	
PCI-Mainboard von Asus mit Intel Pentium 90	
VLB-Controller mit FIFO on Board	
Enh.-IDE HDD 540MB	
Cherry Tastatur	2595,- DM

Rave Pentium 100

8MB Arbeitsspeicher	
PCI-Grafikkarte 2MB V7/Mirage P64	
PCI-Mainboard von Asus mit Intel Pentium 90	
VLB-Controller mit FIFO on Board	
Enh.-IDE HDD 540MB	
Cherry Tastatur	2695,- DM

Rave Pentium 120

8MB Arbeitsspeicher	
PCI-Grafikkarte 2MB V7/Mirage P64	
PCI-Mainboard von Asus mit Intel Pentium 90	
VLB-Controller mit FIFO on Board	
Enh.-IDE HDD 540MB	
Cherry Tastatur	3095,- DM

Aufpreise

Enh.-IDE HDD 850MB	119,- DM
Enh.-IDE HDD 1.2GB	219,- DM
SCSI HDD 1GB inkl. Adaptec 2940	799,- DM
CD-ROM Mitsumi FX 400	249,- DM
Monitor 14" 36cm 1024, NI, DIGI	349,- DM
Monitor 15" 38cm 1024, NI, DIGI	479,- DM
Monitor 17" 43cm 1024, NI, DIGI	869,- DM

andere Artikel entnehmen Sie bitte aus unserem Angebot

-Ausschließlicher Einsatz von hochwertigen Komponenten
-24 Stunden Burn-In-Test
-Windows 3.11, Windows 95, OS/2, Unix, Novell kompatibel
-Support durch Hotline und Mailbox
-1 Jahr Vor-Ort-Service Garantie

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten ! - Versand inkl. Nachnahme 16,- DM

Na, hört mal, Leute, das soll doch wohl ein Witz sein, oder? Wer ist schon so verrückt, sich einen Augenmassierer zu kaufen, der die Augäpfel mit einer wahnsinnigen Taktfrequenz durcheinanderschüttelt, die er sich aus einem kleinen, hochgezüchteten 9V-Motor her-auskitzelt? Offensichtlich muß es da Interessenten geben, denn Golden Image ist ziemlich stolz auf dieses kleine Gerätchen, und nach einem ausgiebigen Dauertest waren auch wir begeistert.

Seit der Eye Massager in unserem Büro eintraf, hat wirklich jeder damit herumprobiert und seinen Spaß dabei gehabt. Als Party-Gag ist er von unschätzbarem Wert: Sie nehmen ihn einfach in die Hand, und los geht's! Aber funktioniert er tatsächlich, und ist er sein Geld wert?

Nun, zunächst einmal ist der Eye Massager höchst unkomfortabel in der Handhabung. Sofern es sich bei dem Benutzer nicht ausgerechnet um

eine Mutante mit der Schädelkonstruktion eines Neandertalers handelt, gräbt sich der Massierer tief ins Nasenbein und kitzelt unerträglich, sobald er eingeschaltet wird. Dann gibt es da noch die beiden Druckflächen, die sich beidseitig gegen die Schläfen pressen, wodurch die sogenannten Chengli-Zonen stimuliert werden sollen, die aber den Anwender in der Praxis lediglich in die weit geöffneten Arme der Hysterie treiben. Bei niedrigen Drehzahlen wird ein leicht unangenehmes Gefühl erzeugt, während man bei höheren Touren den Eindruck hat, ein Schwarm Wespen wolle sich Eintritt in den Schädel verschaffen.



Eye Massager

Golden Image • ca. DM 89,-

Die Funktionsweise des Massierers: Die Massageflächen bearbeiten vibrierend die Schläfen- und Augengegend und regen so all die sensiblen Bereiche an, die auch ein leibhaftiger Masseur vorrangig bedient. Dadurch soll ein Entspannungszustand herbeigeführt werden. Bereits nach etwa fünf Minuten dürfen sich Ihre Augen wesentlich besser fühlen, und es wird sogar behauptet, aufgrund des Streßabbau-potentials des Eye Massager ließen sich auch Kopfschmerzen lindern.

Ob das Teil nun wirklich funktioniert, darüber gehen die Meinungen auseinander. Mal klappt's, mal klappt's nicht. Aber wie auch immer das Ergebnis aussehen mag, mit dem Ding auf dem Kopf sieht der Benutzer in jedem Fall

aus wie ein kompletter Vollidiot. Wenn Sie exzentrisch veranlagt sind, unter chronischer Augenmüdigkeit leiden oder gar Triefaugen haben, sollten Sie das Gerät mal antesten. Und überhaupt, was weiß ich, was man sonst noch alles damit anstellen kann... (P)

Pro
Einmalig auf Parties
Man vergißt die Umwelt

Kontra
Man sieht wie ein Idiot aus
Viel Geld für so ein Teil
Unpraktisch

FAZIT: 72%

Panasonic PCMCIA CD-ROM Player KXL-D720

Computer Electronic Distribution • +44 0181 877 9950 • ca. DM 230,-

Mittlerweile geht kaum noch ein Desktop-PC ohne integriertes CD-ROM-Laufwerk über die Ladentheke, bei den übrigen ist zumindest die Option zum nachträglichen Einbau vorgesehen. Leider aber muß sich die Mehrheit der Notebook-Systeme aus Platzgründen immer noch ohne diese wichtige Komponente zufrieden geben. Ihr armer PC muß bitteren Verzicht üben, denn die neuesten Spiele und auch ernsthaftere Software sind in zunehmendem Maße ausschließlich im CD-ROM-Format erhältlich. Der Panasonic PCMCIA CD-ROM-Player könnte die Lösung Ihres Problems sein.

Das Laufwerk hat, wie wir das von Panasonic inzwischen gewohnt sind, ein geschmackvolles Äußeres sowie ein Display nebst einigen Knöpfen, wie man sie auch auf einem portablen Audio-CD-Spieler findet (als der das

Gerät natürlich auch benutzt werden kann). Der Panasonic klärt Sie sogar darüber auf, ob Sie eine Audio-CD oder eine CD-ROM eingelegt haben. Zum Lieferumfang gehört ein separates Netzteil, aber auch Batteriebetrieb ist möglich. Sechs wiederaufladbare AA-Batterien sollen für vier Stunden Audio- oder zwei Stunden CD-ROM-Spaß gut sein.

Der Panasonic wird mit dem PC entweder über einen SCSI-Anschluß (Typ I oder II) oder über ein PCMCIA-Interface (Typ II) verbunden.



Werkseitig ist die Einheit auf erstere Option eingestellt. Beigelegt ist eine PC-Karte, die mit dem PCMCIA-Kabel an den SCSI-Anschluß auf der Rückseite des Laufwerks angeschlossen wird. Die Installation der PC-Karte ist im Grunde genommen eine Kacksache - die Anleitung schildert klar und sachlich, was zu tun ist. Die Installations-Software arbeitet fehlerfrei und, mittlerweile schon fast die Norm, ändert für Sie automatisch die Konfigurationsdateien Ihres Rechners.

Während des Betriebs unterschiedlich das Laufwerk kaum von einem gewöhnlichen Double Speed, und es erfüllte die angegebenen Spezifikationen - eine Transferrate von 300KB/s sowie eine durchschnittliche Zugriffszeit von 295 Millisekunden. Diese Werte lagen jedoch beim Batteriebetrieb erwartungsgemäß ein wenig niedriger. Alles in allem ist der

Panasonic eine lohnende Investition, obwohl man sich natürlich fragen muß, ob der Begriff des "Portablen" nicht zu stark strapaziert wird, hat man doch mit dem Laufwerk ein weiteres Stück Hardware mit sich herumzuschleppen. Wie auch immer, wenn Sie es lieben, alle Hände voll zu tragen zu haben und das Ganze dann auch noch "portabel" zu nennen, dann treffen Sie mit dem Panasonic eine gute Wahl. (P)

Pro
Extrem leicht zu installieren
Kann auch Audio-CDs abspielen
Steht den normalen Laufwerken in technischer Hinsicht in nichts nach

Kontra
Portabel? Vergessen Sie nicht: Sie müssen auch noch das Notebook schleppen

FAZIT: 84%

Q-Video Snapshot

Quantum Leap • +44-1506 461917 • ca. DM 230,-

Der Q-Video Snapshot ist der erste Standbild-Grabber, der das Signal in der Software dekodiert, daher auch der günstige Anschaffungspreis. Eine unglaublich simple Idee, statt den Ausschnitt eines Videos zu grabben, was in Echtzeit erfolgen muß, kann man nun in angemessener Zeit das Standbild

dekodieren.

Für Ihr Geld bekommen Sie eine ISA-Karte samt Kabel, das die Verbindung zur Bildquelle herstellt. Diese Bildquelle kann ein Videoplayer, eine Kamera etc. sein, alles, was über einen Standard-Videoausgang oder über einen SCART- oder BNC-Anschluß verfügt, kann verwendet werden. Die Installation der Karte ist unproblematisch.

Die Windows-Software erlaubt es Ihnen, das Videobild in Graustufen zu betrachten, bevor Sie ein Einzelbild einlesen. Anschließend wird das Bild in ein digitales 24Bit-Format umgewandelt und in der gewählten Größe auf dem Bildschirm dargestellt - 752 x 544, 362 x 272 oder 181 x 136. Der ganze

Prozeß dauert etwa zehn Sekunden, je nachdem, welchen PC Sie benutzen. Das Bild kann nun in verschiedenen Standard-Grafikformaten abgespeichert werden, darunter BMP, GIF, PCX und JPEG (komprimiert). Die eigentlichen Bearbeitungsoptionen sind ziemlich mickrig ausgefallen und bieten nichts, was Pakete wie Paintshop Pro nicht auch zu bieten hätten.

Die Qualität der eingelesenen Bilder ist erstaunlich gut, wenn auch abhängig von der Qualität der Bildquelle - VHS ist sicherlich längst nicht so fantastisch, wie einige Leute denken. Schon verrückt, wie es Anfang der 80er Jahre das deutlich überlegene Betamax-Format überhaupt aus dem Rennen werfen konnte. Snapshot produziert ein akzeptables Bild, das sich nur geringfügig vom Original unterscheidet.

Snapshot richtet sich bestimmt nicht

an professionelle Anwender, aber es verschafft dem Amateur Zugang zu einer breiten Palette von Quellmaterialien, die in beliebiger Form, sei es DTP, sei es ein computerisiertes Fotoalbum, verwendet werden können. Die vielleicht einzige vergleichbare Methode in dieser Preiskategorie bietet Kodaks PhotoCD, die zwar qualitativ ein klein wenig mehr zu bieten hat, langfristig aber auch ein bißchen kostspieliger ist. (P)

Pro
Erschwinglicher Bilder-Grabber
Erstaunliche Qualität

Kontra
Armseelige Bildbearbeitungs-Tools

FAZIT: 85%



InternetSuite

Quarterdeck • 0211 - 597900 • ca. DM 199,-

Bei einer exklusiven Produktvorstellung der Firma Quarterdeck durfte PC Power auch einen Blick auf das neue InternetSuite werfen. Quarterdeck, der Vertreter des preisgekrönten Speichermanagementprogramms Qemm 7.5, bewegt sich zügig und entschlossenen Schrittes in Richtung Internet-Softwarearena.

"Quarterdeck hat sich in den vergangenen sechs Monaten grundlegend verändert", so der Firmensprecher. "Die Firma wurde einer kompletten Neustrukturierung unterzogen, dazu kommt noch die Entwicklung von Software in einigen neuen Bereichen. Zu unseren neuesten Produkten gehören CleanSweep und WebAuthor, die

erste Komponente von Quarterdecks InternetSuite." WebAuthor ist ein HTML-Zusatz für Word 6.0 für Windows und ist seit März im Handel. Gegen Ende des Sommers erwarten wir die Version für WordPerfect. CleanSweep ist ein Dienstprogramm, das unerwünschte Windows-Programme mit all deren Komponenten vollständig aus den Laufwerken löscht. Zusätzlich zum WebAuthor stellte Quarterdeck im Juli auch QMosaic, seinen neuen Browser für das World Wide Web, vor. Gegenüber anderen Browsern enthält QMosaic einige einzigartige und verbesserte Features. Ein Beispiel ist Multiple Document Windows, wo ein, zwei oder mehr Dokumente gleichzeitig abgebildet

werden können, oder Sie schauen sich ein Dokument an, während ein anderes im Hintergrund downloadet. Mit Multiple History Views können Sie sämtliche Stationen Ihrer gegenwärtigen Sitzung auf den Bildschirm bringen, aber auch die Aufzeichnungen vorangegangener Sitzungen können abgerufen werden. Ein weiteres Feature ist der Link Tree-Navigator. Er zeigt Ihnen alle HTML-Links innerhalb jeder Web-Page, die Sie besuchen, an. Somit haben Sie Zugang zu bestimmten Links, ohne durch die ganze Page scrollen zu müssen. Klicken Sie einfach nur auf die gewünschte Adresse im Link Tree, und Sie gelangen zu der neuen Page, auf der wiederum ein anderer Link Tree erscheint.

Zu den Maßnahmen zur Leistungsoptimierung gehört auch ein Cache-Feature, das die Ansprechgeschwindigkeit des Web - unabhängig von der Geschwindigkeit Ihres Modems - erhöht. QMosaic läuft mit Gopher, FTP, NNTP und anderen Protokollen. Ein Drag & Drop-Interface erlaubt es, neu entdeckte Web-Page-Adressen aufzunehmen und sie in den entsprechenden Hotlists abzulegen. Die Hotlists sind veränderbar und können kategorisiert werden, um das Auffinden der gewünschten Sites zu vereinfachen.

InternetSuite ist eine umfang-

reiche Gruppe von Programmen für den Gebrauch im Net, anders als jene Pakete, die Sie von Ihrem Internet-Provider erhalten. Zu den Programmen gehört neben QMosaic das Quarterdeck Message Centre, eine Offline-Software zur Verwendung mit E-Mails und Newsgroup-Messages, QFTP, die Quarterdeck-Version des File Transfer Protocols, mit dem Files in das und aus dem Netz transferiert werden. QTERM (Telnet mit einer Nomenklatur von Quarterdeck) erleichtert die Verbindungen zu entfernten Host-Rechnern ganz enorm. Außerdem bietet InternetSuite noch die Möglichkeit, Multimedia-Dateien zu betrachten, und zwar inklusive Grafiken, Sounds und integriertem Windows SLIP/PPP-Support für kinderleichte Wahlverbindungen ins Net. Sieht man einmal von dem Problem des fehlenden automatischen Log-Ons zu den europäischen Providern ab, ist dies ein sehr umfangreiches und leicht zu handhabendes Programmpaket.



Patchwork

Optimedia • 0941 - 21149 • ca. DM 49,80

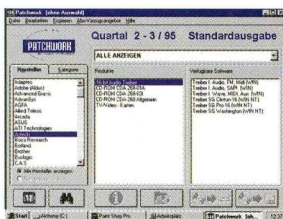
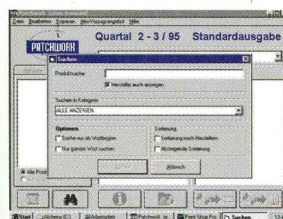
In regelmäßigen Abständen flattern uns eine Anzahl mehr oder weniger brauchbarer CD-ROMs verschiedener Couleur ins Haus, und manchmal finden wir auch eine Perle darunter. Um es gleich vorweg zu nehmen: die CD von Optimedia Quartal 2&3 1995 gehört auf jeden Fall dazu. Über 150 Hersteller von 3Com bis Znyx haben hier die neuesten Treiber, Patches und

Updates geliefert, und noch gleich dazu das aktuelle Servicepack für OS/2 Warp. Doch damit nicht genug, befindet sich gleich noch eine zweite CD im Schuber, die vier voll funktionsfähige 30-Tage Testversionen von Micrografx (Picture Publisher 5.0, Designer 4.1) und Novell (Perfect Office 3.0 und Netware 4.1 für zwei User) enthält.

Mit dem Setup installiert Patchwork

den Systemkern auf der Harddisk und meldet sich dann nach dem Start mit einer so ausgeklügelten und grafisch ansprechenden Oberfläche, wie wir sie noch selten bei einer Sampler-CD gesehen haben. In drei Fenstern, ähnlich einem Filemanager, lassen sich Hersteller, Produkte und die dazu verfügbare Software anzeigen, kopieren und installieren. Zu fast jedem Produkt ist per Mausklick eine kurze Information verfügbar, und sollte eine beschreibende Readme-Datei existieren, kann auch diese gelesen werden. Hat man eine Kategorie wie zum Beispiel Anwendungsprogramme für Windows ausgewählt, kann man danach den Hersteller und zuletzt das gewünschte Produkt auswählen. Klicken wir eine Datei an, werden in der darunterliegenden Knopfleiste vier Optionen sichtbar, mit deren Hilfe das Programm kopiert, installiert oder auch gestartet werden kann. Zusätzlich befindet sich für Freunde des DOS-Prompts auch noch eine Datei namens

Inhalt.txt auf der CD, welche das komplette Inhaltsverzeichnis der CD enthält. Nach gründlichen Recherchen stellte sich heraus, daß tatsächlich nur die neuesten Treiber und Updates auf der Disk zu finden waren, darunter Drucker-, Grafik-, Soundkarten-, CD-ROM-Treiber für Windows, OS/2 und Windows NT. Oberfläche wie Inhalt der CD verdienen das Prädikat vorbildlich, diese Scheibe sollten Sie sich (empfohlener VK 49,80 DM) auf keinen Fall entgehen lassen, zumal allein die Bonus-Disk mit den Testversionen ihr Geld allemal wert ist.



Pro
Riesige Auswahl an Treibern und Patches
Vorbildliche Oberfläche
Sehr gute Suchfunktion

Kontra
Nicht immer aktuell

FAZIT: 92%

Der erste **spiel-FILM**

Interactive CyberPunk-Movie

BURN:CYCLE

400 Storyboards tick über 100 Live Action Sequenzen tick
253 interaktive Ansichten tick vier verschiedene Shooting Spiele tick Musik von Simon Buswell tick sechs
Hauptrollen tick 20 interaktive Spiele tick 14 Tage Drehzeit in professionellen Studios

click Du bist im Jahr 2063 und Du bist Sol Cutter **click** jemand hat Dir den Computer Virus Burn:Cycle im Kopf installiert **click** in zwei Stunden wird der Virus Dein Hirn zerstören **click** Du mußt den Doc finden, der weiß wie Du zu retten bist **click** benutz Dein Gehirn - solange Du es noch gebrauchen kannst **click** beeil Dich, denn Deine Zeit ist bald abgelaufen **click** in Amerika und England zu einem der besten CD-Titel gewählt **click** die Vision des Cyberspace ist Realität **click** komplett in Deutsch

Erhältlich ab Freitag, den 13. Oktober '95

PC - Mac - CD-i
internet website <http://burncycle.com>

Philips Media

Find out what's at The end of a Rainbow

the cranberries

doors and windows

RAINBOW DISC

Das erste interaktive Musikprogramm,
das auf allen gängigen Plattformen abspielbar ist!



RAINBOW DISC

... Kompatibel mit CD-ROM (Windows u. Mac), CD-i und Audio CD.

Philips Media

Power Test

WK1-Flugsimulationen

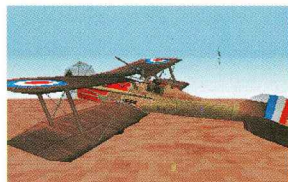
Der tollkühne Martin Wilmer und seine fliegenden Kisten

Unter den zahlreichen Flug- und Luftkampsimulationen gibt es einige, in denen es nicht um moderne Hochleistungs-Jets geht, sondern die sich vielmehr auf eine Ära konzentrieren, in der Zweikämpfe in der Luft noch etwas Romantisches an sich hatten. Natürlich war auch zu Zeiten des Ersten Weltkrieges das ultimative

Ziel, den Gegner vom Himmel zu holen, doch alles vollzog sich in einem etwas moderateren Tempo. Der Luftkampf während des Ersten Weltkrieges war eine ganz persönliche Angelegenheit zwischen den einzelnen Piloten, die sich gegenseitig in höchstem Maße respektierten.

In unserem diesmonatigen Power

Test nehmen wir einige der besten WK1-Flugsimulationen unter die Lupe. Alle hier vorgestellten Flugsimulationen legen ein besonderes Schwergewicht auf die taktischen Elemente des Genres. Dem PC-Piloten, der bislang seine Luftkämpfe gewann, indem er das Ziel erfaßte und dann aus 15 Meilen Entfernung seine



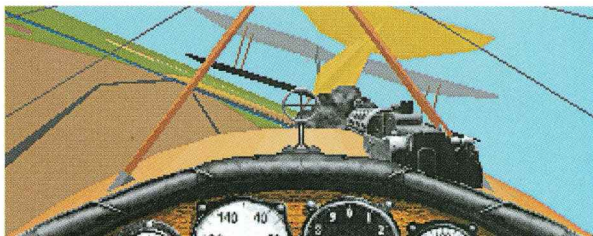
Lenkraketen abfeuerte, eröffnen sich in Spielen wie Wings of Glory und Dawn Patrol völlig neue Perspektiven des Fliegens. Also, setzen Sie sich die Ledermütze auf, hängen Sie sich den dummen Fliegerschall um den Hals und tauchen Sie ein in die atemberaubende Action aus der Frühzeit der Luftfahrt.

