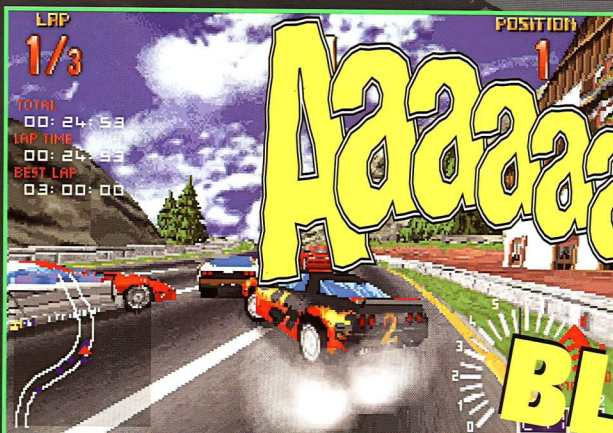


PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

DEZEMBER 1995 • NUMMER 11/12 • DM 14,80 • Sfr 14,80 öS 118

DER HELLE WAHN!!!
VOLLVERSIONEN
AUF CD-ROM



Aaaaaaaarrrgh!

BLEIFUSS

VOLLVERSIONEN
AUF DER CD-ROM:
CHESS MASTER 3000
UND
HISTORYLINE
DEMOS:

BLEIFUSS
CADDILLAC & DINOSAURS
DESTRUCTION DERBY
FIFA SOCCER '96
LOADSTAR SPACE MARINES
POLY-POSITION
WORMS, ZOOP
UND MEHR

Der exklusive
Review!

PENTIUM
UPGRADE

Wir zeigen, wie Sie
Ihren PC aufrüsten
können



WING IV

Großer Bericht über die
Arbeiten an dem \$8
Millionen-Projekt

ALCHEMY
PUBLISHING



12

NEU

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. Also: 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-Stimmenpolyphonie 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 Prozessor für die Audio-Datenverarbeitung
- Hardware-Komprimierung- und -De-komprimierung 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 Sampeln 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:

01 80/5 32 34 88

multimedia **ISS** Creative



D-85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

INFOLINE: 0180/5 32 34 88, TECHNISCHE HOTLINE: 089/9 57 90 81



Ein Segen für die Menschheit,
das Ende der DOS-Ära, ungeahnte
Rechen-Power mit 32 Bit... Bill
Gates hat uns vieles versprochen.
Wir wollten herausfinden, ob
Windows 95 diese Versprechungen
einlösen kann.

Wing Commander IV - das neue
Spiel der Superlative von
Electronic Arts. Unser großer
Exklusiv-Bericht über die
Entstehung des vierten Teils der
Weltraum-Saga. Auch
Mark Hamill ist wieder
mit on der Partie!



Inhalt

1 **Bleifuß** **1**

TOT: 00:23
LAP TIME: 00:24:53
BEST LAP: 03:00:00

POSITION: 1

Sie wollen Action? Sie wollen rasante Autorennen?
Sie lieben den Geruch von verschmortem Gummi?
Dann gibt's für Sie nur eins: Bleifuß - das Spiel für
alle, die ein bißchen mehr vom Leben haben wollen!

RPM: 1000
Km/h: 240
GEAR: 10

CD-ROM 6**NEWS 10****FEATURES**

GOLDCRAFT	16
SGS THOMPSON GRAFIKKARTE	20
WINDOWS '95	24
PC VERBINDUNGEN	28
PENTIUM UPGARDE	34
WING COMMANDER 4	38

GAME REVIEWS

URBAN RENEWAL KIT	49
JUNGLE BOOK	51
CHEWY: ESC FROM F5	52
AIR POWER	55
DARKER	56
WEREWOLF VS COMMANCHE	58
SIM ISLE	60
DESTRUCTION DERBY	62
MAGIC CARPET 2	64
CAESER 2	66
ALIEN ODESSY	68
BATTLE BEASTS	71
BLEIFUSS	72
ALBION	74
FATAL RACING	77
3D PINBALL	78
CLEARING HOUSE	80
CHAMPIONSHIP MANAGER	82
WORMS	84

PREVIEWS 46

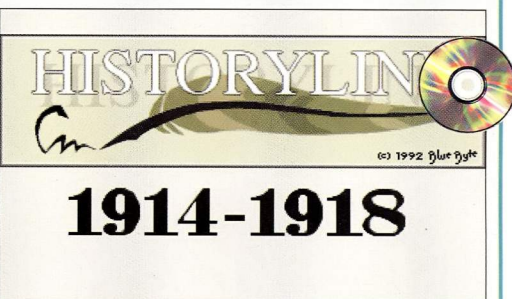
BIG RED RACING
NAVY STRIKE
KINGDOM O' MAGIC
FIRESTORM: THUNDERHAWK 2
BLAM! MACHINEHEAD
TOMB RAIDER
AH - 64D LONGBOW
PINBALL WORLD
ON-SIDE
DIRT RACER

TIPS 88**TECHNIK 94**

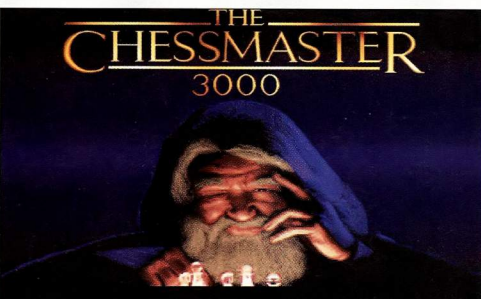
PC GAMEGUN
ALFA ALIEN JOYSTICK
ALFA OPT OPTICAL MOUSE
I-GLASSES
IBM THINKPAD 755CD
BRAVO SOUND CARD
MUSIC SOUND WAVETABLE

NETUSER 102

VOLLVERSIONEN AUF DER CD-ROM:

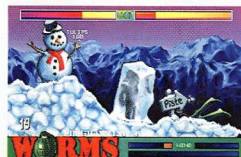


HISTORYLINE 1914-1918

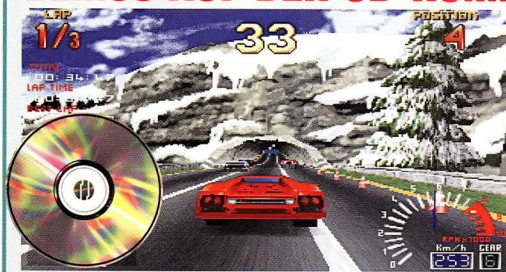


CHESS MASTER 3000

Und heiße Demos von

**DESTRUCTION DERBY****WORMS**

UND EINE MENGE MEHR DEMOS AUF DER CD-ROM.



PC POWER

EDITORIAL.RTF

Sie haben es bestimmt geahnt: Der Wind weht rauh in der schönen neuen Welt der Computerspiele. Die Hersteller klagen über ein maueres Geschäft, mit prozentualen Umsatzeinbußen prozentual in zum Teil zweistelliger Höhe. Versteht sich von selbst, daß eine solche Tendenz auch auf die entsprechenden Magazine abfärben muß. Entgegen dem allgemeinen Marktbild geht es der PC Power allerdings von Ausgabe zu Ausgabe besser, und Schuld daran sind Sie, liebe Leserinnen und Leser. Daher möchte ich die Gelegenheit nutzen und mich an dieser Stelle bei Ihnen bedanken, herzlichst und im Namen des gesamten Teams.

Es ist schön zu spüren, daß sich die eigenen Anstrengungen in einer steigenden Auflage und damit in einer immer größer werdenden Leserschaft niederschlagen. Aber seien Sie gewiß: Auf unseren Lorbeeren ausruhen werden wir uns ganz bestimmt nicht. Der Heftumfang ist in letzter Zeit ständig gewachsen, und seit der letzten Ausgabe hat sich die Papierqualität noch einmal verbessert. Bei konstantem Preis ist uns in diesem Monat zum ersten Mal ein ganz besonderer Clou gelungen. Neben den üblichen Demos und Tools bieten wir Ihnen auf unserer Monats-CD zwei Vollversionen bekannter Spiele: The Chessmaster 3000 und Historyline 1914-1918. Beide gehören zu den wirklich guten Vertretern ihrer Spielekategorie und laufen ohne irgendwelche Einschränkungen.

Deshalb wird auch noch ein zweites Dankeschön fällig, nämlich an die Softwarehäuser Mindscape und Blue Byte, deren freundliche Unterstützung eine Veröffentlichung dieser Spiele auf unserer CD überhaupt erst ermöglicht hat. Ganz klar natürlich, daß wir dieses Konzept auch in Zukunft beibehalten werden. Ab sofort erwartet Sie also mit jeder neuen Ausgabe der PC Power die Vollversion mindestens eines von der gesamten Redaktion ausgewählten Spieltitels.

Ansonsten bleibt alles wie gewohnt: jede Menge ausführlicher Reviews, Technik-Tips, interessante Features, die beliebten NetUser-Seiten, und, und, und. Die vorliegende Ausgabe ist sogar dermaßen vollgepackt mit informativen Artikeln, daß wir uns entscheiden mußten: Entweder konnten Spielhinweise zu den zwei Vollversionen oder zu den Demos auf der CD im Heft untergebracht werden. Für beides war einfach nicht genügend Platz vorhanden. Wir haben uns für die Vollversionen entschieden, weil wir glauben, daß Sie die Demos mit ein wenig Tüftelei allein in den Griff kriegen.

So, das wär's für den Moment. Ich hoffe, Sie sind von unseren neuen Ideen vollständig begeistert und wünsche Ihnen extrem viel Spaß beim Spielen und Lesen.

Im nächsten Monat sprechen wir uns wieder,

bis dahin,
Ihr

Martin Mirbach



Coverdisk



CD Inhalt

Gleich zwei Vollversionen finden Sie auf unserer aktuellen Monats-CD. Die entsprechenden Beschreibungen und Bedienungshinweise dazu finden Sie auf den folgenden Seiten. Zusätzlich erreichten uns in den buchstäblich letzten Tagen vor Redaktionsschluß noch einige heiße Demos, die wir Ihnen unter keinen Umständen vorenthalten wollten. Um das Menü der CD zu starten, wechseln Sie auf Ihr CD-Laufwerk und geben am DOS-Prompt "PCPower" (ohne Anführungszeichen) ein. Sie befinden sich dann in unserem neuen, mausgesteuerten NeoBook-Menü, von wo aus Sie sämtliche Demos und Programme einfach und komfortabel per point'n'click aufrufen können. Am besten, Sie probieren es gleich mal aus!

Chess Master 3000

Die Funktion Karpov vs. Karpov steht auf unserer CD nicht zur Verfügung

Unter Schachspielern ist die Chessmaster-Serie schon so etwas wie eine Legende. Deshalb sind wir auch besonders stolz, Ihnen The Chessmaster 3000 als uneingeschränkte Vollversion bieten zu können. Hier haben Sie nicht nur ein spielstarkes und komfortables Schachprogramm, sondern darüberhinaus noch jede Menge Extrafunktionen. So können Sie zwischen verschiedenen Brettern und Figuren in 2D- oder 3D-Darstellung auswählen, Statistiken erstellen und ausdrucken lassen, gegen die Uhr spielen, und, und, und. Für fortgeschrittene Spieler steht sogar ein Championship-Modus zur Verfügung, in dem Sie die eigenen Fähigkeiten unter Wettkampfbedingungen erproben können. Probieren Sie doch mal aus, ob Sie einem solchen Druck gewachsen sind.

Aber auch für Anfänger erweist sich dieses Programm als geradezu ideal. Der eingebaute Lernmodus (Tutor mit Sprachausgabe) erklärt Ihnen die Züge der einzelnen Figuren und hilft auf Wunsch bei Ihren ersten Matches. Und wenn es dann schon etwas besser klappt, können Sie Eröffnungen trainieren, unterschiedliche Spielstile lernen oder Ihre eigenen und die Züge des Gegners detailliert analysieren lassen.



Das ist aber noch längst nicht alles, nur fehlt uns hier der Platz für eine umfassende Beschreibung dieses Superprogramms. Die Bedienung erfolgt absolut intuitiv und erlaubt es Ihnen, schon nach ein paar Minuten die Vorzüge von The Chessmaster 3000 zu genießen. Sie sehen also, besser geht's kaum noch. Viel Spaß auf Ihrem Weg zum Großmeister, und sollten Sie in den nächsten Jahren mit Kasparow aneinanderrasseln: keine Angst, Sie werden perfekt vorbereitet sein!

Steuerung: Maus oder Tastatur.

Probleme mit der Coverdisk?

Zwar handelt es sich bei der Demo-Software auf unserer Coverdisk oft auch um Vorabversionen der betreffenden Spiele oder Programme, dennoch dürften in der Regel keine Kompatibilitätsprobleme mit Ihrer Hardware auftreten. Sollten Sie dennoch einmal Schwierigkeiten beim Starten der Demos haben, machen Sie sich bitte zunächst im Hilfe-Menü schlau. Wenn auch eine Änderung der config.sys und/oder der autoexec.bat keine Abhilfe bringt, handelt es sich höchstwahrscheinlich um ein Hardware-Problem. Ursache kann beispielsweise eine seltene Sound- oder Grafikkarte sein, mit der die Demo-Dateien nicht

zurecht kommen.

Deshalb gehen wir grundsätzlich erst einmal davon aus, daß keine Beschädigung der Coverdisk vorliegt. Darüber hinaus können wir nicht garantieren, daß die CD-ROM tatsächlich mit jedem beliebigen Rechnerssystem kompatibel ist. Eine Haftung können wir lediglich für eindeutig fehlerhafte CDs übernehmen. Sollte dies bei Ihrer Coverdisk der Fall sein, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung. Wir werden natürlich umgehend für Ersatz sorgen.

PC Power
Postfach 3127
48581 Gronau

HINWEIS

Unsere CDs werden während der Herstellung sorgfältig geprüft und alle Programme gründlich auf Viren untersucht. Sollten trotzdem einmal Probleme beim Start eines Demos auftreten, kann dies an mangelnder Kompatibilität mit einigen Hardware-Teilen in Ihrer Standard-Konfiguration liegen. Bitte lesen Sie in einem solchen Fall die Menü-Beschreibung sorgfältig durch und ändern Sie Ihre Konfigurationsdateien entsprechend. Sollte auch dieser Schritt keine Abhilfe bringen, liegt es wahrscheinlich an einer Erweiterungskarte, die nicht mit dem Demo korrespondiert. Da es sich bei den Demos um teilweise sehr frühe Vorabveröffentlichungen handelt, können wir keine Garantie für eine universelle Kompatibilität gewährleisten. Auch für den Fall eventueller Schäden, die durch den Gebrauch der CD entstehen, können wir keine Haftung übernehmen.

VOLLVERSIONEN AUF DER CD-ROM: Historyline 1914-1918

Mit Historyline 1914-1918 von Blue Byte gönnen wir Ihnen ein erstklassiges Strategiespiel, etwa im Stil von Battle Isle. Allerdings wurde hier der realhistorische Hintergrund des ersten Weltkriegs als Spielkulisse verwendet. Das soll aber nicht heißen, daß Historyline ein kriegs- oder gewaltverherrlichendes Spiel sei. Im Gegenteil, gefragt ist schlaues Taktieren, Vorausdenken und das Entwickeln komplexer Strategien. Als Spieler bewegen Sie Ihre Einheiten über eine Spielkarte, mit dem einzigen Ziel, den Gegner kampfunfähig zu machen. Dies geschieht entweder durch die Besetzung des gegnerischen Hauptquartiers, oder durch das Schlagen aller gegnerischen Spielfiguren. Daneben müssen Sie natürlich neue Einheiten produzieren, Reparaturen durchführen lassen und sich um eine intakte Energieversorgung kümmern.

Faszinierend ist die historische Genauigkeit des Spiels. Es müssen insgesamt 24 Karten bewältigt werden, um den Krieg zu beenden. Die Abfolge der einzelnen Karten erfolgt dabei chronologisch, und das hat durchaus seinen Grund. Jede Karte steht für einen Zeitraum von zwei Monaten innerhalb des vier Jahre dauernden Krieges. Von Karte zu Karte ändern sich also nicht nur Territorien und Jahreszeiten, sondern auch die zur Verfügung stehenden Waffen. Denn die technologische Entwicklung zu dieser Zeit verlief mit geradezu atemberaubender Geschwindigkeit.

Der Spieler kann seine Partei selbst wählen. Sollten Sie also auf Seiten der alliierten Verbände sämtliche Karten durchgespielt haben, versuchen Sie doch mal, ob Sie auch mit deutschen Truppen solche Erfolge verbuchen können! Karten für zwei Spieler sind ebenso vorhanden, wie die Möglichkeit, Kampfhandlungen in animiertem Grafikmodus ablaufen zu lassen. Dazu kann man sich auf Wunsch eine äußerst interessante Dokumentation darüber ansehen, wie es überhaupt zum ersten Weltkrieg kommen konnte und welche politischen Konsequenzen dieser nach sich zog. Da behaupte noch einer,



daß Lernen keinen Spaß macht!