Red Baron

Dieser Titel ist wohl der Urgroßvater der WK1-Flugsimulationen. Er versetzt uns zurück in eine Zeit, als Männer noch Männer waren und konnte sich seinerzeit in Rekordzeit als Klassiker auf dem Markt etablieren. Dem Spieler stehen 17 verschiedene Flugzeuge aus der guten alten Zeit zur Verfügung, darunter so berühmte Kisten wie die Sopwith Pup, die Camel oder die Fokker DR1. Anschließend kann der Spieler entscheiden, ob er eine komplette Schlacht (Campaign) durchstehen will oder ob er lieber erstmal ein paar Nummern kleiner

anfangen und sich in einem Luftkampf gegen eine ganze Staffel oder auf einem Patrouillenflug entlang der Gefechtslinie bewähren will. In der Campaign-Option erfahren Sie dann auch, ob Sie überhaupt eine Überlebenschance gehabt hätten - zu einer Zeit, in der Fluganfänger liebevoll als "Zwanzigminüter" tituliert wurden.

Wie man es von einem betagten Spiel wie diesem hier erwarten kann, machen die Grafiken verglichen mit moderneren Produkten einen schlichten Eindruck. Flache Polygone, grob angedeutete Hintergründe und kaum Über-



rasches auf dem Sound-Sektor legen den Schluß nahe, daß sich dieses Spiel voll und ganz auf ein gelungenes Gameplay und weniger auf Äußerlichkeiten verlassen muß. Aber damit hat Red Baron keine

Probleme. Wenn Sie nach einer schlichten, aber soliden WK1-Simulation suchen, können Sie mit Red Baron eigentlich nicht viel falsch machen, zumal das Spiel auf nahezu jedem Rechner läuft.

Kixx ca. DM 39,-
Mindestanforderungen: DOS 5, 286, VGA, 640K; Läuft mit Sound Blaster, AdLib, Joystick

Knights Of The Sky

Knights Of The Sky ist eine WK1-Flugsimulation, die große Ähnlichkeiten zu Red Baron aufweist. Gleich 20 der wichtigsten Flugzeugtypen aus damaliger Zeit stehen dem Spieler zur Verfügung. Ort des Geschehens ist die Westfront, und Sie treten gegen feindliche Kräfte zu Land und in der Luft an. Dies bezieht sich allerdings auf die sogenannte Career-Option, aber wie bei den anderen Spielen dieses Tests gibt es auch Optionen, mit denen Sie sich auf etwas weniger gefährliche Art und Weise mit der Steuerung und dem Flugverhalten Ihrer Maschine vertraut machen können. In Zweikämpfen können Sie gegen die 16 deutschen und englischen

Fliegerasse der damaligen Zeit antreten, den Bombenabwurf üben, Begleitschutz fliegen und noch weitere Aufgaben übernehmen, die das tägliche Brot der WK1-Piloten waren. Um es gleich vorweg zu sagen: Knights Of The Sky sieht gegenüber anderen hier vorgestellten Simulationen alles andere als überwältigend aus. Die Grafiken bestehen aus einfachen Polygonen, und die tristen Landschaften kann man kaum als malerisch beschreiben. Allerdings stehen dem Spieler eine ganze Reihe von Betrachterperspektiven zur Verfügung, die es ermöglichen, die Situation stets im Griff zu behalten. Das gesamte Spiel läuft mit einer Geschwindigkeit, die selbst auf kleineren Rechnern - wirk-



lich sagenhaft ist. Sie haben die Option, sich die letzten Augenblicke Ihres Luftkampfes noch einmal in der Wiederholung anzusehen. Zudem lassen sich zwei Rechner zusammenschließen, so daß Sie

auch gegen einen Kollegen in die Luft steigen können. Knights Of The Sky bietet einen brauchbaren Einstieg in die Freuden der Fliegerei mit diesen Kisten aus Holzplatten und Stoff.

Kixx XL
ca. DM 39,-
Mindestanforderungen: DOS 3, 286, 640K, EGA Läuft mit VGA, AdLib

Wings Of Glory

Die Firma Origin ist bekannt für ihre grafisch hervorragenden gelungenen Flugsimulationen, die allerdings an ihrer nicht gerade überzeugenden Spielbarkeit kränkeln. Bei Wings Of Glory ist dieses Manko gründlich behoben worden, obwohl der Titel optisch große Ähnlichkeiten zur übrigen Strike-Serie aufweist.

Origin hat eine Simulation entwickelt, die sich genau so spielt, wie es sein sollte. Zweifelloos dürfte es sich bei Wings Of Glory um die zur Zeit beste WK1-Flugsimulation auf dem Markt handeln. Die üblichen Optionen sind in reicher Zahl vorhanden - Sie können ganze Feldzüge miterleben, Zweikämpfe in der Luft veranstalten oder auch an diversen Bombenangriffen teilnehmen. Zwar sind die verschiedenen Einsätze nicht gerade abwech-

slungsreich gestaltet, aber das liegt wohl eher an der simulierten Epoche, als daß man es dem Spiel selbst ankreiden könnte. Die unbestrittenen Stärken des Titels liegen jedoch im grafischen Bereich und beim Gameplay - auf beiden Gebieten hat Wings Of Glory Erstklassiges zu bieten. Bitmap-Polygone, texturierte Landmassen, kernige Explosionen und ein Flugmodell, bei dem Sie sich schon ordentlich ins Zeug legen müssen, wenn Sie es auf dem gewünschten Kurs halten wollen (genau wie bei den echten Vorbildern), machen Wings Of Glory zu einem absoluten Muß, und das nicht nur für historisch Interessierte. Wenn Sie einen zünftigen Rechner besitzen (mindestens einen DX2-66), kann ich Ihnen den Titel wärmstens ans Herz legen..

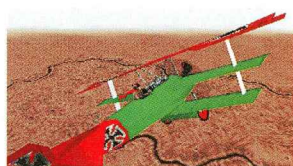
Electronic Arts

ca. DM 89,-

Mindestanforderungen: DOS 5, VGA, 486-33MHz, 8MB RAM, Double-Speed CD-ROM
Läuft mit Sound Blaster, AdLib, General MIDI (MPU - 401 Interface)



Wenn es Ihnen zu langweilig wird, ständig den gegnerischen Fliegern auszuweichen, sollten Sie ruhig mal das Feuer auf feindliche Gebäude eröffnen.



Dies ist zwar derselbe Flugzeugtyp, wie ihn auch der Rote Baron benutzt, aber das garantiert noch lange nicht, daß der Pilot automatisch zum Flieger-As wird.



Es ist gar nicht so einfach, ein einzelnes Flugzeug vom Himmel zu holen, geschweige denn ausreichend viele, um ein Flieger-As zu werden.

Dawn Patrol

Die Firma Rowan Software hat neben ihrem anderen großen Flugsimulations-Hit Overlord nun auch die WK1-Kampfsimulation Dawn Patrol in die Schlacht um Marktanteile geschickt. Grafik-Engine und Flug-Engine des Spiels sind mit denen des vorgenannten Titels identisch. Dawn Patrol ist eine präzise und unglaublich gut spielbare WK1-Simulation, die dazu jedem Flugzeugfanatiker die Freudentränen in die Augen treiben wird. Das Spiel bietet nahezu grenzenlose Variationsmöglichkeiten. Sie können individuelle Einsätze fliegen,

die auch die berühmten Asse jener Zeit geflogen sind, Sie können Zweikämpfe mit den übrigen Piloten arrangieren, und Sie können sich dazu eines der 14 zur Wahl stehenden Flugzeuge aussuchen. Entweder fliegen Sie auf Seiten der Alliierten oder auf Seiten des Kaisers. Doch Sie müssen sich nicht strikt an die vorgegebene Struktur Ihrer Einsätze halten, denn Sie haben stets die Möglichkeit, die Zahl der am Himmel befindlichen Gegner zu verändern, ein anderes Flugzeug auszuwählen, die fliegerischen Fähigkeiten des Gegners zu beeinflussen usw. Für



Am Himmel ist der Teufel los! Jetzt sollten Sie einen kühlen Kopf wahren und sämtliche Gegner peinlichst im Auge behalten.



Also, ich glaube nicht, daß Sie das gewollt haben...

Reinheitsfanatiker sind diese Optionen zwar tabu, aber es ist schon interessant, wie durch kleine Veränderungen hier und dort der Verlauf der Luftschlacht oder gar der Ausgang des gesamten Krieges abgewandelt werden kann. Alles in allem ist Dawn Patrol ein absolutes Top-Produkt sowohl für Flug-Fans als auch für WK1-Interessierte.

Empire/Rowan

ca. DM 89,-

Mindestanforderungen: DOS 5, VGA, 386-25MHz, 4MB RAM, Double-Speed CD-ROM
Läuft mit Sound Blaster, AdLib



In Dawn Patrol wird Ihnen die Action auch seitenweise präsentiert.

Zusammenfassung



Grafik

Natürlich ist es ziemlich problematisch, Spiele wie Wings Of Glory mit Spielen wie Knights Of The Sky vergleichen zu wollen. Trotzdem gibt es auch unter den älteren Kandidaten Titel, an denen der Zahn der Zeit nicht so ausgiebig genagt hat wie an anderen.

Wings Of Glory macht optisch einen hervorragenden Eindruck. Die Grafiken des gesamten Spiels sind wahrlich eine Augenweide. Demgegenüber bemüht sich Dawn Patrol um einen weniger opulenten, sauberen und weniger gepixelten Look. Und besonders im SVGA-Modus ist das Resultat wirklich unglaublich - alles sieht aus wie frisch gebügelt. Doch auch die VGA-Version ist nicht zu verachten, die Bildschirmdarstellung ist sehr detailliert, und Sie könnten sogar das Weiße im Auge Ihres Gegners erkennen. Zwar hätten den Flugzeugen ein paar zusätzliche Bitmaps ganz gut zu Gesicht gestanden, aber darauf kann ich notfalls auch verzichten, schließlich hätte das einen unangenehmen Einfluß auf das Spieltempo haben können.

Sowohl Red Baron als auch Knights Of The Sky können in grafischer Hinsicht gemessen an heutigen Standards nicht allzu viel auffahren. In Red Baron sind die Landmassen sehr simpel dargestellt, und auch die Flugzeuge bestehen lediglich aus schlichten Polygonen. Die Cockpit-Grafiken wirken sehr funktionell und aufgeräumt. Trotz all dieser Unzulänglichkeiten funktioniert die Sache bei Red Baron aber eigentlich ganz gut.

Ähnlich verhält es sich mit den Grafiken in Knights Of The Sky, obwohl diese nicht ganz so spartanisch wirken wie bei Red Baron - am Himmel ziehen Wolken, auf der Erde erkennt man Flüsse, Straßen und Schützengräben. Die

Flugzeuge wirken schlicht, aber alles Notwendige ist vorhanden. Allerdings sollten Sie nicht diesen Hauch des "Soliden" erwarten, wie Sie das bei den beiden moderneren Simulationen getrost tun können.

Dawn Patrol	★★★★★
Wings of glory	★★★★★
Red Baron	★★★★
Knights of the Sky	★★★

Präsentation

Eines der Highlights von Dawn Patrol ist in dieser Sparte das sogenannte "interaktive Flight Book", das den Spieler zwingend in die Action hineinziehen soll. Der Reichtum an Details und Informationen in diesem Game ist einfach erstaunlich - jede nur vorstellbare Variable kann der Spieler nach Herzenslust konfigurieren. Außerdem glänzt Dawn Patrol noch durch seine umfangreichen Video-Edit-Features, mit denen sich das Bildschirmgeschehen aufnehmen, bearbeiten und wiedergeben läßt. In dieser Rubrik hat Dawn Patrol eindeutig die Nase vorn.

Den nächsten Platz belegt Wings Of Glory mit seiner mittlerweile bewährten Präsentation im Origin-Stil, d.h. saubere Videosequenzen mit quadratschädigen Figuren, die das bevorstehende Szenario schon einmal vorweg durchspielen. Manchmal funktioniert diese Methode, aber oftmals auch nicht. Es wird schnell langweilig, immer dieselben Figuren zu sehen, die die ewig selben Ereignisse durchspielen, das Ganze verkommt dann schnell zu einer drittklassigen Pantomime. Der Mission Recorder ist ein nützliches Feature, wenn auch nicht ganz so ausgefeilt, wie der in Dawn Patrol. Ebenso verhält es sich mit den veränderbaren Spielvariablen.

Red Baron ist zwar ein betagter Vertreter des Genres, kann aber

was die Präsentation betrifft im Vergleich zu den übrigen Simulationen relativ hohe Noten erzielen. Es gibt zahllose Optionen, die nach Belieben verändert werden können, einen Mission Recorder, der einwandfrei funktioniert, dazu viele Infos zu den einzelnen Flugzeugtypen. Da sich diese wichtigen Spielelemente nicht in Unmengen von Menüs und Untermenüs verbergen, ist Red Baron ein äußerst benutzerfreundlicher Titel.

Knights Of The Sky gibt sein Bestes, doch das einzig erwähnenswerte Feature dieses Spiels ist die Link-Option, mit Hilfe derer zwei Spieler auf zwei Rechnern gleichzeitig gegeneinander spielen können. Ein Mission Recorder fehlt völlig, deshalb bleibt Knights Of The Sky auch nur zweite Wahl, zumindest im Rahmen dieser Testauswahl.

Dawn Patrol	★★★★★
Wings of glory	★★★★
Red Baron	★★★
Knights of the Sky	★

Flugmodell

Überraschenderweise hat Wings Of Glory hier ein ausgezeichnetes propellergetriebenes Flugmodell zu bieten. Hier kann man wirklich nachempfinden, was es bedeutet haben muß, eine dieser alten Kisten zu fliegen - keine einfache Sache. Der Einfluß des Luftwiderstands ist wirklichkeitsnah integriert worden, ebenso das Drehmoment der Maschine. Schön, daß diese Kleinigkeiten berücksichtigt wurden, sorgen sie doch für ein überzeugend realistisches Flugerlebnis. Bei Zweikämpfen ist es hier unabdingbar, im voraus zu denken, d.h. Sie sollten vorher schon genau überlegen, was Sie als nächstes unternehmen wollen, statt sich einfach auf überlastete Motoren zu verlassen.

Auch Dawn Patrol besitzt ein hervorragendes Flugmodell, das es in leicht abgewandelter Form von seinem älteren Bruder Overlord übernommen hat. Die Flugzeuge bewegen sich recht munter über den Bildschirm, wirken aber trotzdem ausreichend solide und furchteinflößend, besonders für Flugneulinge. Von den beiden Spielen ist Dawn Patrol jedoch das etwas realistischer wirkende, denn sein Flugprofil ist wesentlich detailreicher gestaltet.

Red Baron galt seit je her als eine der realistischsten Flugsimulationen auf dem Markt,

und selbst an den heutigen Verhältnissen gemessen spricht immer noch vieles für diese Einschätzung. Technische Feinheiten wie Höchststrehzahlen oder Motorleistungen wurden akkurat nachempfunden. Allerdings wirkt Red Baron manchmal ein wenig zu "Arcade-mäßig", z.B. wenn man unrealistische Flugmanöver mit Maschinen ausführt, die dazu technisch eigentlich gar nicht in der Lage gewesen sein dürften.

Im Unterschied zu den übrigen drei Testkandidaten bietet Knights Of The Sky dem Anfänger eine prima Einführung in die Anfänge der Propeller-Luftfahrt. Doch in Sachen Flugmodell gibt es bei diesem Spiel nicht viel bemerkenswertes zu berichten - in der Regel wird das Flugzeug alle Dinge ausführen, die Sie von ihm verlangen. Wer auf unbedingte Wirklichkeitsnähe steht, sollte um diesen Titel einen großen Bogen machen.

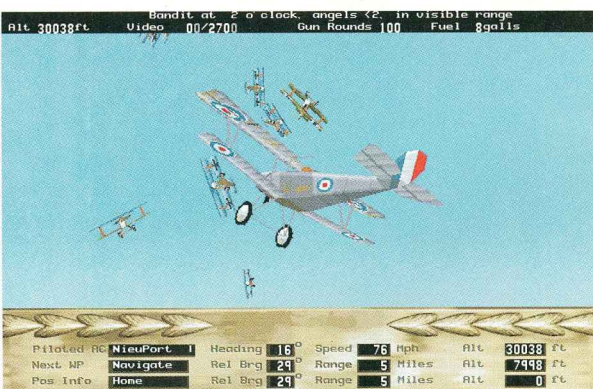
Dawn Patrol	★★★★★
Wings of glory	★★★★
Red Baron	★★★
Knights of the Sky	★

Spielgehalt

Ein Spiel kann nur so gut sein wie die Einsätze und Aufgaben, die es dem Spieler präsentiert. Glücklicherweise können alle Spiele in unserem Test unterhaltend, fesselnd oder gar herausfordernde Elemente bieten.

Wings Of Glory versucht es auf die lineare Tour, d.h. der Spieler ist bei einem Flugeinsatz entweder erfolgreich oder er versagt. Es gibt keinerlei Möglichkeiten, das Resultat des Einsatzes zu verändern, indem man z.B. andere Schwerpunkte für die Bewertung setzt. Egal wie viele Flugzeuge Sie abschießen oder wie ausgefeilt Ihre Flug- und Schießkünste auch sein mögen, wenn Sie nicht die erforderliche Anzahl von Abschüssen vorweisen können, wird Ihr Einsatz als Fehlschlag bewertet und muß noch einmal geflogen werden. Der größte Nachteil eines derartigen Spielaufbaus ist, daß Sie immer wissen, wo der erste Angriff stattfinden wird. Der weitere Verlauf der Luftkämpfe ist dann natürlich wieder variabel.

Dawn Patrol bietet so viele Flugeinsätze an, daß Ihnen nahezu unbegrenzte Möglichkeiten offenstehen, dieses Spiel erfolgreich zu beenden. Fliegen Sie beispielsweise für die Alliierten, bekommen



Sie eine bestimmte Route vorgegeben. Fliegen Sie jedoch in eine andere Schlacht oder als ein anderer Pilot auf der gegnerischen Seite, sieht die ganze Sache wieder vollkommen anders aus, und die Ergebnisse können völlig anderer Art sein.

Auch Red Baron gibt dem Spieler gewisse Freiheiten bei der Wahl, für welche Seite er in die Luft steigen will. Aber bezüglich des Aufbaus und des Umfangs der einzelnen Kampfeinsätze fällt das Spiel hinter die beiden vorgenannten Titel zurück.

In Knights Of The Sky sind, was die Einsätze betreffen, lediglich

simple Modifikationen möglich. Erst wenn Sie das Game im Link-Modus mit zwei Spielern spielen, kann es seine wahren Stärken entfalten. In diesem Modus steigt das Spiel in völlig neue Dimensionen empor und kann so seine "Lebenserwartung" beträchtlich nach oben schrauben.

Dawn Patrol	★★★★★
Wings of glory	★★★★★
Red Baron	★★★★★
Knights of the Sky	★★★

Insgesamt

Immer wieder trifft man auf Spiele, denen der Zahn der Zeit nicht viel anhaben kann und die sich durch-

aus noch neben modernen Vertretern ihres Genres behaupten können. Dies trifft mit Sicherheit auch für den Markt für Jet-Flugsimulationen zu (z.B. Falcon 3 oder Tornado). Bei den WK1-Simulationen verhält es sich jedoch leider anders. Die beiden Veteranen, Red Baron und Knights Of The Sky, weisen gegenüber den zwei aktuellen Titeln deutliche Rückständigkeit auf, sowohl bei der Spielbarkeit als auch bei den Grafiken. Wenn Sie nach einer brauchbaren WK1-Flugsimulation suchen, tun Sie, was Sie wollen, nur holen Sie sich nicht Knights Of The Sky. Seinerzeit war das Game ja ganz okay, doch heutzutage macht es einen schrecklich veralteten Eindruck. Das gleiche gilt auch für Red Baron, obwohl dieses Spiel bei vielen Fans immer noch hoch im Kurs steht, insbesondere deswegen, weil man keinen ultraschnellen PC benötigt.

Zwischen den zwei modernen

Simulationen gibt es eigentlich keine nennenswerten Unterschiede. Wings Of Glory sieht toll aus und spielt sich überraschend gut. Dem Titel ist es gelungen, das übermäßig simple "Arcade-Feeling" seiner Vorgänger abzuschütteln und dem Spieler ein präzises und aufregendes Flugerlebnis zu bieten. Ähnlich herausfordernd ist auch Dawn Patrol. Hier hat der Spieler die Möglichkeit, Geschichtliches zu lernen, während er oben über den Wolken die Gegner vom Himmel holt. Für welchen der beiden Titel man sich nun letztendlich entscheidet, ist Geschmackssache. Wer schon von den früheren Origin-Titeln begeistert war, wird in Wings Of Glory einen großen Schritt nach vorn feststellen können, und Dawn Patrol stellt eine ähnliche Steigerung gegenüber dem hervorragenden Overlord dar. Sie haben die Wahl, aber hüten Sie sich vor dem Roten Baron!

WK1-Flugsimulationen

Dawn Patrol
Wings of Glory
Red Baron
Knight Of The Sky

92%
88%
73%
65%

JES
Multimedia

Bestelltelefon:

07191 / 96 02 96

Bestellfax: 07191/96 02 98

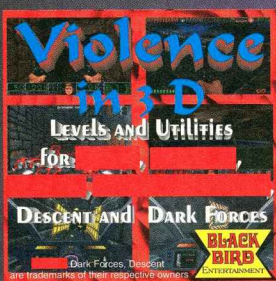
Laden und Versand:
Am Ostmarkt 1
71522 Backnang
Tel: 07191/96 02 97

Ladengeschäft:
Bismarckstr. 6
74076 Heilbronn
Tel: 07141/628038

Die ultimative Zusatz-CD ist da!