Steuerung: Maus oder Joystick und Funktionstasten:

F1 = Moduswechsel bestätigen

F2 = Musik an/aus

F3 = Geräusche an/aus

F5 = Joystick 1 an/aus

F6 = Joystick 2 an/aus

F7 = Maus an/aus



DN 3 - Zahnscheibengehör, oder per Vorkasse zzgl. DM 7.50,- per Euroschek oder Überweisung auf Kont. 4008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab DM 20,-. Warenwert 0,- Verpackung frei. Lieferung vorbehalten. Bei Annahmeverzug werden pauschal DM 30,- fällig. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ohne Gewähr. Bei Nichtanlieferung wird der Betrag der Bestellung an den Kunden zurückgezahlt. Der Vorrat reicht! Druckfehler, Irrtum, Preis- und Produktionsänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

NEWS

ACCLAIM FOREVER

Acclaim Entertainment hatte den 16-Bit-Konsolenmarkt fest am Schlafküttchen und warf Schlag auf Schlag hochkarätige Film- und Charakterlizenzen ins Rennen - WWF, Batman Forever, Judge Dredd und natürlich die Simpsons. Jetzt, wo SNES und Mega Drive fest entschlossen scheinen, den Weg alles Zeitlichen zu gehen, schickt Acclaim - schneller, als man hätte ahnen können - seinen ganzen Tingeltangel auf den PC-Markt. Der erste Titel wird NBA Jam sein, eine Konversion des Basketball-Action-Games aus dem Hause Williams. Ebenfalls von Acclaim kommen demnächst Wrestlemania - viel Spaß mit dicken Männern in Unterhosen, die sich im Namen des Sports gegenseitig begrabbeln - sowie Maximum Surge (November). Weiter geht's: Night Trap (hoffentlich eine andere Version als die für den Mega-CD), Revolution X (eine Konversion des Rock &



Roll-Automatenspiels, Dezember), D (ein Grafik-Abenteuer auf dem Saturn, Februar '96), Judge Dredd (Dezember), Alien Trilogy (März '96) und schließlich Batman Forever, das Spiel zum Film, das wahrscheinlich gleichzeitig mit dem Video zu Weihnachten in den

Handel kommt. Das wär's für's erste, und solange Acclaim uns informiert hält, werden wir Ihnen auch die zugehörigen Reviews in loser Reihenfolge präsentieren können. Weitere Informationen über Acclaims Produkte erhalten Sie unter Tel. 0211 - 5233222



1 Nur noch das Eine im Sinn: Mittagessen. 2 Mittlerweile in nahezu jedem Format: NBA Jam.



VIACOM IN SCHWIERIGKEITEN



Viacom hängt momentan in der Luft. Soeben hat die Firma den Computerspiele-Markt betreten, einige Software-Entwickler unter Vertrag genommen, brandheiße Titel angekündigt und wartet jetzt sehnsüchtig darauf, daß die Spiele fertiggestellt werden. Naja, lange wird's nicht mehr dauern: Viacoms Produkte dürften zu Weihnachten in die Läden kommen, und es sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Zunächst wäre da Deep Space Nine: Harbinger, die interaktive Version der Enterprise-Nachfolgerserie mit digitalisierten Kulissen und den originalen Schauspielern. Star Trek: A Final Unity hat schon unter Beweis gestellt, daß es zahlreiche Trekkies gibt, die einen PC besitzen, deshalb sieht Deep Space Nine nach einem bombensicheren Wurf aus. Und selbst wenn der Titel Müll wäre, würden ihn dennoch Tausende kaufen. Wir wollen uns an dieser Stelle nicht in die Handlung vertiefen, und auch die Figuren lassen wir außer acht - die haben alle blöde Namen und sind dem Altmeister William Shatner nicht im geringsten gewachsen. Nur soviel sei gesagt: Sie erleben viele Weltraumabenteuer und können dabei mit allen Besatzungsmitgliedern interagieren. Zufrieden?

Ein weiterer Titel von Viacom New Media nennt sich Beavis and Butthead: Virtual Stupidity und ist auf PC CD-ROM erhältlich. Der Cartoon-Plattformers enthält Unmengen von Original-Samples aus der MTV-Show sowie krankhaft dämlichen Humor. Schließlich wäre da noch Congo, das Spiel zum gefloppten Crichton-Film. Die Reviews folgen in Kürze.





GESTEUERTE INSTINKTE!

Bei Logitech gibt's zwei neue Steuergeräte: WingMan Light und das Thunder Pad. Beides sind absolute Qualitätsprodukte, eignen sich jedoch für völlig unterschiedliche Genres. Der WingMan Light ist in erster Linie ein Stick für Flugsimulationen, ausgerüstet mit allem, was dazu nötig ist. Das Design hält sich in jungfräulichem Weiß mit coolen, mattschwarzen Knöpfen, dazu kommt noch eine Auto-Feuer-Funktion.

Das Thunder Pad ist ein schickes Joypad, das sich ideal für Beat-em-ups und Arcade-Games im allgemeinen eignet. Das Ding sieht aus

wie der berühmte Batarang, so daß Sie das Thunder Pad so ganz nebenbei auch zur Kriminalitätsbekämpfung einsetzen können. Beide Controller sind bereits erhältlich und kosten DM ca. DM 89,-. Nähere Infos gibt's bei Logitech unter Tel. 089 - 89467300



CYBERIA 2

Wer A sagt, muß auch B sagen: Virgin hat uns Cyberia 2 angekündigt, den verbesserten und aktionsgeladeneren Nachfolger des nur mäßigen Originals. Von EA haben wir erfahren, daß Bioforce

Gold Ende November/Anfang Dezember auf den Markt kommt. Das Game entspricht dem Original, hat aber darüber hinaus eine umfangreiche "Mission Disk". Die Fans sollten schon mal sparen!



BILL "HOLMES" GATES

Kürzlich startete Microsoft seine Sherlock Holmes-Kampagne, um den Kampf gegen die Flut der illegalen Software aufzunehmen. Der Bezug zum englischen Meisterermittler Holmes deutet zwar auf den "detektivischen" Charakter der Kampagne hin, diese aber klammert sich nach wie vor an metaphorische Strohhalme. Die Kampagne gibt Microsofts Bemühen Ausdruck, die Computerindustrie von Händlern zu "säubern", die illegale Kopien der Firmenprodukte verkaufen. Dazu steht eine Hotline bereit, die Sie anwählen können, wenn Sie glauben, einen zweifelhaften Artikel erstanden zu haben. Sie verpfeifen also Ihren Händler und erhalten für Ihre Bemühungen eine "richtige" Version der fraglichen Software. Eine saubere Sache, theoretisch. Wenn Sie mitmachen und lernen wollen, wie man Raubkopien erkennt, oder Microsoft über illegale Machenschaften ins Bild setzen wollen, dann rufen Sie die Holmes-Hotline an unter Tel. 089 - 31760. Die Leitung ist rund um die Uhr besetzt, und die Betreiber sichern strengste Vertraulichkeit zu.



... your pole-position!

POLE-POSITION

Formel 1 Teamchef



Die BRANDNEUE

F 1-Management-Simulation

von

ASCON



Licensed by FOCA to Fuji Television © ASCON (UK) Ltd., 1995

Super! Schicken Sie mir sofort eine Demoversion

Version: PC, CD-ROM

Voraussetzung PC: 486 DX, General Midi oder Soundblaster!

gegen 10,- DM Vorkasse (Euroscheck / bar), damit ich POLE-POSITION gleich testen kann.

Name	Alter
Straße	
PLZ, Ort	

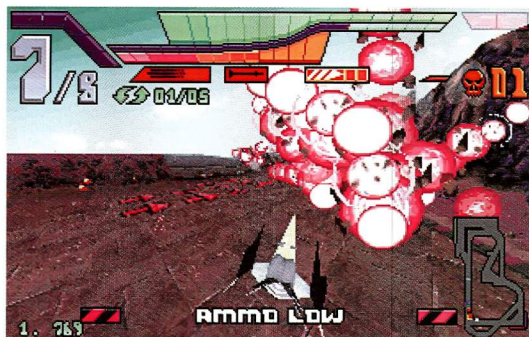
Einfach Coupon ausschneiden, im Briefumschlag (ausreichend frankieren!) mit Euroscheck oder 10,- DM-Schein senden an: ASCON Software GmbH, Stichwort „POLE-POSITION“, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh. Wer seine Zeitschrift nicht zerschneiden will: Absender und 10,- DM nicht vergessen!

Sports

HI-OCTANE 2

Alle Fans von Bullfrogs Hi-Octane werden verzückt zur Kenntnis nehmen, daß zu Weihnachten eine spezielle Sampler-CD mit neuen Rennstrecken und vielen Verbesserungen in den Handel kommt. Laut Bullfrog befindet sich auf der CD ein Zwei-Spieler-Challenge-Modus mit geteiltem Bildschirm, ein Klon-Rennen, ein Todes-Rennen, drei neue Rennstrecken und ein sogenanntes "Hot Seat Challenge". Beim Klon-Rennen wird ein Phantom-Auto erzeugt, das gegen Ihre schnellste Rundenzeit antritt. Beim Todes-

Rennen erhalten Sie eine bestimmte Anzahl von Leben, mit denen Sie dann in den Kampf ziehen. "Hot Seat Challenge" bedeutet, daß bis zu acht Spieler abwechselnd die verschiedenen Fahrzeuge im Rennen steuern - hört sich nicht übermäßig geistreich an. Aber der wahre Hammer sind die drei neuen Rennkurse, die auf den Strecken basieren, die speziell für die Saturn- und PlayStation-Versionen des Games entwickelt wurden. Der Sampler wird im Dezember in den Handel kommen erzählt Ihnen gerne mehr unter Tel.05241 - 26024