über 1.000 neue
Levels, Sounds, Editoren
für die besten 3-D Action
Spiele die es jemals gab.

unverbindliche
Preiseempfehlung **DM 39,95**



Kings Quest 7	DV	DM 89,95	Power House	DV	DM 69,95
Larry 1-6 Collection	DA	DM 89,95	Prisoner of ICE	DV	DM 89,95
Last Dynasty (Aktionspreis)	DV	DM 79,95	Psycho Pinball	DV	DM 89,95
Legend of Kyrandia 3	DV	DM 79,95	Sensible Golf	DA	DM 79,95
Lemmings 3	DA	DM 69,95	Sensible World of Soccer	DA	DM 79,95
Lemmings 3 D	DA	DM 79,95	Silent Hunter	i.V.	
Little Big Adventure	DV	DM 89,95	Sim City 2000	DV	DM 89,95
Lost Eden	DV	DM 84,95	Sim Tower	DA	DM 89,95
Machiavelli - the Prince	DV	DM 89,95	Simon the Sorcerer 2	DV	DM 89,95
Magic Carpet incl. Hidd. V.	DV	DM 89,95	Slipstream 2000	DV	DM 79,95
Master of Magic	DV	DM 89,95	Space Quest 6	DV	DM 79,95
Micro Machines 2	DA	DM 84,95	Star Trek TNG-A final Unity	DV	DM 99,95
Myst	DA	DM 69,95	Stemenschweif	DV	DM 79,95
Nascar Racing	EV	DM 69,95	Super Karts	DV	DM 99,95
Nascar Track Pack	EV	DM 89,95	Stonekeep	DA	DM 69,95
Navy Strike	DV	DM 89,95	Terminal Velocity	DA	DM 69,95
NBA Live 95	DA	DM 84,95	The Dig	DV	i.V.
Nectaris	DA	DM 49,95	Thermapark	DV	DM 89,95
NHL Hockey '95	DA	DM 79,95	Transport Tycoon	DV	DM 89,95
Panzer General	EV	DM 39,95	US Navy Fighters	DV	DM 89,95
Phantasmagoria	DV	DM 99,95	Virtual Pool	DV	DM 89,95

11th Hour	DV	DM 99,95	Cyberia	DV	DM 99,95
1944 Across the Rhine	DV	DM 99,95	Cyberia (Aktionspreis)	EV	DM 49,95
A4 Networks	DV	DM 99,95	Deadalus Encounter	US	DM 89,95
Aces of the Deep	DV	DM 89,95	Dark Forces	DV	DM 89,95
Aces of the Deep Exp. Disk	DV	DM 49,95	Das Amt	DV	DM 89,95
Action Soccer	DV	DM 69,95	Der Reeder	DV	DM 89,95
Alone in the Dark 3	DV	DM 89,95	Descant	DA	DM 79,95
Amerika 1861-1865	DV	DM 89,95	Discworld	DV	DM 89,95
Asterix - die große Reise	DV	DM 79,95	Dungeon Master 2	DV	DM 89,95
Atlas(Disk)	DV	DM 59,95	Earthsiege	DV	DM 89,95
Battle Bugs (Aktionspreis)	DV	DM 59,95	Fifa Soccer	DV	DM 79,95
Bling!(Disk)	DV	DM 79,95	Flight of the Amazon Queen	DV	DM 89,95
Bling!	DV	DM 89,95	Flightsimulator 5.1	EV	DM 79,95
Bioforce	DV	DM 99,95	Flight Unlimited	DV	DM 89,95
Burning Steel 3	EV	DM 89,95	FX-Fighter	DA	DM 79,95
Chaos Control	DA	DM 79,95	Hattrick (karian)	DV	DM 89,95
Command & Conquer	DV	DM 89,95	Hi-Octane	DV	DM 84,95
Command & Conquer US Origin	DV	DM 99,95	Hollywood Pictures	DV	DM 79,95
Creature Shock	DV	DM 99,95	Hugo (Diskette)	DV	DM 79,95
Creature Shock	US	DM 89,95	Inca 182 Collection	DV	DM 69,95
Crusade	DV	DM 89,95	Jagged Alliance	DA	DM 79,95
Vollgas - Full Throttle	DV	DM 89,95	Sonderposten		
Vortex-Quantum Gate 2	DA	DM 89,95	Christoph Kolumbus	DV	DM 39,95
WarCraft:Orks & Humans	DA	DM 89,95	Die Stiedler (Disk)	DV	DM 69,95
Warriors	DV	DM 79,95	Dune 2	DV	DM 39,95
Whales Voyage 2	DV	DM 89,95	Eishockey Manager	DV	DM 39,95
Wing Commander 3	DV	DM 99,95	Formula 1 Grand Prix	DA	DM 39,95
Wing Commander 3	EV	DM 99,95	Gunship 2000	DA	DM 39,95
Woodruff & Schnibbe of A.	DV	DM 79,95	Indy Car Racing	DA	DM 24,95
X-Corn - Terror from the D.	DV	DM 89,95	Inferno	DV	DM 39,95
X-Corn - Terror from the D.	DV	DM 89,95	Lands of Lore	DV	DM 39,95
X-Wing (incl. aller Zus.)	DA	DM 69,95	Master of Orion	DA	DM 39,95
Windows 95 Update	DV	DM 199,95	Megareg	DA	DM 39,95
Windows Add on Plus	DA	DM 149,95	Oldtimer	DV	DM 39,95
Sonderposten:			Pirates Gold	DV	DM 39,95
7th Guest	DA	DM 24,95	Populous 2+Powermonger	DA	DM 34,95
Battle Isle 2	DV	DM 69,95	Rebel Assault	EV	DM 49,95
Battle Isle 2-Scenery	DV	DM 39,95	Shadow Caster	DA	DM 34,95
Beneath a steel Sky	DV	DM 24,95	SSN-21 Seawolf	DV	DM 34,95
Buzz Aldrins Race into Space	DM	24,95	Strike Commander	DA	DM 34,95
			Privateer	DA	DM 34,95
			Wing Commander 2	DA	DM 34,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen. Alle Preise in DM incl 15 % Mehrwertsteuer. Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten: 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50. Ab DM 150,- versandkostenfrei. Händleranfragen erwünscht.

Oktober 1995

Neu!
Nummer 2

NetUser

Der exklusive Leitfaden für Internet und CompuServe

Was ist wo los im World Wide Web

Inhalt:

- ★ Cyber-Pub Report
- ★ CompuServe News
- ★ Internet aktuell
- ★ Skurrille Seiten
- ★ Bands Guide
- ★ Spielefirmen
- ★ und noch viel mehr!

NetUser: Ihr Reisebegleiter durch Internet und CompuServe



NetUser

*Der ultimative Leitfaden
für CompuServe,
Internet und andere
Online-Dienste.*

Neu

Inhalt:

CompuServe -Tour	102
Feature Cyber-Pub	106
Hot Sites im Web	110
Scurrille Web Sites	114
Bands Guide	122
Spielefirmen	126



Die CompuServe -

Die Einsatzmöglichkeiten von CompuServe sind vielfältig. Im zweiten Teil unserer Guided-Tour stellen wir wieder einige interessante Foren vor.

1. Eberts Filmkritiken

All jene, die das gute alte Kino lieben und vorab schon mal informiert werden wollen, finden in Roger Eberts Filmforum Kritiken und Besprechungen der neuesten Filme. Eine Fundgrube für den interessierten Kinofan.

CIS: GO EBERT

2. Der Spiegel

Für CompuServe-Kunden ist das Hamburger Nachrichtenmagazin mit seiner neuesten Montagsausgabe schon am Samstag zu haben. Ausgewählte Artikel (in diesem Fall sogar die Titelstory) können, zusammen mit den attraktivsten Grafiken, ohne zusätzliche Gebühren heruntergeladen werden.

CIS: GO SPIEGEL

3. Bertelsmann Lexikon

Im 20bändigen Universalexikon von Bertelsmann kann nach Lust und Laune gesucht werden. Ob Katzenfrett oder Amöbe, zu fast jedem Begriff gibt's eine, wenn auch meist knappe, Erklärung. Leider ist das Lexikon nur spärlich mit Bildern oder Grafiken versehen.

CIS: GO BERTELSMANN

4. Deutsche Bahn

Auch die Deutsche Bahn AG ist seit kurzem in CompuServe vertreten. Hier können nicht nur Zugverbindungen nachgeschlagen werden, sondern die Tickets kann man auch gleich bestellen.

CIS: GO BAHN

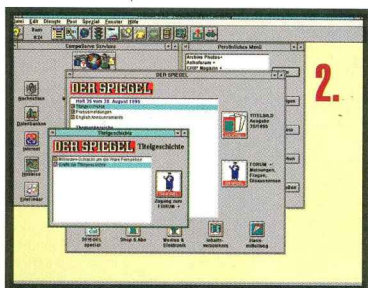
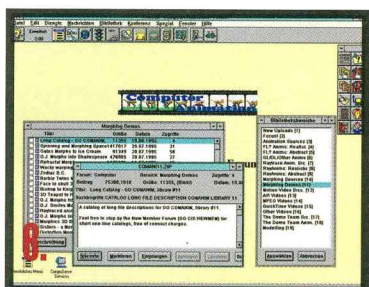
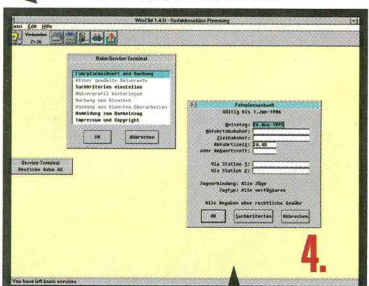
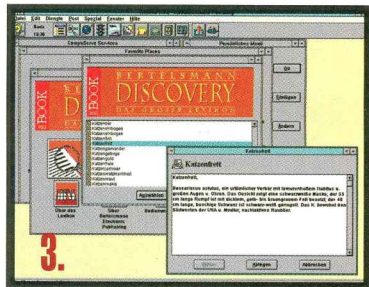
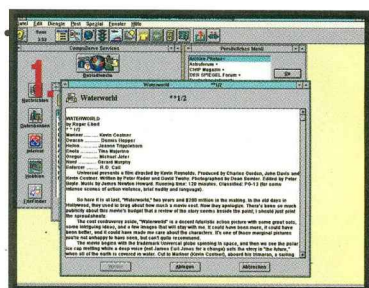
5. Archive Photos

Ob Häuptling Sitting Bull, Ex-FBI-Chef Edgar Hoover, Kaiser Wilhelm oder, wie in unserer Abbildung, Mata Hari, in diesem Forum finden Sie Fotos aller nur denkbaren Couleure zum kostenlosen Download. Ein Archiv, in dem das Herumstöbern die Online-Gebühren vergessen läßt. Mein ganz persönlicher Tip für Sie! CIS: GO ARCHIV

6. Computer Animation

Morphing ist hier das Schlagwort. Aber auch AVIs und FLICs zum Thema finden Sie hier, witzige Sequenzen wie einen O.J. Simpson-Morph oder Beispiele für Meshs (Gitter), die einem das Arbeiten mit verschiedenen Animationen erleichtern. Eine gute Ergänzung zum Graphics Developers Forum.

CIS: GO COMANI



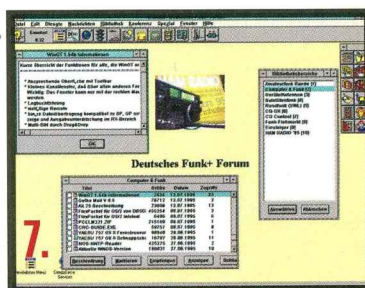
Tour -bunt gemixt



7. Hier funkt's

Im Deutschen Funk Forum finden Sie Tips, Tricks und Software rund um Amateur-, CB- und Satellitenfunk. Nicht ganz so vielfältig wie das (englischsprachige) HAMNET und auch leider nicht immer so aktuell, aber ganz passabel auf den deutschen Raum ausgerichtet.

CIS: GO DEUFUNK



8. Deutschland Info

In diesem Forum der Bundesregierung können Besucher unseres Landes oder auch Schüler alles rund um Deutschland nachschlagen. Wer seinen Aufsatz etwas aufpeppen möchte, kann sogar auf eine Sammlung der Länderwappen zurückgreifen. Ich wünsche mir das Forum etwas weniger trocken und bieder, Sysop Helmut K.

CIS: GO INFOGER



9. Stars und Movies

Hollywood Online gefällt mir gerade so gut wie das Archive-Forum. Etwas schräg, mit den neuesten Filmen und Pictures zum downloaden, Diskussionen und Anekdöten rund ums Filmleben in CA.

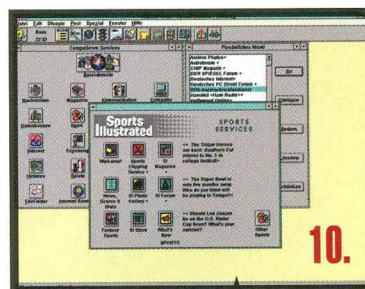
CIS: GO FLICKS



10. Sportlich

Football ist ja auch hierzulande immer mehr im Kommen, und alles über diese und weitere (nicht nur amerikanische) Sportarten finden Sie hier. Gut gemacht mit einem großen Angebot und interessanten Infos.

CIS: GO SPORTS



11. Nachrichten

Nicht mit Texten, sondern mit wirklich brandheißen Fotos werden Sie bei REUTERS versorgt. Wenn es irgendwo auf der Welt wieder mal kracht oder Prinzessin Caroline von ihrem Boot fällt, ein Fotograf von REUTERS ist dabei, und kurze Zeit später sind die Fotos im Forum. Spitze.

CIS: GO REUTERS





Suchsysteme im

Gerade aus Sicht des Einsteigers hat das Internet ein großes Problem: Es fehlt an einer übersichtlichen Struktur, das Auffinden von Informationen erweist sich vor allem im dynamisch wachsenden World Wide Web als nicht ganz trivial.

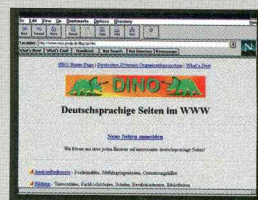
Link Everything Online (LEO)

Beginnen wir gleich mit einem der wichtigsten deutschsprachigen Suchsysteme. LEO (<http://www.leo.org>) aus München versteht sich als zentraler Einstiegspunkt ins World Wide Web. Geboten wird ein Software-Archiv mit Suchmöglichkeiten und verschiedene Suchstrategien für das Web. Suchen können Sie auf unterschiedliche Weisen im Volltext oder in einem Index. Insgesamt ist das Informationsangebot auf diesem Server sehr gut - die praktische Benutzbarkeit leidet allerdings unter einer arg langsamen Internet-Anbindung.



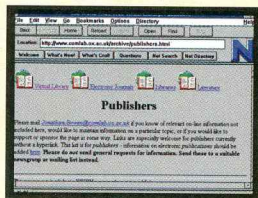
DINO

Die Abkürzung steht für Deutsches Internet Organisationssystem. DINO (<http://www.wiso.gwdg.de/ifbg/go.htm>) bietet eine sehr gute Hilfe bei der Suche im deutschen Internet, besonders aber im Web. Die Betreiber haben damit begonnen, ein themenspezifisch strukturiertes Ordnungssystem (von A wie Auskunftsdienste bis W wie Wissenschaft) aufzubauen, das nur deutschsprachige Informationsangebote enthält, die laufend aktualisiert und erweitert werden.



Die Virtual Library

Genau wie bei den beiden zuvor beschriebenen Suchsystemen ist das Informationsangebot der Virtual Library (<http://www.w3.org/hypertext/DataSources/bySubject/Overview.html>) themenspezifisch aufgebaut. Die Virtual Library ist einer der umfangreichsten Kataloge dieser Art und damit ein guter Startpunkt, um nach Informationen zu suchen. Der Katalog reicht von "Aboriginals" bis "Zoologie". In alter Web-Tradition bietet die Virtual Library auch Links zu anderen Suchsystemen.



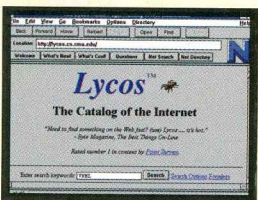
EInet Galaxy

Ein weiterer guter Platz, um eine Web-Suche zu starten, ist die EInet Galaxy (<http://www.einet.net>). Auch hier sind die Informationen zunächst nach Überschriften geordnet. Zusätzlich gibt es auf dem Server der EInet Galaxy ein nettes Suchtool zur Suche im Katalog und im gesamten Web. Die Organisation der Titel entspricht der Virtual Library, nur fällt das Ganze eine Nummer kleiner aus.



Lycos

Das dritte der großen Suchsysteme entstand an der Carnegie Mellon Universität und hört auf den Namen Lycos (<http://www.lycos.com>). Dieses ambitionierte Projekt läuft auf inzwischen 15 Sparc-Workstations und ist noch im weiteren Aufbau, eine eigene Firma wurde kürzlich gegründet. Ein Robot durchsucht das Web nach einer ausgeklügelten Strategie. Die Ergebnisse werden gewichtet und in zwei unterschiedlich großen Katalogen gespeichert. Der "kleine" Katalog enthält inzwischen mehr als 600.000, der große mehr als 3 Millionen Adressen. Die Search-Engine unterstützt eine Suche mit logischen Vernüpfungen. Die Fülle von Informationen hat auch eine Schattenseite: Gibt man in Lycos nicht einen ganz präzisen Suchbegriff ein, ist die Liste der Ergebnisse unter Umständen einige Hundert oder Tausend Einträge lang.



World Wide Web

WebCrawler

Der an der Universität von Washington installierte WebCrawler (<http://www.biotech.washington.edu/WebCrawler/Webcrawler.html>) ist ein komplexes Suchsystem, das das Web automatisch durchsucht und die gefundenen Informationen in einer Datenbank zusammenstellt. Diese eignet sich dann sehr gut für das Suchen nicht nur nach dem Titel, sondern auch nach Dokumentinhalten. Kleines Kuriosum am Rande: Der WebCrawler wird vom Online-Dienst America Online betrieben.



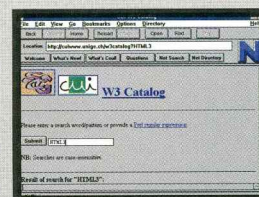
World Wide Web Worm

Der WWW (<http://www.cs.colorado.edu/home/mcbryan/WWW.html>) zählt zu den Suchtools der ersten Stunde. Das System verfügt über ein flexibles Such-Interface, das auch die Suche mit Wildcards zulässt. In einem exzellenten Tutorial mit vielen Suchbeispielen können sich Benutzer für die Suche fitmachen. Der Worm ist sehr flexibel, was Abfrage- und Suchmöglichkeiten betrifft. In der Praxis heißt das: Sie können nicht nur nach URLs oder Texten, sondern beispielsweise auch nach Dateinamen suchen.



CUI W3

Die CUI W3 Search Engine (<http://cuiwww.unige.ch/meta-index.html>) der Universität Genf ist für den Netsurfer wie ein riesiges Warenhaus: Auf einer einzigen Seite können Sie auf fast alle im Web verfügbaren Suchmöglichkeiten wie Webkataloge, Personenregister, FAQs und Software zugreifen. Die Liste der Suchsysteme ist unterteilt in solche, die automatisch und solche, die manuell zusammengestellt werden. CUI W3 bietet einen bequemen Weg, die verschiedenen Suchtools miteinander zu kombinieren. Dabei fungiert diese Search Engine auch als eine Art Sammelstelle, denn neue Suchsysteme werden schnell in die Seite integriert.



World Access

Der World Access Internet Navigator (<http://www.infohiway.com>) versteht sich im Gegensatz zu den bisher genannten Engines als "Surf Engine". Doch was ist eine Surf Engine? Nun, auch hinter dieser Engine steht eine massive Datenbank. Diese akzeptiert jedoch keine komplexe Abfrage, sondern bietet dem Benutzer eine vorher zusammengestellte Liste von Sites, darunter nicht nur Web-Seiten, sondern auch FTP- und Gopher-Server. Die meisten der in der Liste enthaltenen Adressen sind gute Startpunkte für eine Online-Reise.



Yahoo

Zu den populärsten Suchsystemen gehört Yahoo (<http://www.yahoo.com>) mit einer thematischen Liste in vielen Bereichen wie Kunst, Business, Computer, Ökonomie, Forschung und Lehre, Unterhaltung, aktuelle Ereignisse, Regierung und Behörden, Gesundheit, Gesetze, Politik, Nachschlagewerke und vieles andere. Sehr aktuell, umfangreich und gut sortiert - für die thematische Suche bestens geeignet. Seit kurzem ist Yahoo außerdem mit einer Funktion ausgestattet, die die Stichwortsuche ermöglicht.





Die Dorfschenke: Deutschlands erstes Cyber- Pub

In der idyllischen Dorfschenke am Rhein kann man sich jetzt im Internet vergnügen.

Elisabeth Cölfen berichtet live aus ihrer Duisburger Lieblingskneipe.

Der Wirt Hans Joachim Wiese (er wird gern "HAJO" genannt) besitzt eine wunderschöne, alte Kneipe. Seit kurzer Zeit ist die Idylle dahin, denn in der Dorfschenke erscheint ein Reporter nach dem anderen, um hinter den denkmalgeschützten Mauern das erste wirkliche Cyber-Pub in Deutschland zu entdecken. Ich habe mich an einem unerträglich heißen Sommerabend mit dem Wirt

unterhalten, um zu erfahren, was ein Cyber-Pub nun eigentlich wirklich ist.

NU: Hallo HAJO. Deine Dorfschenke war ja schon immer irgendwie besonders. Erstens gibt es hier wirklich frisch gezapftes Guinness, zweitens hast Du einen tollen Biergarten und last but not least besitzt Du seit Jahren Deutschlands kleinstes, unabhängiges 35 mm-Kino. Ich jedenfalls komme nun schon seit Jahren immer wieder

gern hierher. Doch es hat sich viel verändert, seit ich zum letzten Mal hier war: Die Dorfschenke hat sich zu Deutschlands erstem Cyber-Pub gemausert. Was genau ist eigentlich ein Cyber-Pub?

HAJO: Das ist eigentlich nichts anderes als eine kompliziertere Telefonzelle. Die meisten haben da ganz andere Vorstellungen. Die denken an grüne Roboter, lila Cocktails oder Blitz und Donner.