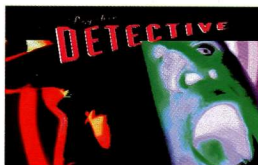


PSYCHIC DETECTIVE

Es passiert nicht jeden Tag, daß ein komplett neues Game-Genre entsteht, aber mit Psychic Detective könnte Electronic Arts eben dieses gelungen sein. Das Spiel erschien kürzlich für den 3DO und erntete viel Lob: "Genau wie ein Film. Laufend strömen Bilder von der CD auf den Bildschirm, auch ohne ständigen Spieler-Input, und solche Bilder hat's noch nie gegeben." In Psychic Detective werden Ihnen - Sie heißen fortan Eric Fox - übernatürliche Fähigkeiten verliehen, mit Hilfe derer Sie die düsteren Geheimnisse einer Femme fatale aufdecken sollen, die Sie eines Abends aufgegabelt haben. Was dieses Spiel so einzigartig macht, ist das Benutzer-Interface. Statt für jede anstehende Entscheidung einen Knopf drücken zu müssen, laufen hier verschiedenste Figuren mit erstaunlicher Regelmäßigkeit durch's Bild, und wenn sie mit Eric in Kontakt kommen, erscheint ihr Gesicht in einem kleinen Display-Fenster. Durch einen Klick auf dieses Gesicht, schlüpft Eric in die Rolle der betreffenden Person und kann das Geschehen jetzt aus deren Sicht verfolgen. Er kann aber auch in das Gedächtnis dieser Leute eindringen und so

wichtige Informationen erhalten. "Psychisch geladene" Objekte, die im gesamten Spiel verstreut sind, können ebenfalls Infos vermitteln. Ein Schlachtermesser, beispielsweise, enthüllt Ihnen bei Berührung ein grauenvolles Verbrechen.

Während des Spiels tauchen immer neue Nebenhandlungen auf, denn jede neue Figur führt Sie in eine andere Richtung. Der Krimi gipfelt schließlich in einem Showdown zwischen Ihnen und der Reinkarnation eines bösen russischen Zauberers. Psychic Detective ist ein genialer und unglaublich facettenreicher Flickenteppich von Ideen, tollen Sounds und gruseligen Bildern. Der Titel könnte genau das richtige sein für alle PC-Spieler, die nach Abenteuern abseits aller Normen suchen. Allerdings dürfte er auch die FMV-Fähigkeiten des PCs auf eine harte Probe stellen.



*Gentlemen,
start your
engines...*

ASCON



*Take your
positions...*

NEED FOR SPEED

Erinnern Sie sich noch? - Im Review zu The Need For Speed wollten wir uns eine Beurteilung der Link-Option so lange verkneifen, bis wir eine zweite Kopie des Spiels in die Finger kriegten. Nun, jetzt ist es endlich soweit, und wir sind begeistert! Sie schließen die erforderlichen Kabel an, öffnen die Modem-Option und wählen "Direct Link", geben die korrekten Com-Ports ein, und schon sind Sie synchronisiert! Mit der Link-Option können Sie Kopf-an-Kopf-Rennen bestreiten oder auch zusammen mit den anderen Fahrern gegeneinander antreten. Zur Verfügung stehen Ihnen dabei sämtliche Rennstrecken. Das trägt noch zusätzlich zur guten Rennlaune bei! Allerdings ist das Resultat nicht ganz so gnadenlos wie etwa bei Bleifuß, das noch deutlich Action-orientierter konzipiert ist. Der Zwei-Spieler-Modus verlangsamt das Spieltempo nicht im mindesten, und wie angekündigt, können Sie Ihrem Gegner jetzt auch mit der Hupe akustisch zusetzen - der hört den Ton in seinen Lautsprechern im Dolby Surround Sound! Alles in allem ist die Multi-Player-Option von NFS ein exzellen-

ter Beitrag zum Gameplay und bestätigt nur die hohe Gesamtwertung, die der Titel in unserer letzten Ausgabe erzielen konnte.

Außerdem haben wir noch Neuigkeiten zur versteckten siebten Strecke namens Lost Vegas, zu der Sie nur gelangen, wenn Sie zuvor das Turnier bestanden haben. Der gesamte Kurs sieht ziemlich düster aus und schlängelt sich um ein sterbendes Las Vegas der Zukunft. Gegen Ende der Strecke gibt es zwei phänomenale Sprünge, bei denen sämtliche Fahrzeuge ihre Höchstgeschwindigkeit um 70-80 km/h übertreffen! Fahren Sie mal den RX-7 mit 300 Sachen - der helle Wahnl NFS ist ab sofort zum Preis von DM 119,- erhältlich. Eine echte Empfehlung!



GATEWAY P5-120

Als regelmäßiger Leser von PC Power werden Sie sich sicher noch an den Review über den Gateway P5-120 erinnern. Der Gateway besitzt ein geniales CD-ROM-Multiplay-System, das den Einschub von gleich drei CDs in die vorgesehenen Öffnungen erlaubt. Der PC kann zwischen den dreien je nach Bedarf hin- und herschalten. Das ist natürlich äußerst bequem bei Multi-CD-Spielen wie Wing Commander III und Phantasmagoria, weil das nervige und zeitraubende CD-Wechseln entfällt. Die Firma NEC ist jetzt noch einen Schritt weiter gegangen...

Das NEC 4-Speed Jukebox CD-ROM-Laufwerk hat exakt dieselben Abmessungen wie ein normales Laufwerk, kann aber bis zu vier CDs gleichzeitig aufnehmen. Das Hin- und Herschalten zwischen den Disks erfolgt entweder durch Eingabe entsprechender Buchstaben am Prompt oder durch Betätigen der Knöpfe an der Vorderseite des Geräts. Daraufhin hebt die Jukebox den CD-Stapel an und zieht die gewählte CD heraus. Die NEC Jukebox ist ein Quad Speed IDE-Laufwerk und kostet schlappe DM 299,- nicht übel für das bislang schärfste CD-ROM-Laufwerk. Weitere Infos über die NEC-Produkte erhalten Sie unter Tel. 089 - 9607930. Die Jukebox ist soeben in Produktion gegangen - sehen Sie sich außerdem den Review auf S. 99 an -, doch NEC hofft, das Teil bis Weihnachten in den Handel geben zu können.



Nächsten Monat in PC POWER

Wing Commander IV - der Review!

Am 8. Dezember kommt das Spiel in die Läden. Den großen Review lesen Sie in unserer nächsten Ausgabe. Wow!



Die Wahrheit über die Software-Vertriebe

Die Verreiber von PC-Spielen versuchen, uns ihre Spiele gegenüber den Konkurrenztiteln schmackhaft zu machen. Und zwar mit allen Mitteln - ob fair oder unfair. PC Power hat die bisweilen recht zweifelhafte Welt des Software-Marketings unter die Lupe genommen und zeigt Ihnen in einem großen Report die Tricks des Handels und wie es kommt, daß selbst der nüchternste PC-Besitzer plötzlich wie ein kleines Kind nach Spielen geifert, die noch nicht einmal im Handel sind. Sie erfahren, was Sache ist...

Windows '95

Im nächsten Monat werden wir uns Microsoft und Windows 95 genauer ansehen und uns die Frage stellen, ob ein Leben ohne Windows 95 überhaupt noch möglich sein wird.

Computer statt Sex?

Mal ehrlich, was ist Ihnen lieber: ein anregender Abend im heimischen Schlafzimmer oder den letzten Level von Command & Conquer zu beenden? PC Power hat sich auf die Fahrt eines besorgniserregenden Trends gesetzt und konnte auch einige Schuldige ausmachen und zum Auspacken bewegen. Im nächsten Monat lesen Sie, ob es Leute gibt, die ihre Triebe lieber mit dem Silikon-Chip austoben.

Außerdem: Z, Hearts of Darkness, Wing Commander IV, FIFA '96, Cybermage, Pro Pinball, Navy Strike, Azrael's Tear, T-Mek, Aliens: A Comic Book Adventure, Sensible Golf, Star Rangers, Raven Project, Iron Angel, Dungeon Keeper, Actua Soccer, Silent Steel, Road Warrior, Kingdom O' Magic, The Dig, 11th Hour und - ja, kann es denn wahr sein? - DUKE NUKEM 3D. Und natürlich noch vieles mehr...

PC POWER #01: 08 DEZEMBER

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 Hüpfling unter den Heli-Sims."

Graftgold war in der ein oder anderen Form schon für eine ganze Reihe von Top-Games verantwortlich; Titel wie Quazatron, Realms und Avalon sprechen für sich. Das jüngste Projekt der Firma ist ein Motorrad-Action-Spiel mit dem Titel MotoX. Martin Wilmer ist nach Essex gefahren, um einen exklusiven Blick auf das Spiel zu werfen.



“Es ist heutzutage unheimlich schwierig, neue Ideen auf den Markt zu bringen. Die Vertriebe wollen keine Risiken mehr eingehen, deshalb haben originelle Spielkonzepte oft kaum eine Chance, über das Design-Stadium hinauszugelangen...”