NU (Ich blick mich suchend um): Davon sehe ich hier nun wirklich nicht viel...

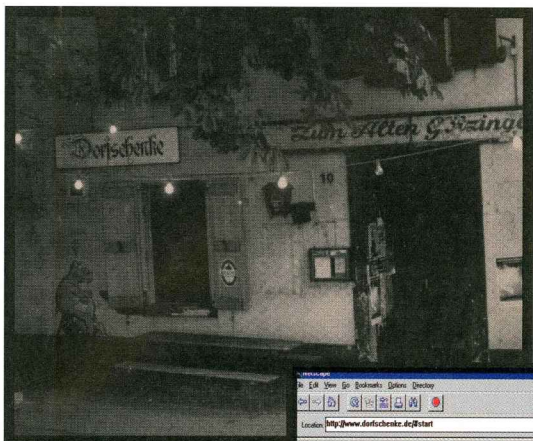
HAJO: Genau. Auf den ersten Blick sieht unser Cyber-Pub sehr nüchtern aus. Die meisten Leute sind erschrocken, wenn sie diesen Raum hier sehen, denn es ist wirklich nichts anderes als ein Raum mit Bildschirmen und Tastaturen. Einige klitzekleine Nebengeräte hier und da, und fertig ist das Herz unseres Cyber-Pub.

NU: Zuerst ein Wort zu den technischen Details. Man kann von diesem Raum aus am Internet teilnehmen. Da ist das WWW (World Wide Web) ja momentan sicher der beliebteste

Dienst. Was bietest du dem Netsurfer? Welche Hard- und Software hast Du hier? Und was unsere Leser sicher interessiert: Wie teuer ist der Spaß?

HAJO: Nun, Du hast ja gerade die Diskussion hier mitbekommen, was wir hier alles einbauen wollen. Es gibt zur Zeit das WWW, an dem wir mit Netscape oder Quarterdeck Mosaic (den wir z.Zt. für den besten Browser halten) teilnehmen. Wir haben einen IRC (Internet Relay Chat)-Client installiert und WinTalk. Über IRC kann man sich ja mit allen möglichen Leuten und über WinTalk mit den Leuten hier an den Rechnern unterhalten. Das sind auch Sachen, die nicht so furchtbar kompliziert sind. Ich meine, man kann damit keinen großen Schaden an den Rechnern anrichten. Da sind wir schon bei der Frage nach den Kosten. Eigentlich wollten wir das ja alles kostenlos anbieten, aber wir werden wohl um eine kleine Schutzgebühr kaum herumkommen. Es gibt nämlich immer wieder Leute, die nur auf der Tastatur herumhauen und erst dann glücklich sind, wenn irgendetwas ruiniert ist. Die ahnen gar nicht, welche





Dimensionen ihnen hier zur Verfügung stehen. Deshalb würde ich auch allen anderen, die so etwas in ihrer Kneipe planen, empfehlen, eine kleine Schutzgebühr zu nehmen. Und wenn es nur eine Mark ist.

NU: Was heißt das jetzt konkret? Was kostet das Cybersurfen bei Dir?

HAJO: Nun ja, im Moment lassen wir die Leute noch umsonst ans Netz. Wir müssen uns erst noch überlegen, wie wir das mit der Abrechnung machen. Aber es wird bestimmt nicht so teuer werden. Die ganze Sache kostet ja auch nicht so furchtbar viel. Der Provider kostet mit ISDN 100 DM im Monat und ansonsten rauscht der Gebührenzähler der Telekom im Mondscheintarif. Laß das mal 8 DM am Abend sein - das ist ja auch nicht die Welt.

NU: Zurück zur Technik: Du hast hier alles DOS-Maschinen... schon mal über Apple nachgedacht?

HAJO: Ja, früher hatten wir alle mal Apple, in den frühen Anfängen. Heute haben wir uns jedenfalls für Windows entschieden. Und auch wenn es manche UNIX-Fans nie verstehen werden: Wir finden Windows absolut gut. Hier sind wir völlig unabhängig von UNIX. Es ist alles so konzipiert, daß man möglichst wenig falsch machen kann. Ich hörte von Versuchen, bei denen immer noch ein UNIX-erfahrenes Team abrufbereit steht, um im Notfall noch was zu retten. Das ist mir zu kompliziert. Es sollte doch alles etwas anwenderfreundlicher sein. Zur Hardware: Hier sind zufälligerweise alles 486er, das ist aber gar nicht nötig. Ein 386er würde völlig ausreichen.

Analog-Modem aufsetzen kann. Die Umstellung auf ISDN war wirklich der reine Horror. Da haben wir nämlich plötzlich festgestellt, daß es unter Windows fast kein Programm gibt, das sich mit ISDN verträgt. Unter Windows fällt uns nur ein einziges Kommunikationsprogramm ein, das reibungslos akzeptiert wird: RVSCOM, ein deutsches Programm. Das kennt kaum jemand. Es ist vielleicht etwas eigenwillig zu bedienen, aber es kann z.B. analoge und ISDN-Modems aus einem

auch um die Anmeldung von ISDN und all die nervenaufreibenden Details.

NU: Hast Du auch einen FTP-Client installiert?

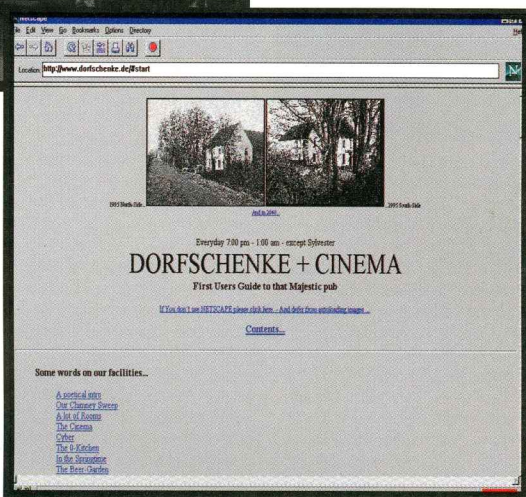
HAJO: Nö, das wäre schön, aber da wird dann mit fremden Disketten gearbeitet, und die Leute lassen ihren heimischen Zoo hier auf unsere Rechner los... (hier sind Viren gemeint - Anm. d. Red.).

NU: Hast Du eigentlich noch keine Morddrohungen bekommen? Die Dorfschenke steht doch buchstäblich unter Denkmalschutz und ist ein Stück niederrheinischer Kultur. Ich kann mir vorstellen, daß einige Leute ziemlich wütend darüber sind, daß Du Dich jetzt auf so moderne Technik eingelassen hast. Hast Du den Mythos um die Dorfschenke zerstört?

HAJO: Ja, da ist was dran. Man könnte sich fragen, was ein Computer in einer wunderschönen, alten Kneipe mit 5 Katzen soll. Die Schenke gibt es nun schon seit 250 Jahren, in denen 7.5 Mio. Liter Bier über den Tresen gegangen sind. Aber wir sind schließlich nicht die einzige Cyber-Kneipe. Ein Engländer, der mal eine Liste mit verschiedenen Cyber-Cafés der Welt zusammengestellt, hat gesagt, das Cyber-Café sei eine Fortführung der uralten Kaffeehaus-Tradition, wie wir sie in Wien bis heute haben. In Deutschland ist diese Tradition ja nach dem Aufkommen des Dritten Reiches zusammengebrochen.

NU: Und wo siehst Du da Parallelen? Die Kaffeehäuser waren doch fernab von jeder Technik und eher ein Tummelplatz für Künstler und Intellektuelle, oder?

HAJO: Genau das meine ich ja. Wir sind ja eigentlich eine Studentenkneipe, also eine besondere Kneipe. Natürlich wird hier auch viel Bier getrunken, aber es gibt auch eine Reihe anderer Getränke. Hier findet schon Kultur statt, es wird wirklich nicht nur gesoffen. Das Wichtigste hier ist die Kommunikation, nicht das kollektive Koma. Und von da aus ist der Schritt zu einem sogenannten Cyber-Café schon nicht mehr weit. Denn schließlich bin ich mit einem Tastendruck mit Millionen von Menschen in der ganzen Welt verbunden - nicht nur mit den 110



Auch die anderen Hardwareanforderungen sind absolut gering. Unsere Platten haben nur 30, 60 und 120 MB. Natürlich braucht man für Windows immer eine gesunde Portion Arbeitsspeicher, unter 8 MB ist der Windows-Start ja wirklich eine Qual.

NU: Werdet Ihr Euch mit Windows 95 anfreunden können?

HAJO: Ja, klar. Eigentlich wollten wir das als Gag schon mal installieren. Aber die alte Regel des Praktikers sagt: Wende ein Programm erst an, wenn es fertig ist.

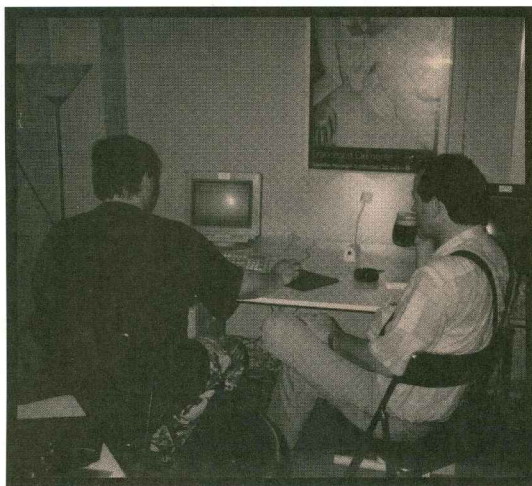
NU: Ihr habt ja erst per Modem gearbeitet. Wie war die Umstellung auf ISDN?

HAJO: Ja, das war was. Erst hatten wir überlegt, einen Server hier aufzustellen, der die drei Rechner hier routet. Wir haben dann in Deutschland einmalig zum ersten Mal einen amerikanischen Router benutzt. Das ist so ein winzig kleines Kästchen mit serielltem Ausgang, so daß der Router jetzt sowohl auf ein ISDN- als auch auf ein

Programm heraus verwalten. Damit sind wir aber noch lange nicht im Internet, denn da beginnt die Problematik mit den Sockets etc. So sind wir schließlich zu der praktischen Kombination Router/ ISDN-Modem gekommen.

NU: Was macht eigentlich derjenige, der sich im Net noch gar nicht auskennt? Ohne ein gewisses Grundwissen kann man doch im Internet wirklich nicht durchblicken. Wird es Kurse für Anfänger geben?

HAJO: Gut, daß Du das sagst. Wir haben viel ausprobiert und hin- und herüberlegt. Und dieses Wissen möchten wir in Form von Kursen natürlich auch anderen zur Verfügung stellen. Es wird Kurse für Anfänger, Fortgeschrittene und natürlich auch für potentielle Cyber-Wirte geben. Letzteren kann ich sogar jemanden vermitteln (Kontakt über die Dorfschenke - Anm. d. Red.), der meinen Service hier betreut und mit aufgebaut hat. Er könnte das gleiche auch für andere tun. Wir kümmern uns



Kneipengästen.

NU: Genau. Kommen wir mal zum geselligen Aspekt der ganzen Sache. Das Netz ist das Thema des Jahres. Wer informiert sein will, wird in Zukunft wohl kaum umhin können, selbst online zu gehen. Ich selbst surfe leidenschaftlich gern im Netz und kann mir eigentlich kaum noch vorstellen, keinen Internet-Zugang zu haben. Aber bei aller Begeisterung: Kommt da nicht die Geselligkeit ein wenig zu kurz? Ich meine, wenn ich in eine Kneipe gehe, möchte ich mich eigentlich mit netten Leuten unterhalten. Und ich könnte mir vorstellen, daß es mich nerven würde, wenn nebenan ständig mehrere Rechner laufen. In den Anfängen des Cyber-Pub stand die Rechneranlage ja auf dem Billardtisch, und viele Gäste haben sich - sicher zu Recht - darüber beschwert. Ist der Computer der Tod der Kommunikation? Oder ist es so, daß gerade die Computer ein Mittel sind, Kontakte zu knüpfen?

HAJO: Die User selbst kommunizieren sogar so stark, daß sie manchmal vergessen, daß der Rechner vor ihnen steht. Na klar, die Beschwerden der anderen waren anfangs massiv, aber jetzt haben wir den separaten Raum, wo es keinen mehr stört. Und die Maschinen werden ja auch nicht immer so riesig bleiben. Wir sind ja hier rein technisch noch in den Anfängen, ich habe Großes für die Zukunft geplant. Sicher wird irgendwann auch in der Kneipe ein Rechner stehen. Der wird dann natürlich nicht mehr so groß und klobig sein wie jetzt.

Man könnte zum Beispiel eine Glasplatte in den Tisch einlassen, unter der sich ein LCD-Display befindet. Dazu gehört natürlich eine Folientastatur, auf die man auch ein Glas Bier stellen kann. Wer will, kann dann vom Tisch aus mit anderen kommunizieren. Noch schöner wäre eine zusätzliche Verbindung von Tisch zu Tisch - wie das früher bei den Tischtelefonen war. Wenn das nicht so teuer wäre, hätte ich das gern in jedem Tisch. Selbst wer nicht daran interessiert ist, wird staunen, wenn da plötzlich ein wunderschönes Mägdlein "im Tisch" erscheint...

NU: Möcht' ich wetten.

HAJO: ... und dann feststellt, daß die Dame aus Fleisch und Blut ist und am Nebentisch sitzt.

NU: Denkst Du, daß jetzt andere Leute als vorher in die Kneipe kommen werden?

HAJO: Nun, zuerst ist das Angebot ja auch ein weiteres Zeichen dafür, daß ich hier keine Saufrkneipe habe. Es soll eben auch etwas fürs Gehirn geboten werden. Diese Kneipenkultur der Proleten ist ja auch nur in Deutschland so eklig. In Frankreich kannst Du in jedes Bistro hineingehen und wirst sofort als Dame behandelt. Man geht so charmant mit Dir um, daß es Spaß macht.

NU: Vielleicht sollte ich eines Tages dort hingehen...

HAJO: Ja, warum nicht (kichert). Bei uns ist das Angebot an Kneipen mit Anspruch ziemlich frustrierend. Ich erwarte schon eine größere Resonanz und freue mich, Pionier auf diesem Gebiet

sein zu dürfen. Hoffentlich gehört diese negative deutsche Einstellung gegenüber Computern bald der Vergangenheit an.

NU: Gibt es in Deutschland noch andere ernstzunehmende Projekte dieser Art?

HAJO: Ja, das Elbcapfé in Hamburg ist ein solcher Versuch. Das ist wirklich mit viel Mühe und Arbeit gemacht. Das Problem ist nur, daß die Leute keine eigene Kneipe haben, sondern nur am Wochenende in einer Disco zum Zuge kommen. Das ist so schade, weil da wirklich Liebe drinsteckt.

NU: Ich habe mir Deine Webseite (<http://www.dorfschenke.de>) angesehen. Sie ist sehr witzig gemacht, auch wenn es relativ lange dauert, bis die vielen Bilder geladen sind. Sag doch mal selbst, was auf der Seite so zu finden ist.

HAJO (wird ein Stück größer): Auf unsere Homepage sind wir wirklich ziemlich stolz. Der Text ist nahezu lupenreines Oxford-Englisch (schmunzelt). Die Vorbilder zur Homepage sind die Monty Pythons, oder vielmehr deren schräger Humor. Die sprechen ein sehr kultiviertes Englisch, aber was sie sagen, ist meistens Nonsense. Wir von der Schenke sind da ähnlich. Wir hauen hier richtig auf den Putz.

NU: Das geht ja hier bei der Überschrift schon los: "The First User's Guide to that Majestic Pub". Ich muß schon sagen...

HAJO: Stimmt. Gut, was? Und in dem Stil geht es weiter. Wenn man hier oben auf eine der Überschriften klickt, kann man sicher sein, daß der Link einen ganz woanders hinführt. Aber das muß jeder selbst mal ausprobieren. Der erste Mensch auf unserer Homepage ist der Schornsteinfeger.

NU: Du meinst, der ist wirklich der echte Schornsteinfeger?

HAJO: Aber sicher (lacht). Und dann prahlen wir mit der Zahl der Besucher und dem Bier, das hier schon getrunken wurde. Dann weiter unten wird erzählt, wieviel Katzen es in der Geschichte der Dorfschenke schon gegeben hat. Denn eine Dorfschenke ohne Katzen ist absolut undenkbar. Da waren also dann "Laura", "Linus", "Carlo", "Frida", "Joschka" - natürlich nach Joschka Fischer - und "Vincent", nach Vincent van Gogh...

NU: Schon gut, schon gut. Interessierst Du Dich eigentlich selbst für Computer? Wenn ja, bist Du ein wahrer Freak oder gelegentlicher Anwender? Soviel ich weiß, machst Du das Layout für Dein Kinoprogramm selbst?

HAJO: Ich würde mich selbst als weit fortgeschrittenen Anwender bezeichnen. Vor allem interessieren mich Anwendungen rund um Datenbanken. Aber ich bin kein wirklicher Freak. Um in die höheren Sphären der Computerei vorzudringen, braucht es wirklich Hirn und Zeit. Und gerade Zeit habe ich nicht, weil ich mich auch noch für viele andere Dinge wie Malerei, Philosophie und natürlich meine Kneipe interessiere.

NU: Nun, das Gespräch hat durstig gemacht. Ich denke, wir haben uns ein frisch gezapftes Guinness verdient. Herr Wiese, wir danken Ihnen für dieses Gespräch...

Nach dem Interview haben wir uns noch ein wenig in den Biergarten gesetzt, wo ich noch einmal über unser Gespräch nachgedacht habe. Seit ich zum letzten Mal hier gewesen bin, hat sich viel verändert. Aber ist es dadurch wirklich anders geworden? Die meisten Menschen hier scheinen den hektischen Wirbel gelassen zu beobachten. Sie sehen uns zu, wie wir fotografieren und nippen weiter an ihrem Bier. Irgendwann werden die meisten von ihnen sicher auch einmal zur Tastatur greifen, aber es wird nicht gleich ihr Leben verändern. Und wenn ich keinen eigenen Internet-Anschluß hätte, würde ich es sicher auch hin und wieder versuchen wollen. Denn bei aller Kritik ist das Internet eine wunderbare Sache, die uns ungeahnte Möglichkeiten bietet. Und so schön die Liebe zur Tradition auch sein mag: Warum soll man sich nicht die kindliche Neugier bewahren und für neue Dinge offen sein? Eins ist klar: Computer und Kneipe werden - wenn auch nicht übermorgen - in Deutschland bald ebenso selbstverständlich zusammengehören wie in Amerika.

Die Dorfschenke
Am Damm 10
47229 Duisburg (Friemersheim)
02065 - 47279
Email: dorfschenke@du.gtn.de
<http://www.dorfschenke.de>