Steve Turner, Graftgold



CRAFT GOLD

PC Power stieß rein zufällig auf MotoX (gesprochen: Moto Cross). Der Name fiel während eines Gesprächs mit einem Freiberufler, aber wir konnten den Titel mit keiner Software-Firma in Zusammenhang bringen und hatten die Nachforschungen schon so gut wie aufgegeben. Da erwähnten wir den Titel zufällig gegenüber einem Mitarbeiter von Warner Interactive Entertainment, der uns sofort erklärte, daß seine Firma die Vertriebsrechte besitzt und daß das Spiel erst in Teilen fertiggestellt ist. Wir fragten nach weiteren Details: Das Spiel wird von Craftgold programmiert, angeführt vom Videospiel-Veteranen Steve Turner, und ist eine Motocross-Simulation. Wir wollten uns die Gelegenheit nicht nehmen lassen, als erstes Magazin über dieses Spiel zu berichten (es wurde zwar schon andernorts darüber geschrieben,

aber der Artikel war fehlerhaft, und Screenshots gab's auch nicht). Hier also der Bericht über den augenblicklichen Stand der Dinge bei Craftgold...

Zunächst einmal handelt es sich bei Craftgold nicht um ein Ein-Mann-Unternehmen, wie es bislang in zahlreichen anderen Magazinen hieß. Steve Turner ist zwar der Geschäftsführer und die treibende Kraft, doch zu Craftgold gehören außerdem inzwischen zwölf Programmierer, Grafiker und Soundspezialisten, die in dem völlig unscheinbaren Firmengebäude ihr Unwesen treiben. Von außen betrachtet erinnert das Gebäude eher an ein Immobilienbüro oder die Kanzlei eines Steuerberaters. Doch wenn man dann im Innern von digitalisierten Sounds aufheulender Motoren empfangen wird und erwachsene Männer erblickt, die sich mit Spielen wie Super Mario

Kart oder Super Bomberman köstlich unterhalten, weiß man, was Sache ist.

MotoX ist Craftgolds erstes PC-Spiel seit Realms und Fire & Ice (Empire Soccer lassen wir mal außen vor, da es sich bislang noch nicht materialisiert hat), und die Firma selbst ist ganz hingerissen von dem neuen Produkt. An dem Spiel wird seit mittlerweile zwei Jahren herumgewerkelt - dafür können wir aber auch mit einer speziell programmierten 3D-Engine rechnen. Der Grund für den hohen Aufwand liegt darin, daß das Team bereits bestehende Engines für nicht leistungsfähig genug erachtete, um die hohe Detaildichte und das hohe Spieltempo zu produzieren, die ein Rennspiel der Spitzenklasse auszeichnen. Zu den ungewöhnlichen Features des Spiels zählt, daß Sie sich nicht an die vorgegebene Rennstrecke zu hal-

ten haben. Sie können querfeldein durch die Gegend fahren und so auch schon mal die ein oder andere Abkürzung nehmen. Oft geht's gut, aber nicht weniger oft werden Sie dafür mit der roten Fahne bestraft, was bedeutet, daß Sie die Runde noch einmal drehen müssen.

Craftgolds Bemühen um Gameplays für die breite Masse findet auch in MotoX seinen Niederschlag. Das Spiel läuft bereits auf einem 486er mit voller Geschwindigkeit, und obwohl ein Pentium natürlich eine höhere Frame-Rate produzieren kann, hält sich das Spieltempo doch durchaus noch im Bereich der Spielbarkeit. In einer Welt voller Need for Speeds, Hi-Octanes und Mechwarrior 2s haben wir hier endlich wieder ein Game, bei dem jeder auf seine Kosten kommen kann.

Was gibt's über Craftgold zu berichten? Die Firma feierte ihre



ersten Erfolge auf dem Spectrum und ganz besonders auch auf dem Commodore 64. Steve Turner (Spectrum) und Andrew Braybrook (Commodore) produzierten damals ihre Hits unter dem Namen Hewson Consultants. Ihr erster Titel war das weltbekannte 3D Space Wars für den Spectrum sowie Dragon 32 (schon mal gehört? Ich nicht...). Nachfolgend entstanden dann solche Klassiker wie Gribbly's Day Out, Dragontorc, Parador, Uridum, Quazatron und Ranarama. Wir fragten Steve Turner, ob es bereits Pläne gibt, ein paar von den alten Hits für den PC zu konvertieren. "Ja, wir arbeiten daran", begeistert sich Turner, ein Mann, dem wir schon so manche innovative Spielidee zu verdanken haben. "Wir sagen uns einfach: Okay, hier ist ein Spiel, das erwiesenermaßen funktioniert, also birgt das Projekt auch kein Risiko. Es ist nicht so ungewiss, als würde man ein Spiel von Grund auf neu entwickeln müssen."

MotoX ist ein höchst originelles Spiel. Das Konzept der "freien Fahrt", der Bildschirm, der quer durch die Pampa holpert, die vielen verschiedenen animierten Teile, aus denen die Motorräder bestehen – dies alles verleiht dem Spiel einen außerordentlich frischen Look. Aber bei den ganzen Plagiaten und Doom-Ablegern, die derzeit den Markt blähen haben neue Ideen größte Schwierigkeiten, sich

durchzusetzen. Wir fragten Steve, ob er noch genügend neue Einfälle in petto hat. "Na klar, ich habe tonnenweise Ideen, das Problem ist nur, daß es heutzutage unheimlich schwierig ist, neue Ideen auf den Markt zu bringen. Die Vertriebe wollen keine Risiken mehr eingehen, deshalb haben originelle Spielkonzepte oft kaum eine Chance, über das Design-Stadium hinauszugelangen."

Ohne Zweifel hat sich das Vertriebssystem seit den glorreichen Pioniertagen der 48K-Rechner stark gewandelt. Heute liegt der Vertrieb weitestgehend in den Händen multinationaler Konzerne, die in Sachen Videospiele in der Regel über nur geringe Erfahrungen verfügen. Steve erzählt, wie er die gesamte PC-Szene unserer Tage beurteilt: "Der PC gibt uns (Grafitgold) viele Möglichkeiten zu experimentieren. Soeben haben wir eine Epoche hinter uns gebracht, die von den Konsolen dominiert wurde, welche aber einen derart hohen Verkaufspreis hatten, daß es quasi keinen Raum für Experimente gab. Die Vertriebe wollten Produkte nach einem festen Schema, von dem sie wußten, daß es Erfolg haben wird. Zwangsläufig waren alle Spiele irgendwie gleich. Und ich glaube, das war einer der Faktoren, die das Konsolenformat schließlich abgewürgt haben. Es sind die freien Formate wie Amiga und PC, die es erlauben, Spiele kostengün-

stig zu entwickeln und zu vertreiben."

Wie aus den Screenshots ersichtlich ist, handelt es sich bei MotoX um ein farbenprächtiges Game, das über sehr detaillierte Hintergründe verfügt. Selbst auf schwächeren 486DXs, die für das Testen des Games verwendet werden, läuft das Spiel noch relativ schnell (natürlich benutzen die Programmierer für ihre Arbeit Top-Rechner, aber sie wollen auch sicherstellen, daß MotoX auf den meisten Rechnerarten problemlos läuft, und von einer solchen Maßnahme hätte auch ein Spiel wie Hi-Octane nur profitieren können). Das Game ist definitiv Spaßig und schnell, aber welche Zielgruppe haben die Programmierer dabei vor Augen gehabt? "Eher eine bunte Mischung, würde ich sagen", erklärt Turner, "zunächst einmal sind da natürlich die Motorrad-Fans, denen das Spiel aufgrund seiner Wirklichkeitsnähe gefallen wird. Aber darüber hinaus ist es ein Spiel für alle, die den Wettbewerb lieben. In dem Game gibt es wirklich vieles zu gewinnen oder zu erreichen, von Einzelrennen über Turniere bis hin zu Meisterschaften. Außerdem können die Fahrerdaten gespeichert werden, so daß man sich eine echte Karriere aufbauen kann." Sein Mitarbeiter Kevin Holloway ergänzt: "Ich denke, uns ist hier, wie bei vielen unserer Titel, eine ausgewogene Mischung aus Simulation und

Arcade-Elementen gelungen. Das Spielen soll Spaß machen, der Einstieg soll einfach sein, und man darf nicht mehr davon loskommen."

MotoX macht einen recht vielversprechenden Eindruck, und die Kombination von realistischem Fahrgefühl und der Möglichkeit, wirklich überallhin zu fahren macht schon was her. Doch entscheidend ist natürlich die Geschwindigkeit, und es bleibt abzuwarten, wie das Spiel auf einem 486-33 zurechtkommt, wenn all die detaillierten Fahrer um die Spitzenposition rangeln. Ein weiteres herausragendes Feature, das ins Spiel integriert wurde, ist der Track Editor, mit dem die Programmierer das Spieldesign entwickelt haben. Das bedeutet nicht mehr und nicht weniger, als daß Sie jetzt Ihre eigenen Strecken entwerfen können, was den Spielspaß und die Herausforderung natürlich deutlich erhöht. Wir werden MotoX in einer der nächsten Ausgaben in einem Review unter die Lupe nehmen und auch ein exklusives Demo auf die CD packen. Interessieren dürfte Sie außerdem, daß Steve Turner ein Avalon/Dragontorc-Spiel für den PC schreiben wird, das im Laufe des nächsten Jahres in den Handel kommen soll.