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE



z.B.:		3.5"	CD	z.B.:		PC	CD	SUPER PREIS		SUPER PREIS		3 DO	
3 D Pinball Outpost (KD)		99.90		Marine Fighter (DA) *		49.90		nur solange Vorrat reicht		CD z.B.:		Grundgerät+Fifa Soccer	
A 4 Networks (KD)		89.90		Mechwarrior 2 (KD) *		99.90		3.5" z.B.:		7th Guest (DA)		Need for Speed (DA)	
Across the Rhine (KD)		109.90		Micro Machines 2 (DA)		79.90	89.90	5th Fleet (AH)		Armored Fist (KD)		Road Rash (DA)	
Action Soccer (KD)		84.90		Navy Strike (KD)		109.90	109.90	Airline (KD)		Battle Isle 2 (KD)		Syndicate (DA)	
Adams Night (KD) *		99.90		NBA Jam Tour Ed.(DA) *		49.90	109.90	Alien Legacy (DA)		Battle Isle 2 Data (KD)		Theme Park (DA)	
Albion (KD) *		109.90	99.90	Nectaris (DA)		49.90	49.90	Armored Fist (DA)		Beneath a St.Sky (KD)		Wing Commander 3 (DA)	
America 1861-1865 (KD)		99.90	99.90	Need for Speed (DA) *		109.90	109.90	Armored Fist (DA)		Bioforce (KD)		SEGA SATURN	
Apache Longbow (DA) *		99.90	99.90	NHL Hockey 96 (DA) *		79.90	89.90	Aufschwung Ost (DA)		Black Power Line 2 (KE)		Dytuna USA	
Are You Afraid of the Dark? (DA) *		89.90	99.90	P.Sampras Tennis 96 (DA)		79.90	89.90	Award Winners 2 (DA)		Black Power Line 2 (KE)		Grundgerät + Pad	
Ascendancy (KD) *		79.90	99.90	Paws of Fury (DA)		39.90	39.90	Award Winners 2 (DA)		Black Stone Planet Str. (KE)		Virtua Fighter	
Asterix (KD)		89.90	99.90	Perfect General 2 (KE)		99.90	109.90	J.Zoo 1, Sensible Soccer 92/93, J.W. Snooker, Elite Plus)		Bureau 13 (KD)		Virtua Stick	
Battle Isle 3 (KD) *		99.90	99.90	PGA Tour Golf 96 (DA) *		109.90	109.90	Beneath a Steel Sky (KD)		Bureau 13 (KD)			
Bazinga (KD) *		99.90	99.90	Phantasmagoria (KD)		69.90	99.90	Big Four (KD/DA)		Burning Steel 2 (KE)			
Bling (KD)		89.90	79.90	Phoenix Fighter (KE) *		99.90	109.90	Boxing Manager, J.K.Squash, Hill Street Blues, Hannibal		Burning Steel 3 (DA)			
Buried in Time (KD)		89.90	99.90	Pinball Illusions (DA)		69.90	69.90	Bureau 13 (KD)		Central Intelligence (DA)			
Caribbean Desaster (KD) *		89.90	99.90	Primal Rage (DA) *		99.90	89.90	Burning Steel 2 SVGA (KD)		Christoph Columbus (KD)			
Civil Net (KD)		109.90	119.90	Prisoner of Ice (KD)		99.90	99.90	Burning Steel 2 SVGA (KE)		Cyclemania (DA)			
Civil War (KD) *		99.90	99.90	Psycho Pinball (DA)		79.90	89.90	Burntime + Audio CD (KD)		Daemongate (KE)			
Command & Conquer (KD)		99.90	99.90	Quake-ID (DA) *		99.90	99.90	Colonization (KD)		Dark Sun 2 (DA)			
Crusade (KD)		89.90	99.90	Quantum Gate 2 (KE)		99.90	99.90	Combat Classics 3 (KD/DA)		Dark Seed (KD)			
D-Info (KD)		49.90	99.90	RAN Trainer 2 (KD) *		99.90	99.90	Gunship 2000, Campaign 1		Der Clou (KD)			
Das Dschungelbuch (DA)		69.90	99.90	Rebel Assault 2 (DA) *11/95		119.90	119.90	History Line		Eye of Beholder 3 (KD)			
Dark Universe (DA)		69.90	89.90	Schwarzes Auge 3 (KD) *		99.90	99.90	Day of Tentacle (KD)		Freddy Pharkas (DA)			
Der Meister (KD)		69.90	99.90	Screamable (DA)		69.90	69.90	Deck Demon (KE)		Gabriel Knight (DA)			
Der Reeder SVGA (KD)		99.90	99.90	Sensible Golf (DA)		79.90	79.90	Der Clou (KD)		Heimdall 1+2 (KD)			
Der Seelenturm (KD)		99.90	99.90	Sensible War.Soccer (KD) *		99.90	79.90	Empire Soccer (DA)		Hell (KD)			
Der Strategie (KD) *		99.90	99.90	Silent Hunter SVGA (KE) *		109.90	109.90	Evasive Action (KD)		Hurra Deutschland (KD)			
Dime City (KD) *		99.90	99.90	Sim City 2000 Deluxe (KD)		99.90	109.90	F 14 FL Defender Plus (DA)		Inferno (KD)			
Druideinzirkel (KD) *		99.90	99.90	Sim Tower Win (DA)		89.90	89.90	Gabriel Knight (KD)		Innocent Unit.Caught (KD)			
Duke Nukem 3D (DA) *		99.90	99.90	Sim Town (KD) *		109.90	109.90	Goblins 2 (KD)		Iron Assault (KD)			
Dungeon Designer (KE)		49.90	99.90	Simon L.Sorcerer 2 (KD)		99.90	99.90	Heimdall 1+2 (KD)		Jurassic Park (DA)			
Dungeon Master 2 (KD)		109.90	109.90	Solitaire Deluxe (KE)		79.90	99.90	Jurassic Park (DA)		Lands of Lore 1 (KD)			
EA Rugby (DA)		89.90	99.90	Space Quest 6 (KD)		89.90	89.90	Kingdoms o.Germany (KD)		Lemmings 1+2 (DA)			
Elder Scrolls 2 (KE) *		84.90	99.90	Star Trek-Klingon (KE) *		109.90	109.90	Magic Boy (DA)		Little Big Adventure (KD)			
Elisabeth 1. (KD) *		109.90	99.90	Star Trek-Next Generation (KD)		119.90	119.90	Matthäus Soccer 2 (KD)		Mario is Missing Del.(KE)			
Elite 3 (KD)		89.90	99.90	Star Trek-Omnipedia (KE)		89.90	99.90	Pacifier Strike Speech (DA)		Megarace (KD)			
F 1 Grand Prix 2 (DA) *		119.90	99.90	Steel Panther (DA) *		109.90	109.90	Palnzer General (DA)		Myst (DA)			
F 1 Team Chief (KD) *		99.90	99.90	Stonekeeper (KE) *		119.90	119.90	Panzer Quest 4 (KD)		Privateer Komplett (DA)			
F 1 Team Manager (DA) *		99.90	99.90	Striker 95 (KD)		69.90	69.90	Quaterpole (KD)		Renegade Interceptor (DA)			
Fade to Black (DA) *		109.90	109.90	Super Cars Deluxe (DA) *		79.90	79.90	Quest for Knowledge (KD)		Reunion (KE)			
FIFA Soccer 96 (KD) *		109.90	109.90	Syndicate 2 (KD) *		99.90	99.90	Rings of Knowledge (KD)		Rings o.Medusa Gold (KD)			
Flashback Enhanced (KD)		69.90	99.90	T.F.X. Eurofighter (DA) *		109.90	109.90	Elite 2, Humans, Nord)		Sabre Team (DA)			
Flight Commander 2 (KD)		79.90	79.90	Terminal Velocity (DA)		79.90	79.90	Rings of Medusa Gold (KD)		Sim City Enhanced (KD)			
Flight of the		99.90	99.90	Terminator Futur Shock (KE) *		99.90	99.90	Rise of the Robots (DA)		Soccer Kid (DA)			
Amazona Queen (KD)		69.90	99.90	Terra Nova (KD) *		99.90	99.90	Sabre Team (DA)		Star Crusader Data (KD)			
Flight Unlimited (KD)		109.90	99.90	The Darkening (KD) *		109.90	109.90	Sam & Max (KD)		Stronghold (KD)			
Frankenstein (KD)		119.90	99.90	The Dig (KE) *		99.90	99.90	Sc. Theatre of War (KD)		Super Streetfighter 2 (DA)			
FX Fighter (DA)		89.90	99.90	The Last Dynasty (KD)		99.90	99.90	Schatz im Silbersee (KD)		Syndicate Plus (KD)			
Gabriel Knight 2 (KD) *		109.90	99.90	Ticconderoga (DA) *		99.90	99.90	Simon City 2000 Data (KE)		System Shock Enh.(KD)			
Hatrik -Ikarion (KD)		89.90	99.90	Tie Fighter Mission (KD)		39.90	99.90	Simon L.Sorcerer 1 (KD)		The Animals Multi Zoo (KE)			
Heroes of		99.90	99.90	Tilt (DA) *		79.90	79.90	Soccer Kid (KE)		Universe (KD)			
Night & Magic (KD) *		109.90	109.90	Top Gun (DA) *		119.90	109.90	Space Legends (DA)		Wild Blue Yonder (KE)			
H.Oceans Recall (KD) *		99.90	99.90	Tuneland (KD)		84.90	99.90	Star Crusader 1. (Wing Commander 1, Elite 1, Megatraveller)		Wing C.2+Missions (DA)			
Jagged Alliance (KD)		109.90	109.90	Turrican 2 (DA) *		69.90	69.90	Star Crusader (KD)		Wizardry 6+7 (KD)			
Jettifighter 3 (DA) *		99.90	99.90	US Navy Fighter (KD)		109.90	109.90	Star C.Data+Speech (KD)		World Cup USA 94 (KD)			
Land of Lore 2 (DA) *		119.90	99.90	US Navy Fighter Data (KD) *		49.90	99.90	Stardust Super Ed. (DA)		World of Business (KD)			
Lemmings 3D (DA) *		99.90	99.90	Voligas (KD)		99.90	99.90	Superfrog (DA)		(Invest, Transworld, Mad TV, Black Gold, Winzer)			
Links Riviera Club SVGA		49.90	49.90	Warcraft 2 (DA) *		99.90	99.90	The Games 92 (DA)		X-Com:Terror o.Deep (KD)			
Links Troon North SVGA		49.90	49.90	Warlords 2 Deluxe (KE) *		99.90	99.90	Transport Tycoon (KD)					
Lords of Midnight (KD)		89.90	99.90	Werewolf vs.Comanche (DA) *		109.90	109.90	Ultimate Body Blows (DA)					
Lost Eden (KD)		69.90	99.90	Whales Voyage 2 (KD)		89.90	99.90	Ultimate 8 Speech (KD)					
Mad TV 2 (KD) *		99.90	99.90	Windows 95 Update (KD) *		199.90	99.90	Universe (KD)					
Magic Carpet 2 (KD) *		109.90	99.90	Wing Commander 3 (KD)		99.90	99.90	War in the Gulf (KD)					
Marco Polo (KD) *		69.90	99.90	Wing Commander 4 (DA) *		109.90	109.90						



Hot Sites im Web

Natürlich kann man nicht
alle Sites im Web kennen

- es kommen ja täglich

Hunderte dazu. Aber

einige davon sind es

wirklich wert, daß Sie

einmal vorbeischaun.

1. Hyperroman: Die Quotenmaschine

Der erste deutsche Hyperroman: Die Story ist in groben Zügen umrissen, doch Sie können selbst kreativ werden und mitmachen. Die Beiträge werden dann in den Roman integriert. Viel Spaß. <http://www.is.inberlin.de/Culture/Q-machine>

2. Dylan's Experimental GUI Windows 95

Die ganze Site sieht schon aus wie Windows95 - eine tolle Idee und viele sinnvolle Links (z.B. wie man seinen Internet-Zugang unter Win95 einrichtet). Muß man gesehen haben. <http://cville.wam.umd.edu/~dylan/windows95.html>

3. Unofficial Windows 95 Software Archive

Der Name dieser Site sagt ja eigentlich schon alles. Noch sind zwar keine Massen an Software im Archiv, aber das wird sich mit wachsender Popularität von Windows 95 sicher bald ändern. <http://www.netex.net/w95/index.html>

4. Arielholics Anonymous

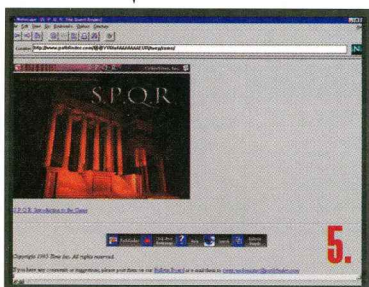
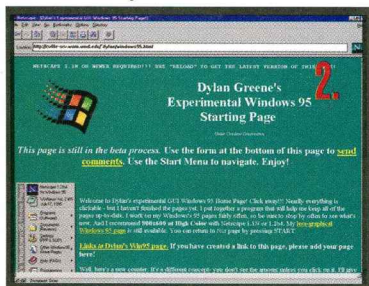
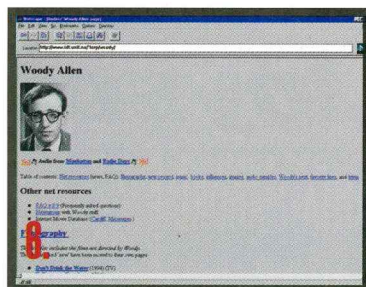
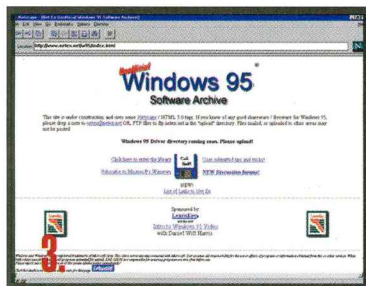
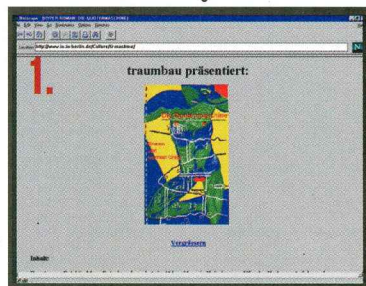
Die anonymen "Arielleholiker" laden ein, der Arielle-Sucht zu frönen. Man kann das Märchen lesen und es gibt verschiedene Filmausschnitte aus dem Disney-Film sowie den Fernsehserien. <http://www.csee.usf.edu/~aschenke/tlm/ariel.html>

5. S.P.Q.R. The Quest Begins

S.P.Q.R. von Time Warners präsentiert sich ganz im Stil von "Myst" und bietet die Möglichkeit, sich per Mauszeiger durch die Stadt zu bewegen. Im Laufe des Spiels muß man die Notizbücher der 5 Hauptcharaktere entdecken, in denen wichtige Informationen enthalten sind. <http://www.pathfinder.com/>

6. Anders' Woody Allen page

Link Everything Online - der Name ist Programm: Ziel dieser deutschsprachigen Web-Site ist es, Verbindungen zu landesspezifischen und auch regionalen Infos zu schaffen. <http://www.idt.unit.no/~torp/woody/>



Hot Sites im Web



7. Deutsche Welle radio & tv - Deutsche Leitseite

Die Deutsche Welle hat präsentiert sich als Radio- und Fernsehsender, gibt Informationen über ihr Programm und wie man es empfangen kann. Schauen Sie doch mal herein.

<http://www.dw.gmd.de/deutsch/index.html>



8. Jans Filmkritiken

Wunderschön schräge und witzige Filmkritiken zu Filmen, die Jan irgendwie beeindruckt haben müssen. Vor dem nächsten Besuch im Kino oder in der Videothek unbedingt bei Jan vorbeisehen.

<http://www.wildpark.com/~elbarto/kino.html>



9. Batman Forever

Alle Informationen zum Film und wie er gedreht wurde. Spielt Ihr Lieblingsschauspieler mit? Dann werden Sie hier (fast) alles über ihn erfahren. Auch für Leute interessant, die keine Batman-Fanatiker sind. <http://batmanforever.com/welcome/welcome.html>



10. The Internet Music Shop

Wählen Sie nach Herzenslust im Online-Katalog mit über 20.000 Artikeln. Wenn gewerbliche Nutzung des Internet schon sein muß, dann möchte ich in Deutschland auch solche Angebote finden.

<http://www.musicsales.co.uk/>



11. PC Week

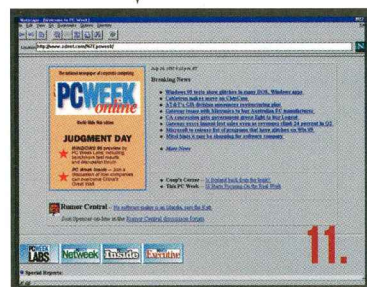
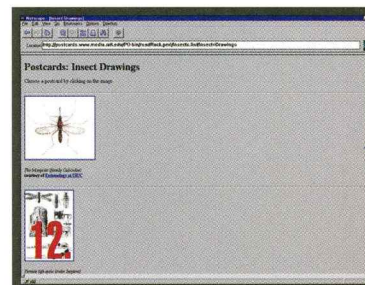
Die PC Week ist nicht neu im Internet, gehört aber zu den Seiten, die man dringend in seine Hotlist aufnehmen sollte. In der letzten Zeit ist sie immer häufiger zitiert worden, weil hier aktuelle und schonungslos offene Artikel rund um Windows 95 zu finden waren.

<http://www.zdnet.com/%7Epcweek/>

12. The Postcard Store

Im Postcard Store kann man sich ein Motiv (Menschen, Kunstwerke oder auch wirklich skurrile Dinge wie Großaufnahmen von Stubenfliegen) aussuchen, verfaßt den entsprechenden Text dazu, gibt die Email-Adresse des Betreffenden an und fertig ist der originelle Gruß.

<http://postcards.www.media.mit.edu>





Hot Sites im Web

13. Zoos in Österreich

Der Tiergarten Schönbrunn und das Haus des Meeres in Wien stellen sich online vor. Diese Site bietet mehr als bunte Bilder - hier lernt man noch etwas dazu.

<http://www.luga.or.at/~hackeha/zoom/html/zood1.html>

14. Kino-Filme

Aktuelle Kinofilme werden besprochen - damit Ihnen die Wahl beim nächsten Mal leichter fällt.

<http://134.99.240.180/thezine/kino/index.htm>

15. Internationale Stadt Berlin

Berlin wandelt auf den digitalen Spuren von Amsterdam. Neben kulturellen Angeboten kann man mit anderen "Stadtbewohnern" kommunizieren. Hätte grafisch etwas schöner gestaltet werden können. <http://www.is.in-berlin.de/>

16. Stadt Leipzig

Auch Leipzig stellt sich vor - und schneidet mindestens so gut ab wie München. Infos rund um die Stadt, deren Entwicklung und kulturelle Angebote.

<http://www.uni-leipzig.de/leipzig/>

17. Tv Today

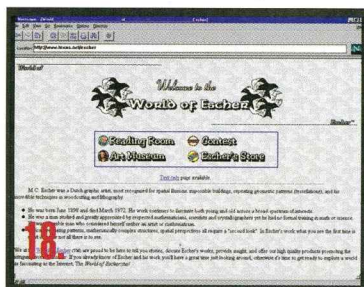
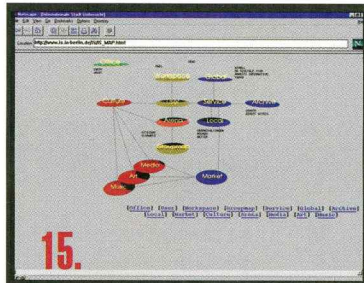
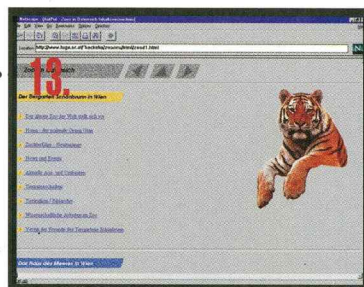
Tatsächlich: Das deutsche Fernsehprogramm kann ab sofort im Internet nachgeschlagen werden. Neu, aktuell und einfach eine tolle Idee.

<http://www.today.de/TVTODAY/dbl.tor.html>

18. World of Escher

Sie kennen sicher auch den holländischen Künstler M.C. Escher (1898-1972)? Wenn nicht, dann wird es jetzt aber höchste Zeit. Das Schönste ist, daß die Bilder nicht einfach nur ins Netz gehängt wurden, sondern es gibt zu jedem Bild eine Erklärung.

<http://www.texas.net/escher>



Hot Sites im Web



19. Magritte Home Page

Diese offizielle René Magritte Homepage bietet ca. 164 Bilder, das sind mehr, als man in den meisten Kunstbänden findet. Obwohl die Site noch im Aufbau ist, sieht sie sehr vielversprechend aus.

<http://www.westwind.be/magritte/>



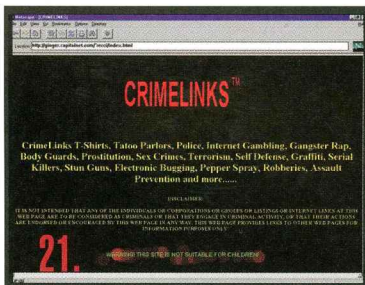
20. Christus Rex

Nein, ich will Sie nicht zum Glauben bekehren: Hier finden Sie Kunst vom Feinsten wie die Bilder aus Museen der Vatikan-Stadt sowie der Sixtinischen Kapelle. Wenn Michelangelo das gewußt hätte...

<http://www.christusrex.org/>

21. Crimelinks

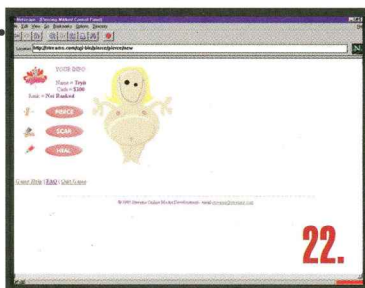
Schicken Sie die Kinder ins Kino, bevor Sie die Seiten laden. Hier erfahren Sie u.a., wo es zu welchem Preis welchen Sex gibt (wirklich) und wie so eine Hinrichtung wirklich vor sich geht. Nichts für schwache Nerven. <http://ginger.capitalnet.com/~recci/index.html>



22. Streams and Brian Present Piercing Mildred

Wenn Sie sich noch nicht trauen, sich das Augenlid mit Ringen zu durchbohren, können Sie bei Piercing Mildred schon mal online üben. Bei Risiken und Nebenwirkungen wenden Sie sich aber bitte nicht an mich.

<http://streams.com/pierce/>



23. Singapore By The Backdoor

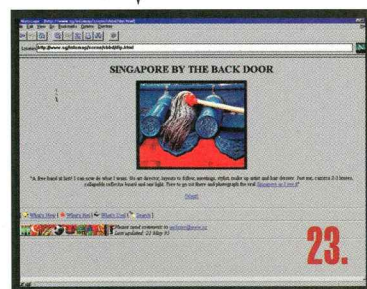
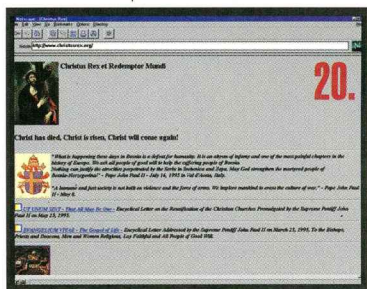
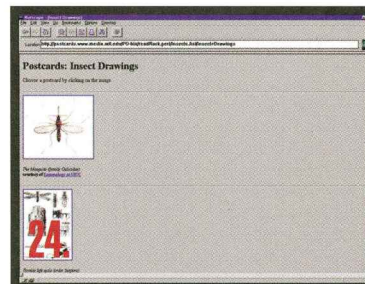
Das Besondere an dieser Site ist die Fototour, die einmal andere Bilder von Singapur zeigt, als sie im Katalog abgedruckt werden.

<http://www.sg/infomap/scene/sbbd/dip.html>

24. The Virtual Flylab

Wenn Sie in Biologie immer eine schlechte Note hatten und den Geheimnissen der Mendelschen Vererbungslehre trotzdem auf die Schliche kommen wollen, können Sie hier zwei Fliegen miteinander kreuzen. Die potentiellen Nachkommen werden Ihnen dann angezeigt. Schräll, was?

<http://vfilylab.calstatela.edu/edestkop/VirtApps/VflyLab.html>





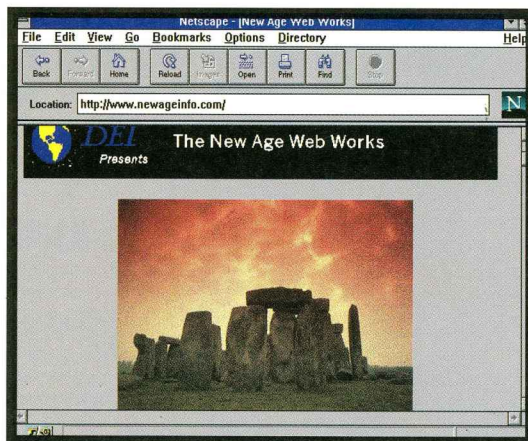
New Age Web Works

Adresse:

<http://www.newageinfo.com/>

Bewertung:


Alle Anhänger der New Age-Bewegung kommen hier voll zum Zuge. Von "Egyptology" zu "Chaos Magik" und von "Crop Circles" zu "Astronomy" sind alle wichtigen Themen vertreten. Es gibt Links zu anderen Sites, Produkte zum Thema, Neuigkeiten usw. Die Auflistung vieler Firmen, die Produkte zum Thema anbieten, läßt die Site allerdings ein wenig kommerziell erscheinen. Trotzdem findet der New Age-Anhänger noch reichlich interessante Infos.



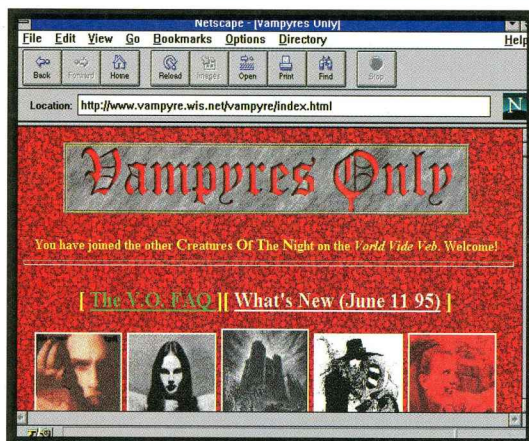
Vampyres Only

Adresse:

<http://www.vampyre.wis.net/vampyre/index.html>

Bewertung:


Gott, wie gruselig. Eine Site, die vollgestopft ist mit Infos über (oder für?) Vampire. Ziemlich streng, oder? Hier kann man sich alle die Geschichten um den Mythos Vampir zu Gemüte führen. Es gibt Bilder und Informationen über Filme. Sogar an eine Rubrik "What's new in the World of Vampyres" hat man gedacht. Es gibt genug Angebote, um dem Vampir von nebenan die Zeit zu vertreiben. Vielleicht hätte sich Tom Cruise auf der Suche nach Seinesgleichen einmal hier umsehen sollen? Wie auch immer: Amüsieren sie sich gut, aber nehmen Sie etwas Knoblauch und den Holzpflöck zur Hand.



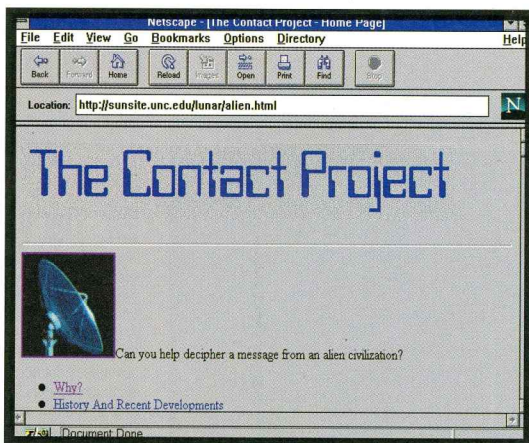
The Contact Project

Adresse:

<http://sunsite.unc.edu/lunar/alien.html>

Bewertung:


Stellen Sie sich einmal vor, es sei eine Botschaft aus dem All zu uns vorgedrungen, die eindeutig von einer intelligenten Lebensform stammen soll. Und die Aufgabe, eine solche Nachricht zu entschlüsseln, war die Motivation zu dieser Site. Jedermann ist eingeladen, den Code der imaginären Botschaft (von den Begründern dieser Seite erstellt) zu knacken. Die Nachricht ist eine Text- oder Audio-Datei, und man kann sich an einer (oder an beiden?) versuchen. Natürlich ist so eine Message nicht mal so eben entziffert. Die Fortschritte der anderen Mitratenden wird auf der Site dokumentiert, so daß alle zusammenarbeiten können. Sicher mag die Idee im Moment merkwürdig erscheinen, aber wer weiß? Vielleicht können wir so etwas ja später einmal brauchen.





Spirit-WWW

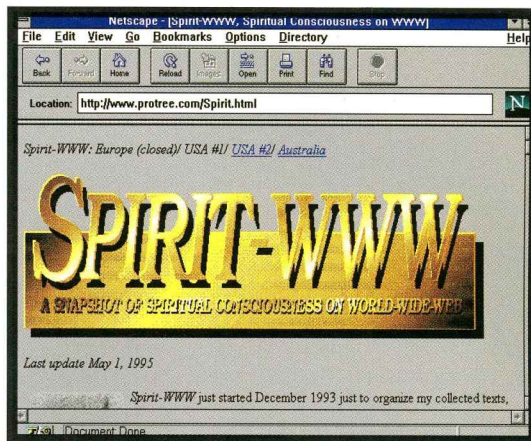
Adresse:

<http://www.protree.com/Spirit.html>

Bewertung:

★★★★★

Dies hier ist wohl die beste Site im Internet, wenn Sie auf der Suche nach übernatürlichen Phänomenen sind. Das Spirit-Web gibt es schon lange, und es sind dementsprechend viele tiefgründige Artikel zusammengetragen worden. Teilweise sind es sogar ganze Bücher, die nur darauf warten, von Ihnen heruntergeladen und gelesen zu werden. Wirklich eine interessante Site, die immer ausführlicher und besser wird. Folgende Themen werden z.B. behandelt: Kontaktaufnahme mit Geistern durch ein Medium, außerirdische Lebensformen, UFOs, Meditation und Unterbewußtsein. Ein paar kleinere Mailinglisten werden auch erwähnt.



Fortean Times On-Line

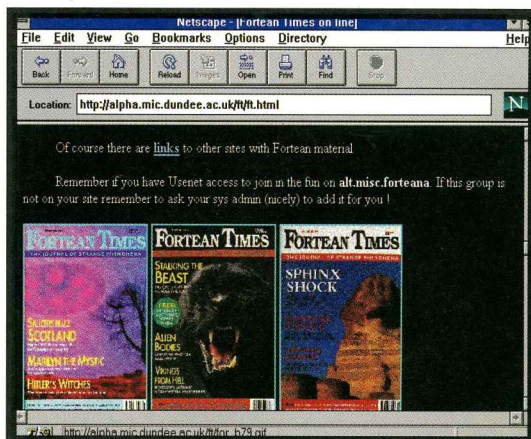
Adresse:

<http://alpha.mic.dundee.ac.uk/ft/ft.html>

Bewertung:

★★★★★

Ich lese die Fourteen Times nun schon seit Ewigkeiten und bin von den irren Storys immer wieder begeistert. Dementsprechend froh war ich auch, als ich die "Times" nun auch im Internet sah. Natürlich gibt es - wie bei den meisten Online-Magazinen - nur Appetithäppchen, keine vollständigen Artikel. Die Ausschnitte kommen vor allem aus der Rubrik "Strange Days", in der all diese herrlich irren Kurzgeschichten aus aller Welt zusammengefaßt sind. Natürlich gibt es auch viele Links, Tips, wie man die Zeitung bekommt (so leicht ist sie nämlich nicht zu finden) und viele andere, interessante Dinge. Es könnte keine schönere Einladung zur Lektüre dieser Zeitung geben.



Nostradamus' Predictions

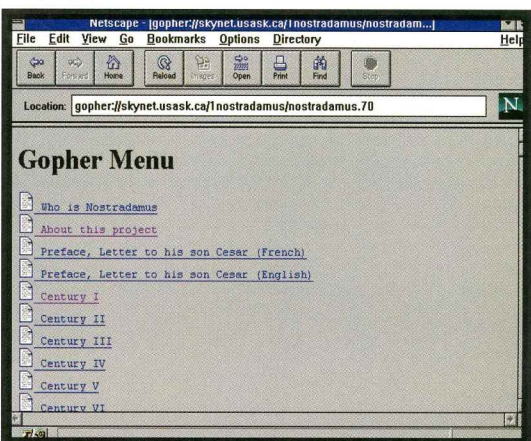
Adresse:

gopher://skynet.usask.ca/1nostradamus/nostradamus.70

Bewertung:

★★★★★

Jeder von Ihnen hat den Namen Nostradamus wohl schon einmal gehört (zumindest seit seine Lebensgeschichte verfilmt wurde). Dann wissen Sie sicher auch, wie viele Streitigkeiten es wegen seiner Prophezeiungen schon gegeben hat. Manche halten sie für beinahe unglaublich wahr, andere hingegen behaupten, seine Aussagen könnten völlig beliebig interpretiert werden. Jetzt können Sie sich im Internet selbst ein Urteil bilden und die Werke des Mannes (leider in Englisch) eigenhändig lesen. Die Prophezeiungen wurden liebevoll in Unterkapitel eingeteilt und jeweils mit einem Vorwort versehen.





Cosmic Connections

Adresse:

<http://www.primenet.com/~cosmic/>

Bewertung:



Hier können Sie Informationen bekommen über den Kontakt mit Geistern, über UFOs, ASW oder was immer Ihnen in Sachen Übersinn am Herzen liegt. Die Site ist mit einer gesunden Portion Humor gewürzt und wird nicht so schnell langweilig. Hier finden sich viele verwandte Seelen ein und tauschen sich über ihre Erfahrungen mit dem Übernatürlichen aus. Die Storys und Erfahrungsberichte sind schon manchmal ganz schön schrill, aber auch echt interessant. Eine schöne Site, die man dringend in seine Hotlist aufnehmen sollte.



Ron's Homepage

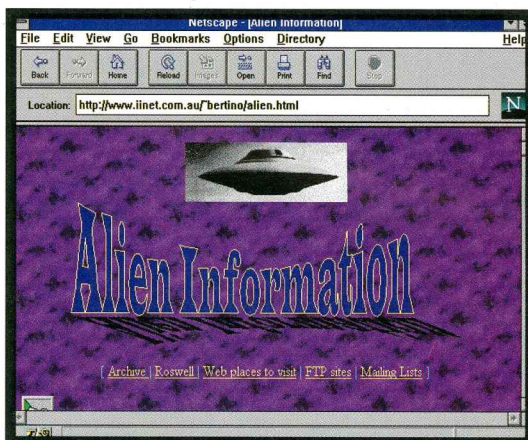
Adresse:

<http://www.iinet.com.au/~bertino/alien.html>

Bewertung:



Ich kann mit ruhigem Gewissen sagen, daß dies wirklich die beste Web-Seite zum Thema Aliens ist. In den Archiven findet man z.B. genug UFO-Lektüre bis zum Lebensende. Die Site ist zwar nicht so toll sortiert und fordert deshalb eine gewisse Portion kriminalistischen Scharfsinns von den Datenreisenden, aber man muß dem Mann lassen, daß er eine riesige Menge an Informationen zusammengetragen hat. Es gibt Artikel, Bilder und Geschichten von Leuten, die schon mal eine ALF gesehen haben wollen. Leute, die noch weiter gehen wollen, können hier auch etwas über New Age erfahren.



Internet UFO Group - Media

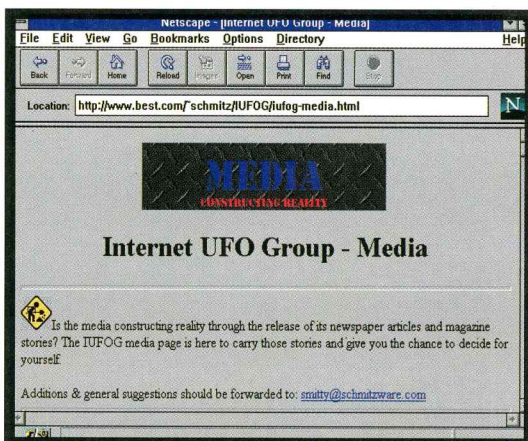
Adresse:

<http://www.best.com/~schmitz/IUFOG/iufog-media.html>

Bewertung:



Was auch immer an UFOs etc. überall in der Welt gesehen worden ist, wurde hier in einer Sammlung von Zeitungsartikeln zusammengestellt. Die Anzahl der Artikel und deren gewissenhafte Zusammenstellung versprechen einen wirklichen Lesegenuß. Diese Site möchte die Leute vor allem an den Gedanken gewöhnen, daß es so etwas wie UFOs irgendwo da draußen geben könnte. Außerdem findet man Informationen über die Gerüchte, daß die Existenz von UFOs vertuscht werden sollen. Ob was dran ist oder nicht: Diese Site ist einen Abstecher wert.





Face Of Mars

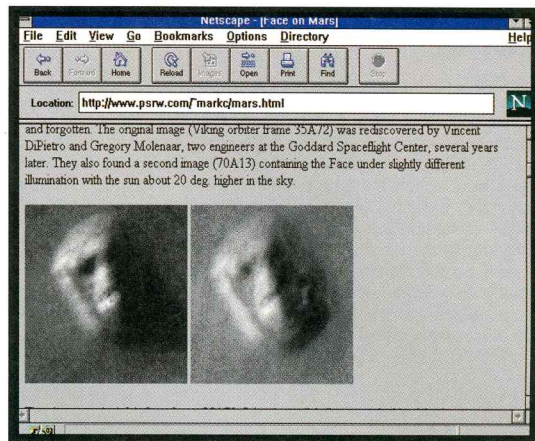
Adresse:

<http://www.psrw.com/~markc/mars.html>

Bewertung:

★★★★★

In den 60ern schickte die NASA Sonden zum Mars, um mehr über den Planeten herauszufinden. Bei einer dieser Missionen wurden Bilder zurückgeschickt, die wie ein menschliches Gesicht aussahen (allerdings eines von 1,5 km Länge). Die NASA hat damals gesagt, das Ganze sei nur eine Spiegelung des Lichts gewesen. Seitdem wurde der Sache nicht weiter nachgegangen, bis sich ein Mann namens Richard Hoagland die Fotos schnappte, um dem Problem auf die Schliche zu kommen. Er meint, daß er kein Gesicht, aber pyramidenähnliche Strukturen auf der Marsoberfläche gefunden habe, die auf intelligentes Leben schließen lassen. Hier finden Sie Informationen über seinen Ansatz und andere Studien, die seiner Arbeit gleichen.



UFO Directory And Forum

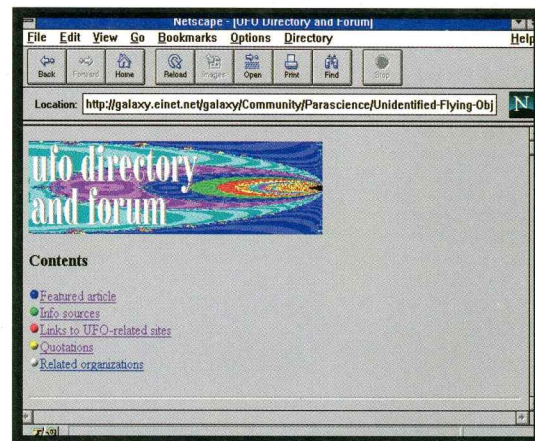
Adresse:

<http://galaxy.einet.net/galaxy/Community/Parascience/Unidentified-Flying-Objects/mark-hines/ufo-forum.html>

Bewertung:

★★★★★

Wenn Sie im Internet irgend etwas über UFOs suchen, sind Sie hier garantiert richtig. Hier gibt es nicht nur Links, sondern auch Artikel über die Site selbst, die wirklich interessant zu lesen sind. Viel mehr kann man über diese Site eigentlich nicht sagen. Benutzen Sie sie als das, was sie ist: ein Platz, von dem aus man auf die Suche nach UFO-Informationen im Netz gehen kann.



WWW Virtual Library: UFOs

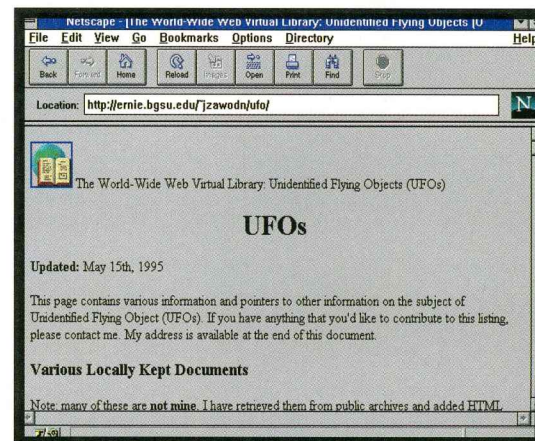
Adresse:

<http://ernie.bgsu.edu/~jzawodn/ufo/>

Bewertung:

★★★★★

Die Virtual Library war eine der ersten Sites im Net, die ich kennen und schätzen gelernt habe. In dieser Rubrik finden Sie Infos zu allen möglichen Ereignissen rund um UFOs und Links zu anderen UFO-Seiten im WWW. Es gibt tolle Bilder, spannende Artikel und andere Informationen. Dies ist ein guter Startpunkt und ein guter Platz, um Hintergrundinformationen zu sammeln.





Palmistry

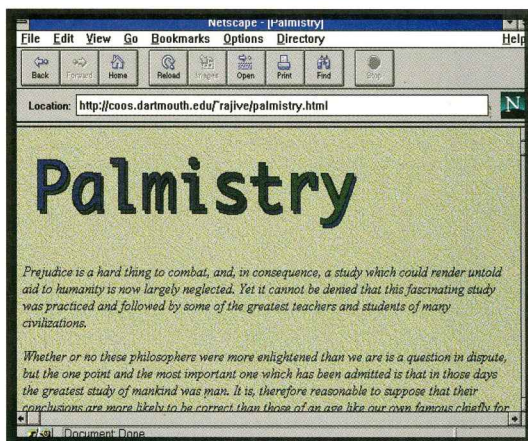
Adresse:

<http://coos.dartmouth.edu/~rajive/palmistry.html>

Bewertung:



Es lässt sich kaum noch feststellen, wie lange die Kunst des Handlesens schon ausgeübt wird. Ich habe mir mal ein Buch gekauft und wollte es selber versuchen: Vergessen Sie's. Ehe man diese Technik erlernt hat, kann man ein Studium der Medizin hinter sich bringen. Diese Site versteht sich als kurze Einführung in die wichtigsten Techniken (sollte ich Handgriffe sagen?). Große Abbildungen der Hand zeigen die wichtigsten Linien, deren Bedeutung und die Bedeutung der Abzweigungen von diesen Linien. Sie werden nach dem Besuch dieser Site nicht gleich Ihren Job aufgeben und Wahrsager werden wollen, aber einen Eindruck von dieser schwierigen Kunst wird Ihnen allemal vermittelt.



Sea Tails On-Line

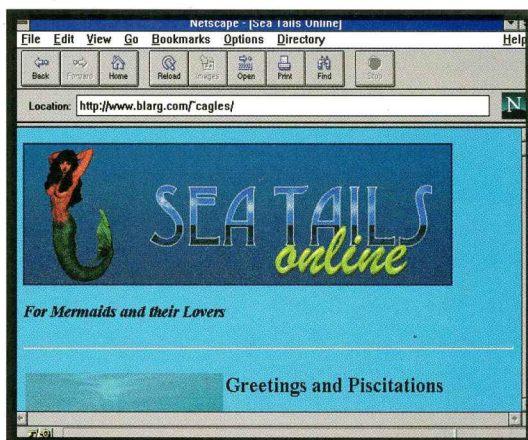
Adresse:

<http://www.blarg.com/~cagles/>

Bewertung:



Arielle ist nur ein kleines Beispiel für die zahlreichen Geschichten, die der Volksmund rund um Meerräuber und Meerjungfrauen erdichtet hat. Meistens haben Meeresbewohner in diesen Sagen die See bewacht und sind den Seefahrern zu Hilfe gekommen. Hier findet der Meerjungfrauen-Freak alle Informationen, die er sich nur wünschen kann von der Aufzeichnung alter Geschichten bis hin zu Filmausschnitten von Filmen wie "Splash". Diese Site ist schon ein wenig komisch, denn sie versucht, auf der einen Seite seriöse Infos zu liefern und auf der anderen Seite witzig zu sein. Aber warum eigentlich nicht?



Talis I-Ching Software

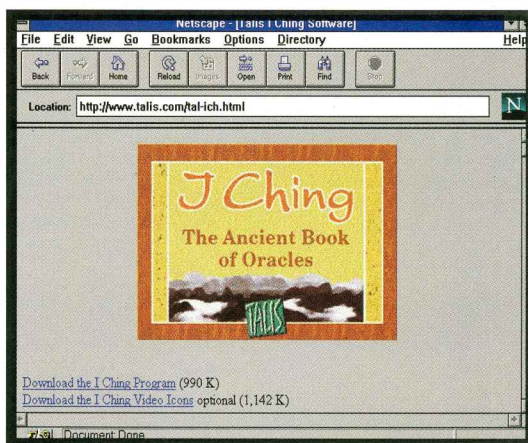
Adresse:

<http://www.talis.com/tal-ich.html>

Bewertung:



Das I-Ching ist ein uraltes, orientalisches Orakel, das zu Problemen des Alltags befragt wird. Hier können Sie sich I-Ching-Software für den heimischen Computer downloaden. Das Programm läuft unter Windows und hat die Option, zusätzlich Videos einzubinden (wozu auch immer). Sie müssen über absolut kein Hintergrundwissen verfügen, wenn Sie hierherkommen. Ihnen wird von den Anfängen des I-Ching bis zur Anwendung der Software alles gezeigt, was Sie wissen müssen. Einfach toll!



PRO PEDALS™

Für alle IBM PC und Kompatible



PRO PEDALS™

Flugzeug- und
Auto-Fußpedale

JETZT KOMMEN IHRE FÜSSE INS SPIEL!