MotoX wird in Januar auf PC-Diskette und CD-ROM für DM 109,- bzw. DM 119,- erscheinen! Unbedingt antesten!



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)		89.90	99.90	Lemmings 3D (DA)		89.90	109.90	nur solange Vorrat reicht		CD z.B.:		Grundgerät-Fifa Soccer	
A 4 Networks (KD)		89.90	99.90	Lords of Midnight (KD)		99.90	99.90	3.5" z.B.:		7th Quest (DA)		Need for Speed (DA)	
Across the Rhine (KD)		109.90	99.90	Mad TV 2 (KD) *		89.90	89.90	Alien Legacy (DA)		Al Qadim (KD)		Road Rash (DA)	
Adams Night (KD) *		89.90	99.90	Magic Carpet 2 (KD)		99.90	99.90	Award Winners 2 (DA)		Alone I.T.Dark 1+2 (KD)		Synicals (DA)	
Air Hawk Controller (DA)		89.90	84.90	Marco Polo (KD) *		99.90	99.90	J.W. Snooker, Elite Plus		Burning Steel 3 (DA)		Theme Park (DA)	
Al unter Windows 95 (KD)		79.90	99.90	Mechwarrior 2 (KD)		99.90	99.90	(Zool 1, Sensible Soccer 92/93,		Dark Sun 2 (DA)		Wing Commander 3 (DA)	
Albion (KD) *		109.90	99.90	Mission Critical (DA) *		99.90	99.90	Beneath a Steel Sky (KD)		Die verrückte Rally (KD)			
Apache Longbow (KD)		99.90	99.90	Mortal Coil (DA) *		109.90	99.90	Big Four (KD/DA)		Dune 1 (KD)			
Ascendancy (KD)		99.90	99.90	Navy Strike (KD)		109.90	99.90	(Boxing Manager, J.K.Squash,		Dune 2 (KD)			
Battle Beast (DA) *		99.90	99.90	NBA Live Basketball 95 (DA)		99.90	99.90	Hi Street Blues, Hannibal)		Erben der Erde (KD)			
Battle Isle 3 (KD)		99.90	99.90	Need for Speed (DA)		79.90	99.90	Bloodstone (KD)		Falcon Gold (DA)			
Bazooka Sue (KD) *		99.90	99.90	NHL Hockey 96 (DA)		79.90	99.90	Body Count (KE)		Fields of Glory (KD)			
Bling (KD)		89.90	99.90	P.Sampras Tennis 96 (DA)		79.90	99.90	Burning Steel 2 SVGA (KD)		Freddy Pharkas (DA)			
Bliefuss (DA) *		69.90	99.90	Perfect General 2 (DA)		89.90	99.90	Burning Steel 2 SVGA (KD)		Gabriel Knight (DA)			
Buried in Time (KD)		89.90	99.90	PGA Tour Golf 96 (DA)		99.90	99.90	Burntime + Audio CD (KD)		Helmold 1+2 (KD)			
Caribbean Desaster (KD) *		89.90	99.90	Phantasmagoria (KD)		89.90	99.90	Colonization (KD)		Cyberworld (KD)			
Champ.ship Manager 2 (DA) *		89.90	99.90	Phoenix Fighter (KE)		109.90	99.90	Cyberworld (KD)		Inferno (KD)			
Civil Net (KD)		109.90	99.90	Pitfall Win 95 (KD)		89.90	99.90	Air Wario: Global Effect,		Innocent Unt Caught (KD)			
Civil War (KD) *		109.90	99.90	Prisoner of Ice (KD)		99.90	99.90	Cyberchess)		Iron Assault (KD)			
Clearing House (KD)		79.90	99.90	Quantum Gate 2 (DA)		89.90	99.90	Dickens (KE)		Iron Helix Win (KD)			
Command & Conquer (KD)		99.90	99.90	Quake-ID (DA) *		99.90	99.90	Cyclone (KE)		Jungle Strike (DA)			
Conquest o.t.New World (DA) *		109.90	99.90	RAN Soccer (KD) *		89.90	99.90	Der Planer (KD)		Kingdoms of Germany (KD)			
Crusade (KD)		89.90	99.90	RAN Trainer 2 (KD) *		99.90	99.90	DSA-Tools (KD)		Empire Soccer (DA)			
Cyberia 2 (DA) *		109.90	99.90	RAN Assault 2 (DA) *		119.90	99.90	Empire Soccer (DA)		Labyrinth of Time (DA)			
D-Info (KD)		49.90	99.90	Schwarzes Auge 3 (KD) *		79.90	99.90	Evasive Action (KD)		Legend of Kyandia (KD)			
Darkseed 2 (KD) *		99.90	99.90	Sensible Golf (DA)		69.90	99.90	F 14 Fleet Defender (DA)		Lemmings 1+2 (DA)			
Das Dschungelbuch (DA) *		69.90	99.90	Sensible Wor.Soccer (KD) *		79.90	99.90	Fields of Glory (KD)		Mario is Missing Del.(KE)			
Der Meister (KD)		69.90	99.90	Silent Hunter SVGA (KE) *		109.90	99.90	Indiana Jones 3 (KD)		Master of Magic (KD)			
Der Planer 2 (KD) *		89.90	99.90	Sim City 2000 Deluxe (KD)		109.90	99.90	Kingdoms o.Germany (KD)		Metaltech-Battledrome (KD)			
Der Reeder SVGA (KD)		89.90	99.90	Sim Town Win (KD)		109.90	99.90	Matthäus Soccer 1 (KD)		Monkey Island 1 (KD)			
Der Seelenkrieger (KD)		99.90	99.90	Simon T. Sorcerer 2 (KD)		99.90	99.90	Hurra Deutschland (KD)		NHL Hockey 94 (DA)			
Der Strategie (KD) *		99.90	99.90	Skins Golf at Big Horn (DA) *		109.90	99.90	Indiana Jones 3 (KD)		Oldtimers (KD)			
Dime City (KD) *		99.90	99.90	Space Shuttle 6 (KD)		89.90	99.90	Kingdoms o.Germany (KD)		Panzer General (DA)			
Druidenzirkel (KD) *		99.90	99.90	Star Trek-Next Generation (KD)		109.90	99.90	Magic Boy (DA)		PGA Tour Golf (DA)			
Duke Nukem 3D (DA) *		99.90	99.90	Steel Panther (DA) *		99.90	99.90	Matthäus Soccer 1 (KD)		Privateer Komplet (DA)			
Dungeon Master 2 (KD)		109.90	99.90	Stonekeep (KE) *		119.90	99.90	Monkey Island 1 (KD)		Raptor (DA)			
Dust (KE)		109.90	99.90	Super Cars Deluxe (DA) *		79.90	99.90	Pacific Strike Speech (KD)		Ravenloft 2 (DA)			
Earthworm Jim 1+2 (DA) *		99.90	99.90	Syndicate 2 (KD) *		99.90	99.90	Quaterpole (KD)		Reunion (KE)			
Elder Scrolls 2 (KE) *		84.90	99.90	T.F.X. Eurofighter (DA) *		109.90	99.90	Railway Challenge (KD)		Rings o.Medusa Gold (KD)			
Elisabeth 1. (KD) *		99.90	99.90	Terminal Velocity (DA) *		79.90	99.90	Re Crystal (KE)		Rydgers Cup Golf (DA)			
Empire 2 (KD) *		119.90	99.90	Terminator Futur Shock (KE) *		99.90	99.90	Rings of Medus Gold (KD)		Sabre Team (DA)			
F 1 Grand Prix 2 (DA) *		99.90	99.90	The Darkening (KD) *		109.90	99.90	Sabre Team (DA)		Sam & Max (KE)			
F 1 Pole Position (KD)		99.90	99.90	The Dig (KE)		99.90	99.90	Sc. Theatre of War (KD)		Schwarzes Auge 1 (KD)			
F 1 Team Manager (DA)		99.90	99.90	Ticonderoga (DA)		84.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Seawolf (KD)			
Flight o.Amaz.Queen (KD)		89.90	99.90	Titan (DA) *		69.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Star Trek 25th (KD)			
Flight Unlimited (KD)		109.90	99.90	Top Gun (DA) *		119.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Stronghold (KD)			
Frankenstein (KD)		89.90	99.90	Turrican 2 (DA) *		69.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Suburbe 2050 + Data (KD)			
FX Fighter (DA)		109.90	99.90	US Navy Fighter+Data (KD)		99.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Syndicate Plus (KD)			
Gabriel Knight 2 (KD) *		99.90	99.90	Voligas (KD)		99.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		The Animals Multi Zoo (KE)			
Harvester (KD)		89.90	99.90	War Inc. (KD)		99.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Ultima 7 Komplet (DA)			
Hattrick -Ikarian (KD)		89.90	99.90	Warcraft 2 (DA)		99.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Ultima Underw. 1+2 (DA)			
Heart of Darkness (DA) *		109.90	99.90	Warlords 2 Deluxe (KE)		89.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Universe (KD)			
Heroes o.Might+Ma. (KD) *		109.90	99.90	Werewolf vs.Comanche (KD)		89.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Video Cube (DA)			
Hi-Octane (KD)		99.90	99.90	Whales Voyage 2 (KD)		119.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Wizardry 6+7 (KD)			
Humans Recall (KD)		99.90	99.90	Wing Commander 4 (KD) *		99.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		X-Com-U.F.O.2 (KD)			
Indy Car Racing 2 (DA) *		84.90	99.90	Wrestlemania Arcade Win (DA) *		99.90	99.90	S.C. Theatre of War (KD)		Bei Bestellungen von			
Jagged Alliance (KD)		109.90	99.90					S.C. Theatre of War (KD)		Angeboten bitte immer			
Jettfighter 3 (DA)		99.90	99.90					S.C. Theatre of War (KD)		Ersatzwünsche angeben, da			
Land of Lore 2 (KD) *		119.90	99.90					S.C. Theatre of War (KD)		viele Spiele Restposten sind.			

LADEN: 56068 KOBLENZ 60311 FRANKFURT 53721 SIEGBURG 53111 BONN 52062 AACHEN 50939 KÖLN 50676 KÖLN 40211 DÜSSELDORF
SCHLOSS STR. 16 FAHRGASSE 87 KAISER STR. 54 MÜNSTER STR. 11 BLONDEL STR. 10 GOTTESWEG 157 MATTIAS STR. 24-26 AM WEHRHANN 24

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS

NEED FOR SPEED

CD ROM

99.90

KOMPLETT DEUTSCH

TIP DES MONATS

PANZER GENERAL

CD ROM

49.90

DEUTSCHE ANLEITUNG

Inrümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: JOY-SOFT

VERSAND:
NACHNAHME:
9 DM

ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

UPS: 6 + 9 DM
VORKASSE: + 6 DM
AUSLAND: + 15 DM
(nur postbahn)

Joysoft **BLITZ BESTELLUNG**
Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
☐ KATALOG	☐ KOSTEN LOS
fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	
☐ OPC 3.5"	☐ CD ROM
☐ ONACHNAHME: + 9 DM	
☐ UPS: 6 + 9 DM	
☐ VORKASSE/CHECK: + 6 DM	
☐ AUSLANDSVORKASSE: + 15 DM	
☐ nur gegen Vorkasse, postbar	
☐ OTTEILIEFERUNG	
☐ BESTELLUNG KOMPLETT	
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI	
NAME	

Fast schon Zauberei?

Die Zukunft rückt immer näher. Unlängst kam sie in Form der STG2000 Multimedia Accelerator-Karte zu einer Stippvisite in unsere Büros. Philip Paisnel klärt auf...

Der STG2000 Multimedia Accelerator ist ein Produkt der HiTech-Firmen NVIDIA und SGS Thomson, die auch den Chip herstellen. Die STG2000 verfügt über einen hochmodernen integrierten Chip und wird den Herstellern von PC-Peripheriegeräten angeboten, um in PCI- oder VLB-Expansion Boards integriert zu werden. Diamond Multimedia, bekannt durch die Stealth-Videokarten, ist eine der ersten Firmen, die eine entsprechende Karte entwickeln. Zu Weihnachten soll sie bereits erhältlich sein.

Die Karte wird in zwei Versionen erscheinen: Die NV1 verwendet ein schnelles VRAM und zielt auf den High-End-Markt ab, während die STG2000 ein übliches SRAM benutzt und die "normalen" Käuferschichten ansprechen soll.

Wie sieht's also mit Abnehmern für diese Technologie aus? NVIDIA und SGS Thomson haben bereits einen Fuß in der Tür des Videospiel-Giganten Sega, der mit Hilfe dieser Technik seine exzellente Palette von 3D-Arcade-Titeln auf das PC-Format konvertieren will. Aber auch PC-Spiele-Entwickler steigen ins Geschäft ein. An erster Stelle steht hier die Firma Papyrus mit einer Konversion ihres Erfolgstitels NASCAR Racing. Da es mehr als wahrscheinlich ist, daß demnächst noch weitere Hardware-Hersteller auf diesen Zug aufspringen werden, dürften bald schon weitere Produkte dieser Art auf den Markt streben, was hoffentlich einen dämpfenden

Effekt auf die Verkaufspreise haben wird. Hier eine kurze Beschreibung der Eigenschaften des STG2000 Multimedia Accelerators:

Grafikbeschleunigung

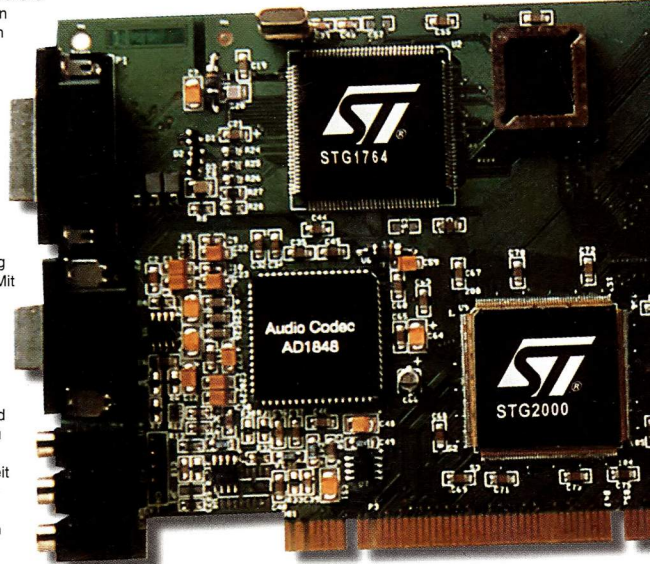
Windows war schon immer eine große Belastung für Grafikkarten. Die Grafik-Engine der STG2000 fungiert als Super-Beschleuniger, der die Leistungsfähigkeit von Anwendungen ganz beträchtlich steigern kann. Scrollen, Aktualisieren und Kopieren - alles vollzieht sich mit erstaunlicher Geschwindigkeit. AVI-Dateien können im Vollbild-Modus bei einer flüssigen und konstanten Rate von 30 Bildern pro Sekunde wiedergegeben werden.

Fotorealistische 3D-Grafiken in Echtzeit

Die STG2000 benutzt Polygone mit gekrümmter Oberfläche und damit eine äußerst simple Methode zur Berechnung komplexer 3D-Objekte. Mit ihren qualitativ hervorragenden Texture-Mapping-Features erlaubt es die STG2000 den Anwendungsprogrammen, hochauflösende und farbenreiche "Welten" zu produzieren und diese dann ruckelfrei in Echtzeit zu manipulieren. So entlastet kann sich der Hauptprozessor anderen



Mit Hilfe der SGS-Karte dürften Segas Spielhallen-Knüller, z.B. Virtua Fighter, schon bald im PC-Format erscheinen - und Segas eigene Saturn-Versionen in den Schatten stellen!



Wavetable-Sounds

Und noch ein weiteres Teil Ihres PCs wird durch die STG2000 überflüssig, denn sie verfügt über eine eigene Wavetable-Soundkarte. Karten mit Wavetable-Synthese arbeiten mit Samples von echten Instrumenten, um ihren Sound zu produzieren, und erzeugen deutlich höherwertige Effekte als ältere FM-Karten. Die Karte bietet bis zu 32 Wave-Kanäle und 50 digitale Audio-Kanäle gleichzeitig.