Mit den PRO PEDALS werden Sie Ihre Simulation noch realistischer erleben: Bei Flugsimulationen können Sie durch Vor- und Zurückbewegen der Pedale das Ruder und die Bremsen steuern - wie in einem Flugzeug. Bei Autorenn-Simulationen können Sie auf die Pedale treten und so Gas und Bremse betätigen - wie in einem Auto.

Die PRO PEDALS halten härtester Beanspruchung stand: Hergestellt aus besonders robusten Komponenten bieten sie eine wesentlich längere Lebensdauer als herkömmliche Pedale.

Die PRO PEDALS lassen sich optimal mit den Joysticks und Flight Yokes von CH Products kombinieren: Schließen Sie die PRO PEDALS an eine IBM-kompatible Joystickkarte an, stecken Sie den Stecker des Joysticks in den Joystickport der PRO PEDALS - und los geht's!

Nur von CH Products.
Exklusiv im Vertrieb
von **RUSHWARE**



Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst • Profisoft GmbH, Eversburger Str. 34, 49090 Osnabrück
Schweiz: ABC Spielspaß AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen • Österreich: ABC Spielspaß GmbH, Schießstätte 12a, A-6800 Feldkirch

Zusätzliche

Steuerung

bei Flug- und

Autorenn-

Simulationen





New Heaven New Earth

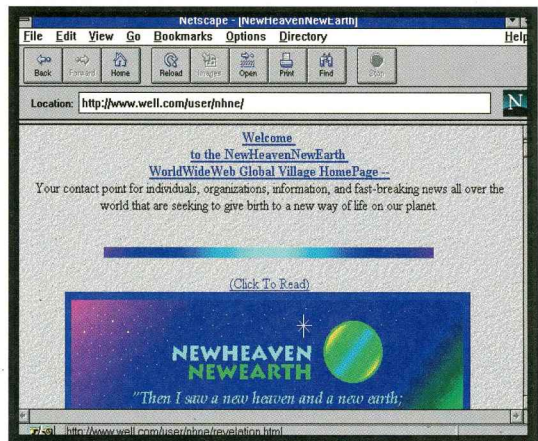
Adresse:

<http://www.well.com/user/nhne/>

Bewertung:



Der Glaube des New Age bewegt sich in eine Zeit, in der das Bewußtsein um eine entscheidende Stufe gestiegen sein wird, in der die Zeit keine Rolle spielt und in der man nur intensiv an etwas denken muß, um es geschehen zu lassen. Weit hergeholt? Vielleicht, aber die Macher dieser Site haben es sich zur Aufgabe gemacht, alles zusammenzutragen, was sich um diese bestimmte Zeit dreht. Klingt zwar ein bißchen ungläublich, aber die Informationen hier sind sehr aussagekräftig und überzeugend. Natürlich gibt es auch ein paar Infos über UFOs etc.



Tarot Resources

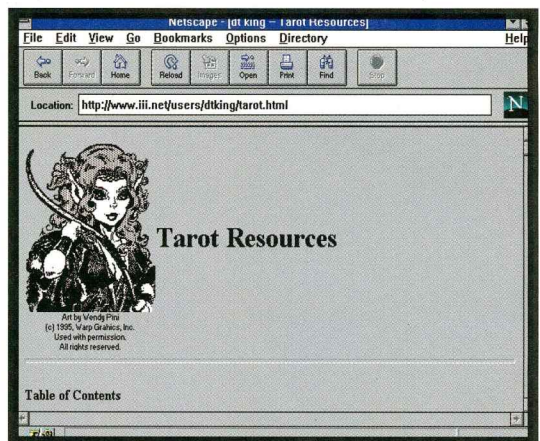
Adresse:

<http://www.iii.net/users/dtking/tarot.html>

Bewertung:



Natürlich glaube ich nicht an solch einen abergläubischen Quatsch. Und doch... warum soll man es nicht einmal versuchen, und sich die Karten legen (lassen)? Wenn auch Sie sich schon hin und wieder gefragt haben, was das Schicksal für Sie bereithält, sollten Sie einmal einen Blick auf diese Site werfen. Hier wurde in liebevoller Kleinarbeit wirklich alles zusammengetragen, was mit dem Thema Tarot zu tun hat. Ein beliebtes Thema ist natürlich die Aufzählung der verschiedenen Kartensätze und ihrer Hersteller. Man kann nicht einfach nur Tarot-Karten kaufen, es steckt hinter jeder Interpretation der Symbole eine eigene Philosophie, die wiederum eine andere Interpretation nahelegt. Die Links sind so vielfältig, wie man es selten findet. Es geht sogar soweit, daß man sich komplette PC-Programme herunterladen kann. Das ist natürlich nicht wirklich im Sinne der strengen Tarot-Tradition, wo man sich - bei Kerzenlicht - gefälligst auf die Karten konzentrieren soll.



Smitty's UFO Page

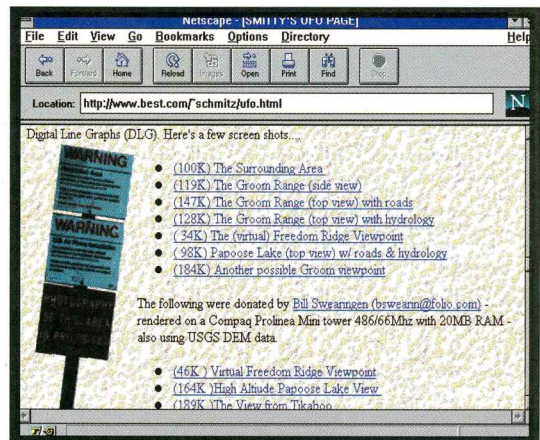
Adresse:

<http://www.best.com/~schmitz/ufo.html>

Bewertung:



Und noch eine UFO-Site, jawohl. Im Groom Lake-Gebiet in Amerika ist ein geheimer Stützpunkt (wohl nicht mehr lange, gell?) der amerikanischen Luftwaffe. Dort sollen sich angeblich einige UFOs herumgetrieben haben. Zur Dokumentation werden Bilder mit merkwürdigen Flugobjekten gezeigt, die dort aufgenommen wurden. Selbstverständlich dürfen auch Links zu anderen Sites, die sich mit UFOs beschäftigen, nicht fehlen.



ESSER MIT 3D6™ DURCH DIE WEITEN

ER GALAXIS FLITZEN, ALS AM

STRAND VON MALLORCA

LSARDINIEN SCHWITZEN.

32BIT



DEUTSCHLANDPREMIERE
Sei der Erste mit GoldStar!



GoldStar
MEDIA, HLIVING, HICULTURE

er Interactive Multiplayer
GoldStar GDO-202P wird mit
FIFA Soccer im Bundle geliefert.



Der GoldStar 3DO-Interactive Multiplayer ist nicht nur dank 32 Bit und digitalem Surround-Sound der Garant für höchsten Spielspaß, er zeigt zudem die Urlaubsbilder von der Photo-CD, spielt mit optionaler Cartridge die neuesten Video-CDs und beeindruckt mit konventionellen Audio-CDs jede HiFi-Anlage. Wenn er jetzt noch nach jedem Highscore 'ne Tüte Popcorn ausspucken würde...



LG Electronics Deutschland GmbH
Jakob-Kaiser-Straße 12 • 47877 Willich

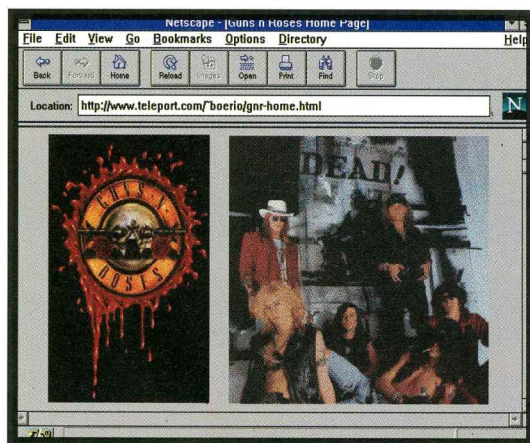
Alle angegebenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Warenzeicheninhaber.

Guns And Roses

Adresse:
<http://www.teleport.com/~boerio/gnr-home.html>
Bewertung:



Sie denken sicher, daß es über eine Band, die so erfolgreich sind wie Guns And Roses, unzählig viele Seiten im Net geben würde. Stimmt, Sie haben recht. Diese hier ist jedenfalls mit Abstand die Beste. Sie ist vielleicht ein bißchen chaotisch, aber dafür gibt es eine inoffizielle Plattenliste - etwas für hartgesottene Fans.

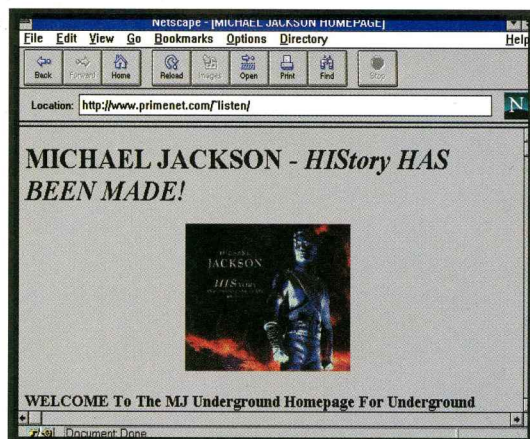


Michael Jackson Underground Homepage

Adresse:
<http://www.primenet.com/~listen/>
Bewertung:



An dieser Site ist wirklich nichts auch nur entfernt offiziell, aber die Betreiber scheinen wirkliche Fans von Michael Jackson und seiner Musik zu sein. Auf diesen Seiten sind unzählige kleine Anekdoten über den Mann versteckt, so daß sich die Web-Seite wie ein Boulevard-Magazin liest - pfiffig gemacht. Der Fan wird mit einer - wenn auch nicht sehr wohlsortierten - Bilderflut überhäuft und mit vielen Links zu offizielleren Sites versorgt.

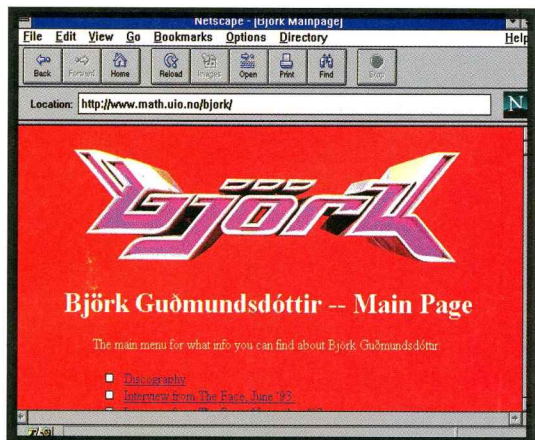


Bjork

Adresse:
<http://www.math.uio.no/bjork/>
Bewertung:



Diese Site hat alles, was man von einer guten Information über einen Künstler erwartet. Hier findet man Schallplattenlisten, Bilder, Links zu anderen Sites, Neuigkeiten über die Mailing-Liste - was immer man will. Doch es gibt auch Interviews mit der Frau selbst sowie Artikel, die über sie verfaßt worden sind. Interessant und unterhaltsam: So sollte es immer sein.



Sony Artist Pages

Adresse:

<http://www.sony.com/Music/ArtistInfo/ArtistInfo.html>

Bewertung:

★★★★★

Wenn ein Gigant wie Sony schon eine Web-Seite einrichtet, ist es sehr wahrscheinlich, daß man hier auf ein riesiges Angebot treffen wird. Die Site ist sehr gut organisiert und verfügt über einen übersichtlichen Index (muß sie ja auch, bei all den Künstlern, die Sony und deren Tochterfirmen unter Vertrag haben). Gut, die Infos über die einzelnen Künstler sind etwas kurz, aber dafür wird man durch die Menge an Einträgen mehr als entschädigt. Von Aerosmith bis Jam & Spoon und von The Boo Radleys bis Sophie B. Hawkins gibt es Hunderte von Einträgen, die Sie für eine Weile beschäftigen werden.



The Shamen — Nemeton

Adresse:

<http://www.drcl.co.uk/drcl/shamen/>

Bewertung:

★★★★★

Diese Site ist schon länger im Netz und wurde immer sehr gut betreut. Jetzt gibt es ein völlig neues Layout (sogar mit einigen schicken 3D-Grafiken) und eine ganz andere Struktur. Es ist die offizielle Homepage, die mit Unterstützung des Bandmitglieds Colin Angus betrieben wird. Es gibt also jede Menge Informationen, die nicht nur die Band, sondern auch die Bandmitglieder betreffen. Natürlich gibt es all die üblichen Infos wie Neuerscheinungen und Bilder der Band, aber die Links bieten darüber hinaus einen zusätzlichen Anreiz zu anderen Internet-Reisen.



Erasure

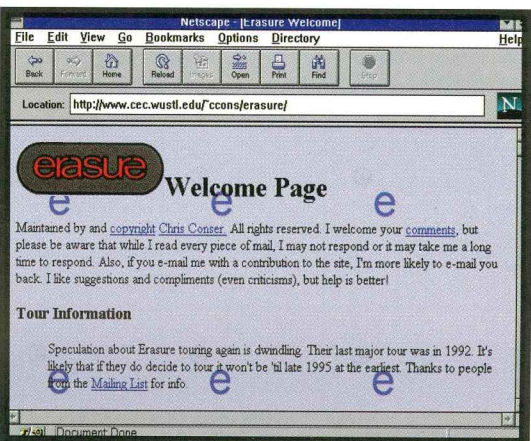
Adresse:

<http://www.cec.wustl.edu/~ccons/erasure/>

Bewertung:

★★★★★

Eine inoffizielle Site, die aber trotzdem in keinem Punkt hinter offiziellen Sites zurücksteht. Es gibt nicht nur Angaben zur Erasure Mailing-Liste, sondern auch über neue und alte Platten, Bilder, die Bandgeschichte und Tourneen. Viele, viele Detailinformationen und Links zum Thema Erasure.



U2

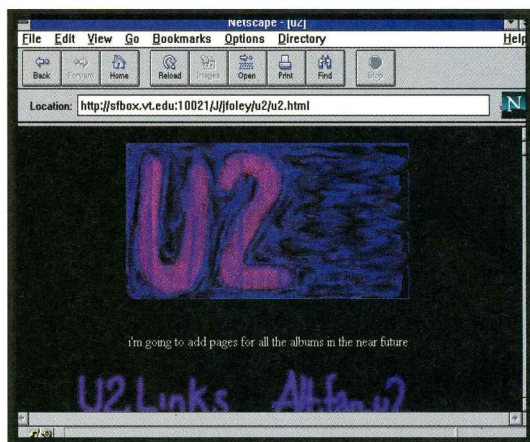
Adresse:

<http://sfbox.vt.edu:10021/J/jfoley/u2/u2.html>

Bewertung:

☆☆☆☆☆

Es gibt viele, viele U2-Sites hier im Web, und die meisten sind von mieser Qualität. Doch ich bin froh, Ihnen diese hier vorstellen zu können, weil sie wirklich anders ist. Obwohl die Site noch in der Aufbauphase ist, enthält sie unglaublich viele Infos und verspricht, eine sensationelle Web-Seite zu werden. Von hier aus kommt man zu den beiden U2-Newsgroups ([alt.music.u2](#) und [alt.fan.u2](#)), den anderen Web-Seiten über U2 und erhält Band-Infos in Hülle und Fülle.



Rolling Stones Web Site

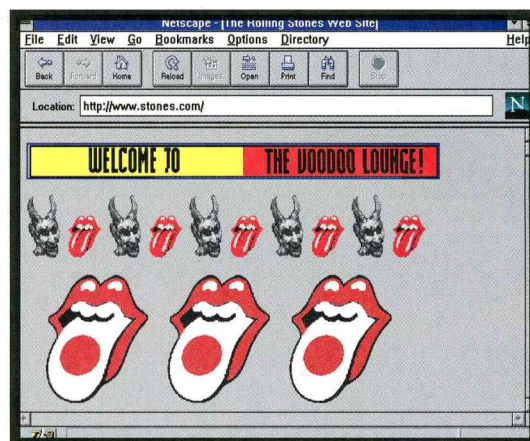
Adresse:

<http://www.stones.com/>

Bewertung:

☆☆☆☆☆

Wie man schon an der Adresse erkennt, betreiben die Stones ihren eigenen Webserver, um sich als eine der ungewöhnlichsten Bands in der Geschichte der Musik selber im Internet darzustellen. Aber ist die Site auch interessant? Nun, sie ist mehr als interessant: sie ist toll. Abgesehen von der tödlich langen Ladezeit für die riesigen Grafiken gibt es hier wirklich nicht viel zu meckern. Es stehen viele Audio-Dateien (nicht nur Musik) zur Auswahl. Lassen Sie sich überraschen, was sonst noch auf Sie wartet. Die Stones weisen sogar auf HotJava (eine von Sun entwickelte neue Programmiersprache für das WWW) und Beispiele für damit erstellte Web-Seiten hin.



Official Sting Site

Adresse:

<http://underground.net/Rocktropolis/Sting/indexlow.html>

Bewertung:

☆☆☆☆☆

Ein Beispiel für eine erfolgreiche, offizielle Web-Seite, die sich gut präsentiert und gleichzeitig informativ und doch nicht zu kommerziell orientiert ist. Jedenfalls wird einem nicht an jeder Ecke etwas aufgeschwatzt. Die Site ist im Stil des Mittelalters mit Burgen und Rittern etc. gehalten. Warum, kann ich nicht genau sagen, aber es sieht wirklich eindrucksvoll aus. Alle Informationen rund um Sting sind einfach abzurufen und gut organisiert.



Madonna

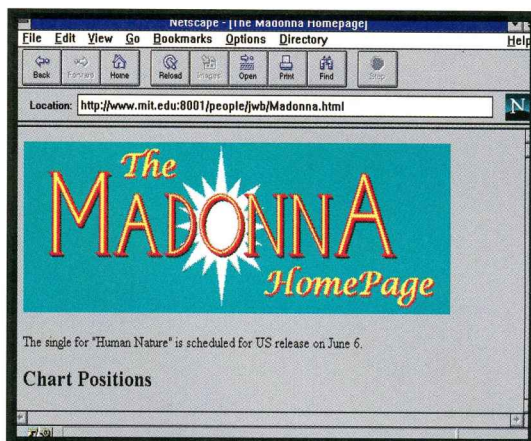
Adresse:

<http://www.mit.edu:8001/people/jwb/Madonna.html>

Bewertung:

★★★★★

Da es so viele Madonna-Sites im Web gibt, habe ich mir gedacht, ich sollte auch über eine davon berichten. Und warum dann nicht gleich die beste nehmen? Hier gibt es eine Menge Infos, wie sie nur wahre Fans aufreiben können. So erfährt man die aktuellen Chart-Rankings für Songs von Madonna oder Getratsche aus der Madonna Mailing-Liste (plus Infos, wie man der Liste beitreten kann). Ein Tempel für Madonna und alle, für die sie singt.



The Garden Of Stone Web

Adresse:

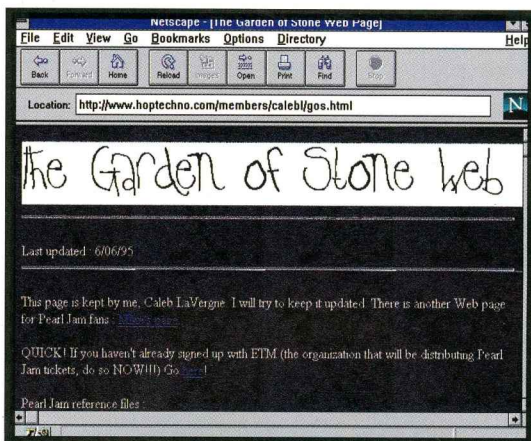
<http://www.hoptechno.com/members/caleb/gos.html>

Bewertung:

★★★★★

Diese Site - Pearl Jam gewidmet - beinhaltet die meisten Bandinformationen, die ich im Web jemals gesehen habe.

Natürlich nehmen die ausführlichen Schallplattenverzeichnisse, Links und Songlisten den größten Platz ein, aber es gibt auch Insider-Informationen über Tournee-Termine und exklusive Interviews. Der einzige Haken an der Sache ist die etwas langweilige Präsentation - da hätte man mehr daraus machen können.



Yahoo:Entertainment:Music:Artists

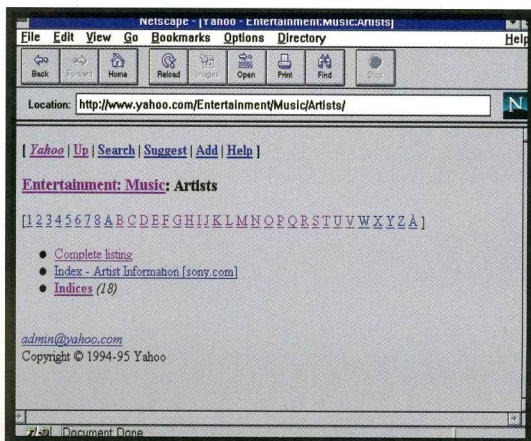
Adresse:

<http://www.yahoo.com/Entertainment/Music/Artists/>

Bewertung:

★★★★★

Auch bei der Suche nach der Band Ihrer Wahl wird Ihnen die Yahoo-Seite wieder behilflich sein. Klicken Sie in der alphabetischen Liste einfach auf einen Buchstaben, und Sie sehen eine ausführliche Liste aller Bands und Musiker, deren Namen mit diesem Buchstaben beginnen. Dieses System ist auch dringend nötig, denn wahrscheinlich ist dies momentan die größte Liste dieser Art im Internet - und das will schon was heißen.





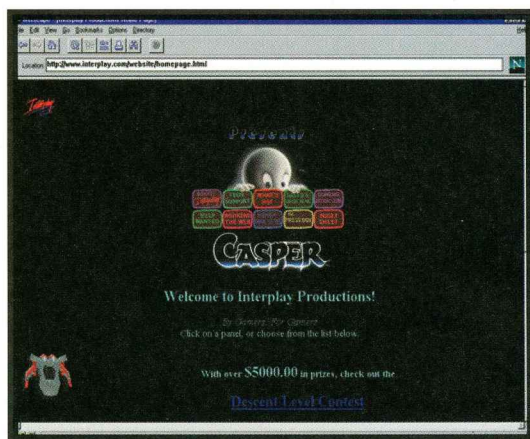
Interplay Productions Home Page

Adresse:

<http://www.interplay.com/website/homepage.html>

Bewertung:


Interplays Homepage kommt im ganz neuen Outfit. Halten Sie sich für einen tollen Piloten? Dann können Sie beim "Descent-Levelwettbewerb" mitmachen. In der ausführlichen Produktliste findet man das Spiel, über das man sich informieren möchte, sehr schnell. Sogar Demos stehen zum Download bereit. Außerdem gibt es z.B. Infos über neue Projekte, Links zu anderen Sites und Auzüge aus der Presse.



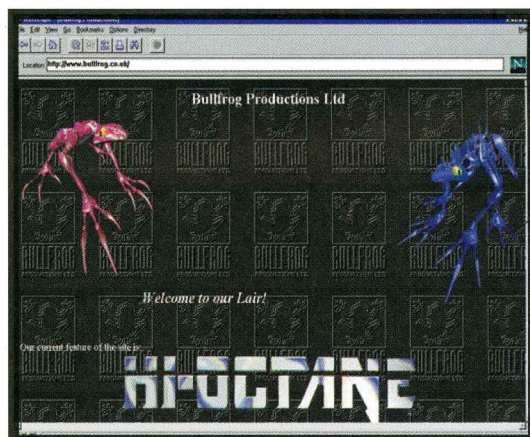
Bullfrog

Adresse:

<http://www.ea.com/bullfrog.html>

Bewertung:


Das Layout ist superneu und sieht wirklich toll aus. Zur Begrüßung darf man sich gleich ein Demo zu High Octane herunterladen. Ein Profi gibt exklusive Tips zu High Octane und Theme Park; Magic Carpet hat wegen der enormen Resonanz eine eigene Seite bekommen.



LucasArts Entertainment Company

Adresse:

<http://www.lucasarts.com/menu.html>

Bewertung:


Diese Site ist so übersichtlich gestaltet, daß man nicht lange raten muß, was sich hinter den einzelnen Menüs verbirgt. Bei den News erfährt man z.B., daß Lucas Arts planen, mehr Macintosh-Spiele herauszubringen. Gut durchdacht und schön gestaltet.





Westwood Studios Home Page

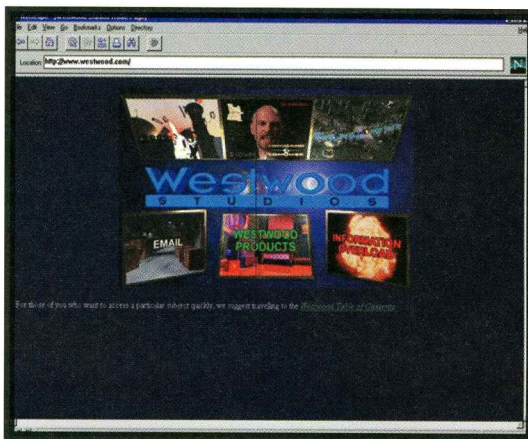
Adresse:

<http://www.westwood.com/>

Bewertung:



Auf der Homepage von Westwood kommt man von einem einzigen Bild (clickable map) aus überall hin. Man kann der Firma eine Email schicken, sich über Produkte informieren, Tips bekommen oder sich gleich um einen Job bewerben.



Maxis, Inc.

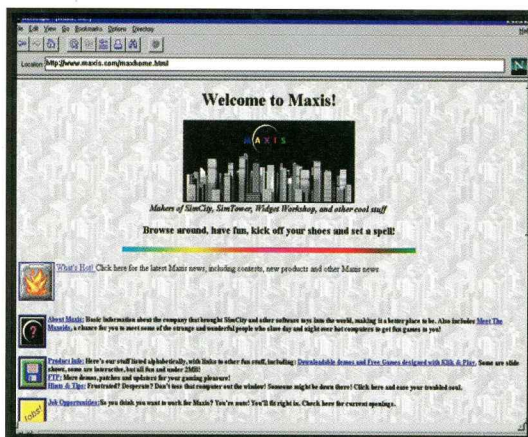
Adresse:

<http://www.maxis.com/maxhome.html>

Bewertung:



Man sieht auf den ersten Blick, daß die Macher von Produkten wie Sim City oder Sim Tower für das Design dieser Homepage verantwortlich sind. Es gibt letzte Neuigkeiten über Maxis sowie Informationen über die Menschen, die solche Programme entwickeln. Produktinfos sowie Demos zum Download sind selbstverständlich. Außerdem können sich Lehrer, die im Unterricht mit den Simulationen arbeiten, untereinander austauschen.



ORIGIN Systems Inc.

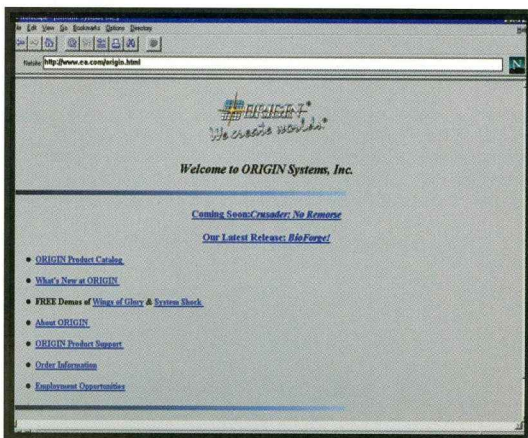
Adresse:

<http://www.ea.com/origin.html>

Bewertung:



"Sehr übersichtlich" war das Erste, was mir zur Homepage von Origin einfiel. Diese Site ist mit Grafiken wirklich nicht überladen, was sich natürlich günstig auf die Ladezeiten auswirkt. Origin wartet mit dem üblichen Angebot auf: Produktinfos, Bestellsupport und Firmeninformationen. Für die Homepage einer Spielefirma mit dem Slogan "We create worlds" fehlt da doch ein wenig Pep.





Bethesda

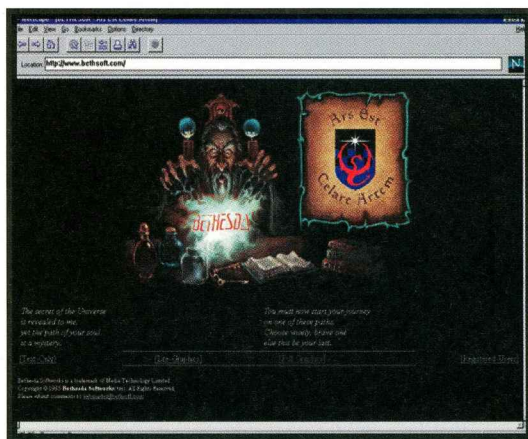
Adresse:

<http://www.bethsoft.com/>

Bewertung:

★★★★☆

Die Homepage von Bethesda Softworks befindet sich noch in der Aufbauphase. Aber trotzdem merkt man hier, daß eine Spielefirma am Werk ist: Die Site ist wie ein Fantasy-Adventure gestaltet. Man soll sich entscheiden, ob man die folgenden Seiten im Textmodus bzw. mit mehr oder weniger Grafik sehen will. Denn diese wichtige Entscheidung könnte unsere letzte sein... Unbedingt mal vorbeischaun.



Electronic Arts

Adresse:

<http://www.ea.com/>

Bewertung:

★★★★☆

Electronic Arts haben alle Links in ein einziges Bild integriert, das aber leider ein wenig unübersichtlich wirkt. Es gibt Specials zu bestimmten Spielen (momentan Bioforce und Hi-Octane), Hot Links, Firmenneuheiten und Demos zum Download.



Microprose

Adresse:

<http://www.microprose.com/mpshp.com/mpshp.html>

Bewertung:

★★★★☆

Civilisation, Colonization... wer kennt diese Spiele nicht. Jetzt gibt es endlich Hintergrundinformationen zu den Machern und Produkten. Terror from the Deep, Ultimate Football 95... was immer das Herz begehrt. Der Kundenservice mit Update-Angeboten läßt ebenfalls nichts zu wünschen übrig.





Capstone

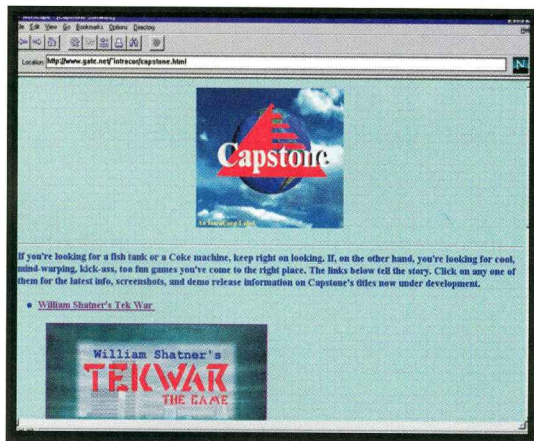
Adresse:

<http://www.gate.net/~intracor/capstone.html>

Bewertung:

★★★★★

Diese Homepage erfordert eine etwas längere Ladezeit. Bestimmte Spiele werden dem Kunden hier ziemlich ausführlich vorgestellt (momentan "TEKWAR" von Captain Kirk alias William Shatner).



Time Warner Interactive

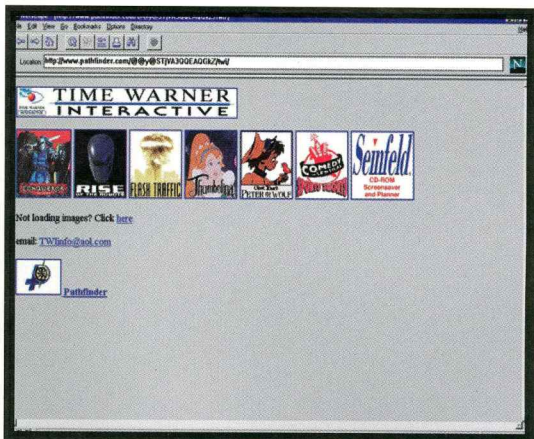
Adresse:

<http://www.pathfinder.com/@@y@STJVA3QQEAQGKZ/twi/>

Bewertung:

★★★★★

Hier werden die Hits von Time Warner (Rise of the Robots, Thumbelina etc.) mit Bildschirmfotos vorgestellt. Unter "Time Warner Interactive" findet man unter "Games" beim "Electronic Publishing" das Online-Spiel "SPQR - Virtual Rome" im Stil von Myst. Macht wirklich Spaß.



Virgin Interactive

Adresse:

<http://www.worldserver.pipex.com/vie/viehome.htm>

Bewertung:

★★★★★

Virgin (Nascar Racing, Canon Fodder, Land of Lore etc.) bieten Infos und Tips zu ihren Spielen, Ankündigungen von Neuentwicklungen sowie einen Kundenservice.



Meine ganz persönliche Meinung

Unzählige Feinschmecker in aller Welt fieberten einem Datum entgegen - dem Verkaufstag von Windows 95. Selten wohl wurde eine Software während der Testphase so ausgiebig verkostet, aufgeteilt in appetitliche Häppchen in Form immer neuer Betaversionen, serviert einem exklusiven Kreis versierter Bits- und Bytes-Gourmets.

Nun, Sie haben die frohe Kunde inzwischen wohl vernommen: Es ist angerichtet! Am 5. September (in den USA etwas früher) war es auch in unseren Landen so weit.

Computershops, Versandhandel und andere Feinkostläden ähnlicher Couleur haben ihre Tische reich gedeckt, in der Hoffnung, daß der geneigte Gast auch kräftig zugreife.

Zugegeben, man sollte meinen, ein Produkt, lang vorher angekündigt, wohl vorbereitet und mit einem finanziellen Background ohnegleichen auf kleiner Flamme langsam gegart, müsse denn auch zwangsläufig den Gaumen erfreuen, aber - weit gefehlt.

Eher sieht es inzwischen so aus, als habe sich schon so mancher an dieser leichten Speise den Magen verdorben und sehne sich nach guter alter Hausmannskost zurück.

Um Mißverständnisse sofort auszukurieren: ich rede wohlweislich nicht von irgendeinem Fast-Food der anderen Art, sondern einem Hauptgericht, das auf den ersten Blick auch recht angenehm das Auge des Betrachters erfreut, bei vorsichtigem Kosten dann allerdings hier und da einen einen leicht bitteren Geschmack hinterläßt. Kein Zweifel, Chefkoch Bill Gates und seine zahlreichen Küchenmeister haben es an Können und gutem Willen gewiß nicht fehlen lassen, war doch auch Zeit genug vorhanden (mit diesem Termin hatte ja kaum jemand ernsthaft gerechnet), ein so kompliziertes Mahl vorzubereiten. Inzwischen sieht es so aus, als habe die Küche das Menü nicht nur reduziert, sondern serviere die Nachspeise auch noch zu einem sehr viel späteren Zeitpunkt.

Waren in den ersten Betaversionen noch bestimmte Programmteile wie Antialiasing oder das Verschieben von Fenstern samt Inhalt vorhanden, wanderten diese inzwischen in das "Plus+"-Paket, das der Gast nun aber gesondert bestellen (und natürlich auch bezahlen!) muß. Dennoch: die Freude allerorten ist groß, der Appetit geweckt, die Geschmacksknospen geöffnet und die Haushaltskasse geplündert. Letztendlich entscheidet der Besucher und nicht der Kritiker über Wohl und Wehe des Kochs und den einen oder auch anderen Stern im Restaurant-, pardon, Softwareführer.

Ehrlich gesagt, bliebe mir die schwierige Entscheidung, Sternchen oder Kochmützen (es mögen meinethalben auch andere Symbole wie Sanduhren dafür herhalten, Sie

wissen, was ich meine!) zu verteilen, ich würde mich mit einer nervösen Leber entschuldigen und einem ungeliebten Kollegen die schwierige Entscheidung überlassen. Denn: Windows 95 hinterläßt in der Tat einen zwiespältigen Eindruck, nicht, was das Äußere betrifft, auch nicht, was die Verdaulichkeit angeht, es erscheint mir zuweilen einfach noch nicht ganz gar. Ich spreche nicht von unverdaulich, nur eben so ein wenig fest unter der schönen Kruste, ohne ein Gewürz, welches den Geschmack endgültig abrundet. Zugegeben, das System scheint stabil zu laufen, Abstürze wie bei Windows 3.x konnten wir bislang nicht feststellen und die Oberfläche gleicht einem Wohnzimmer am Niederrhein: aufgeräumt und sauber geputzt. Obwohl niemand behauptet hat, daß nun alle Programme, die wir unter WfW laufen hatten, auch unter dem neuen Betriebssystem einzusetzen sind, gibt es doch zu denken, daß ich etwa ein Drittel meiner Programme den Küchenabfällen überantworten kann, weil sie schlicht und einfach plötzlich den Dienst verweigern. Und dabei handelt es sich nicht etwa um ein paar unsauber programmierte Shareware-Häppchen, nein, es sind vorwiegend professionell abgeschmeckte Zutaten, die nicht zu meinem Microsoft-Menü passen.

Was aber tun, wenn Sie sich als Gast zur Reklamation genötigt sehen? Genau, Sie bitten den Küchenchef, einige Minuten seiner kostbaren Zeit zu opfern und Ihnen Gehör zu schenken. Nun, das ist in unserem Fall etwas schwierig, ich bezweifle, daß Patron Bill Gates Sie empfangen wird (er hat ja auch erstmal seine Landsleute am Hals), aber schließlich hat die Restaurantkette Microsoft ja auch in unserem schönen Ländle ihre Statthalter, die so sie willig und mit einer freien Leitung versehen sind, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen, vorausgesetzt, Sie haben die schwierige Aufnahme-prozedur schadloß überstanden. Nun mußte ich aber just in diesen Tagen feststellen, daß mir auch die Küchenhelfer in Bayerns Hauptstadt gar nicht helfen konnten, was ich weiß Gott nicht ihrem Fachwissen anlasten möchte. Nein, es tauchen doch jetzt schon Unverträglichkeiten auf, die nicht auftauchen dürften, schon gar nicht nach einer so ausgiebigen Vorbereitung des Hauptmahls. Nun denn, fassen wir uns in Geduld, warten auf ein kleines Update hier und da und freuen uns auf einen gelungenen Festbraten, ob dieses oder nächstes Jahr. Lassen Sie sich nicht den Appetit verderben, halten Sie aber Bullrichsalz bereit.

Ihr

Peter H. Flemming

NUMMER 10

OKTOBER 95

VERLAG

ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

ANZEIGEN

SMP PUBLISHING

RAADHUISSTRAAT 2H

7511 HK ENSCHEDE

HOLLAND

POSTFACH 3127

48581 GRONAU

TEL: (31) 53 308564

Michel Kieselstein

CHEFREDAKTEUR

Philip Paisnel

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Peter Flemming

TEAM

Martin Wilmer

Stefan Wirth

Elisabeth Cölfen

Mathias Neuhaus

Ulrich Winter

Martin Mirbach

DRUCK

ROTO SMEETS

BOEKHOVEN BOSCH

EUROPALAAN 12, UTRECHT

LITHOGRAFIE

SMP PUBLISHING

ENSCHDE, HOLLAND

VERTRIEB

ASV GMBH

SÜDERSTRASSE 77

20097 STUTTGART

Alle in diesem Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Zuwiderhandelnde werden früh morgens aus dem Bett geholt und drei Tage lang dreimal täglich erschossen.

Gleichermaßen besteht

Urheberrechts- und

Warenzeichenschutz für die mit

® ©™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

WebFORCE

TO AUTHOR AND TO SERVE

Silicon



Graphics

<http://www.sgi.de>

WE BEAM YOU UP TO WWW

"THERE'S A LOT OF INTELLIGENT LIFE UP HERE!"

- 1993 Mehr PC als Farbfernseher werden verkauft
- 1994 60 % aller PC sind an Netzwerke angeschlossen
- 1/1995 Announcement der WebFORCE-Produktfamilie von Silicon Graphics
- 2/1995 Silicon Graphics-Server www.sgi.de geht ans Netz
- 3/1995 WWW ist Messeschwerpunkt von Silicon Graphics
- 4/1995 3. WWW-Konferenz in Darmstadt, gesponsort von Silicon Graphics.

In Joint Ventures mit AT&T, MCI und Time Warner arbeitet Silicon Graphics an der Zukunft des Information-Highway. Mit WebFORCE stellen wir das komplette Autoren-, Browser- und Server-Angebot für das WWW vor. WebFORCE zeigt die Stärken von Silicon Graphics in Content Authoring, interaktiven

WebFORCE Indy

133 Mhz, 32 MB, 1GB disk
serienmäßige Software:

Netscape Browser
Netsite Server
WebMagic Autorensystem
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
MPEG Converter DM 24.610.- incl. MWSt.

Medien und Server-Technologie. WebFORCE-Server vereinen RISC-Prozessoren und höchsten Datendurchsatz – bereits in der Einstiegskonfiguration sind 150.000 Zugriffe am Tag möglich. In kleinen oder großen Unternehmen – mit WebFORCE von Silicon Graphics sichern Sie Ihren Wettbewerbsvorsprung. Heute.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.sgi.de>
– oder rufen Sie uns an: 0 130/811 011.



SiliconGraphics
Computer Systems

Am Hochacker 3 · 85630 Grasbrunn
Telefon 0 130/811 011 · Fax 0 89/46 108 340

Wann versetzt Grafikbeschleunigung Sie derart in Begeisterung?

DIE NEUE WINNER-KLASSE!

Jetzt jetzt jetzt jetzt

**Windows 95
Treiber**
für alle
aktuellen
ELSA
MicroLink-
und
WINNER-Produkte!

Kostenlos über:
CompuServe: GO ELSA
Mailbox ELSA ONLINE:
Modem: 0241-9177-981
ISDN: 0241-9177-7800

auf der ELSA-CD-ROM
(Schutzgebühr DM 15,-/
gg. Scheck / Kreditkarte)
CD-Bestellinfos sind
abrufbar über:
ELSA FaxBox: 0241-9177-4
Dokument-Nr.: 2111

ELSA Versandservice
Kennwort: **Windows 95**
Postfach
47904 Kempen
Tel. 02152 / 915-260

WENN...

- Ihr Allround-Grafikbeschleuniger schon standardmäßig mit 64-bit-Technik und 2 MByte Grafikspeicher arbeitet?
- das Grafiksystem leicht und bequem von CD-ROM in Minutenschnelle konfiguriert werden kann?
- Ihre Grafikkarte sämtliche grafischen Oberflächen wie Windows 3.1x, Windows 95 und OS/2 Warp mit optimaler Geschwindigkeit unterstützt?
- Ihr Grafikboard selbst 65.536 Farben bei einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten völlig flimmerfrei erzeugt?
- Ihr Grafikbeschleuniger rund ein Dutzend praktische Zusatzprogramme für Windows anbietet?
- Ihnen Leistungen wie 24-Stunden-Mailbox und CompuServe-Forum ohne Mehrpreis garantiert werden?
- Ihre Grafikkarte OS/2 Warp, in TrueColor unterstützt.

Preissenkung!
348,- DM¹
WINNER 1000TRIO-2-MB

398,- DM²
WINNER 1000AVI-2-MB

(zusätzlich mit perfekter Video-für-Windows-Beschleunigung)

ELSA Infohotline: 0-241-9177-917

ELSA-Vertriebsfax: 0-241-9177-600

ELSA GmbH · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen



Datenkommunikation
Computergrafik

1...auch als 1-MByte-PC-Ausführung für 289,- DM erhältlich! 2-MByte-Varianen für VL- und PCI-Bus verfügbar
2 Als VL- und PCI-Bus verfügbar