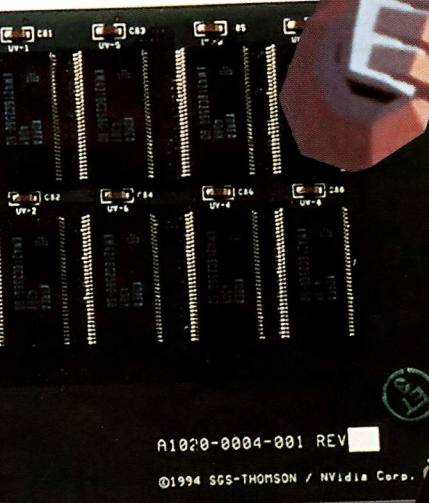
Verbesserter Joystick-Support

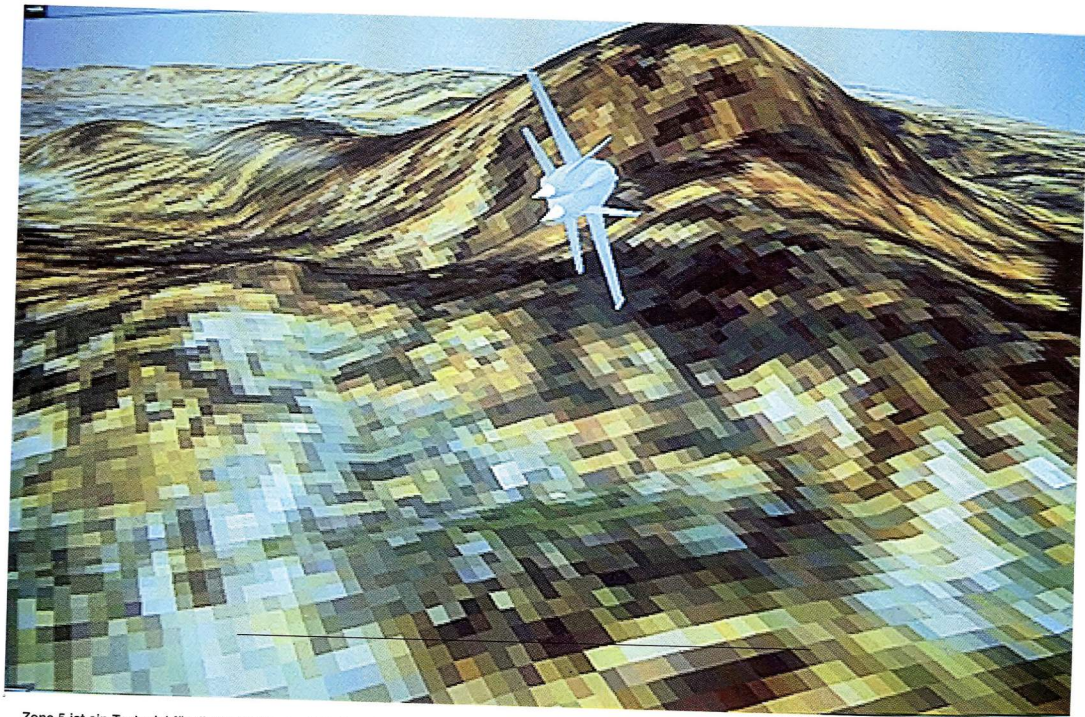
Um die Karte auch für Videospiel-Freunde attraktiv zu machen und um das Einlesen von Joystick-Bewegungen durch den PC deutlich zu verbessern, wurde ein digitaler Joystick-Support integriert. Bei den traditionellen Methoden zählt die CPU die Clock Cycles, während der Joystick bewegt wird, und steht so für andere Aufgaben nicht voll zur Verfügung. Die STG2000 übernimmt dieses Signal und hält damit den Prozessor frei für wichtigere Arbeiten. Darüber hinaus ist der Port deutlich empfindlicher als bei anderen Modellen und ermöglicht eine weitaus präzisere Steuerung von Videospielen.

Die Welt von morgen

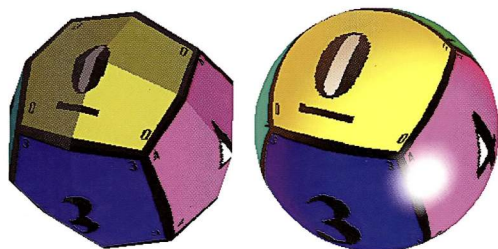
Das Spitzenteam von SGS Thomson präsentierte der PC Power-Redaktion die Karte bei der Arbeit. Die Karte war in einem schnellen Pentium-Rechner installiert, aber da die STG2000 die schwereren Arbeiten alle selbst erledigt, dürften die Ergebnisse auf einem 486er ebenso überzeugend sein. Die erste Funktion, die man uns vorführte, war das gleichzeitige Abspielen von

WAV-Dateien über die Medienwiedergabe. Zwar ist das mit bis zu 30 Dateien möglich, aber bereits mit dreien wurde das Durcheinander unerträglich. Das gewöhnliche Windows kann bekanntlich nur einen einzigen File abspielen. Als dann wurden zwei Videodateien gleichzeitig abgespielt. Diese Vorführung litt zwar ein wenig an Problemen mit den CD-Zugriffszeiten, aber bei einer effizienten Speicherverwaltung oder auch Dateiverwaltung dürfte dieses Manko in den Griff zu kriegen sein. Nun wurden Bilder und anschließend auch Videos auf dreidimensionale Objekte gerendert, die in Echtzeit umgewandelt, verformt und verschoben werden konnten. Danach folgte eine Demonstration der Render-Fähigkeiten. Farbenreiche Bitmaps wurden über Polygon-Körper gelegt und erschufen so eine atemberaubende





Zone 5 ist ein Testspiel für die STG2000, das Satellitenbilder benutzt, um eine realistische Welt zu erschaffen. Jedes Quadrat entspricht einer Bodenfläche von 50 Quadratmetern. Durch diese Welt gleitet Ihr F/A-18 Jagdflugzeug ohne die geringste Störung. Und das alles in Windows 3.1



Oben. Das gewöhnliche Polygon-Objekt auf der linken Seite wird dank des Quadratic Texture-Features der STG2000 zur Kugel auf der rechten. Schattierung und Beleuchtung können mit einem Minimum an Prozessorleistung hinzugefügt werden. Na, juckt's Ihnen nicht auch schon in den Fingern?



Das flache (zweidimensionale) Ballon-Bild auf der vorhergehenden Seite wird auf einer quadratischen Textur platziert, die neun veränderbare Punkte besitzt: die Eckpunkte, die Seitenmittelpunkte und den Mittelpunkt. Jeder dieser Punkte kann dreidimensional verschoben werden, und das Bild verformt sich entsprechend in Echtzeit.

Umgebung, die mittels einer ruckel-freien Zoom-Funktion noch genauer betrachtet werden kann. Schließlich wurde ein quadratisches texturiertes Rad mit Hilfe des Quadratic Texture Mapping in ein rundes verwandelt. Für weitaus komplexer aussehende Objekte wird dieselbe Prozessorleistung benötigt. Mit etwas mehr Power lassen sich dann unglaublich realistische Modelle produzieren.

Die Leistungsfähigkeit der STG2000 hat mich wirklich begeistert. Was nun aber Spieleprogrammierer mit dieser Technik anfangen können, ist wahrscheinlich noch mehr als begeisternd und dürfte sich in den Höhenlagen der kleineren Wunder abspielen. Der Verkaufspreis der Karte liegt aller Voraussicht nach bei etwa DM 899,- dafür erhalten Sie Wavetable-Sound, exzellente Grafikleistungen, verbesserte Joystick-Steuerung und Vollbild-AVI, und das alles in Windows 3.1x, OS/2 und, natürlich, in Windows '95. Sobald das Gerät auf den Markt kommt, werden wir noch einiges mehr über die STG2000 und ihre verbraucherfreundlichen Mitläufer-Produkte zu hören bekommen. Dieses Teil gehört unbedingt auf Ihre Hardware-Einkaufsliste für's nächste Jahr.

Die SEGA-Connection



Der japanische Spielhallengigant Sega hat beschlossen, seine exzellente Palette von 3D-Spielhallen-Games auf den PC zu konvertieren. Genauere Infos sind im Moment zwar noch etwas dünn gesät, aber Topspiele wie Sega Rally und Virtua Fighter 2 dürften durchaus zu den Konversions-Kandidaten gehören und letzten Endes dann deutlich besser abschneiden als ihre Versionen für Segas eigene Saturn-Konsole.

ES KANN NICHT NUR EINEN GEBEN: EIN ANTI-HIGHLANDER AUF ABWEGEN

Nur für PC CD-ROM

Auf diesen Helden hat die Welt gewartet: Archibald Applebrook, Büchereiangestellter einer winzigen Stadt in Schottland, Reiter aller verfolgten Bücherwürmer und Inhaber des großen Verdienstkreuzes der Kartellkarten-Schreiber.

Bis zu dem Tage, da er ein uraltes Expeditionstagebuch findet. Zusammen mit der hübschen Reporterin Melanie Mockingbird, macht er sich auf die Suche nach einer geheimnisvollen Stadt im Vulkan. Ein Antiheld im Schottenrock, der mit allem geizt – nur nicht mit Humor. Denn irgendwie kommt alles anders: Fast jeder entpuppt sich als Agent, fast jeder kennt nur sein eigenes Ziel, und Archibald muß natürlich, wie das nun mal so ist, die Welt ganz alleine retten!



PC (SVGA 256 Farben)



PC (SVGA 256 Farben)

Archibald Applebrook ist ein Comic-Abenteuer im klassischen 2D-Stil. Voller verrückter Ideen, Animationen, abgedrehten Soundeffekten, durchgeknallten Dialogen und höchst erstaunlichen Musikstücken.

Bit für Bit eine Attacke auf die Lachmuskeln.

Features:

- über 65 bildschirmfüllende Super-VGA-Grafiken in brillanter Qualität
- jede Menge Soundeffekte, Dialoge, Musikstücke und Geräusche
- ein Riesen-Angebot an hervorragenden Comic-Animationen
- alle Dialoge vollständig mit digitalisierter Sprache ausgestattet
- Introfilm im Comic-Stil, Länge 2 Minuten

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

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

ARCHIBALD APPLEBROOK'S ABENTEUER



SOFTWARE 2000

Antikrieg

WINDO



24 Stunden mit

Wenn man längere Zeit mit einem Programm wie Windows 3.1 gelebt hat, ist man sicher an einiges gewöhnt. Da ist die Aussicht auf ein Betriebssystem, das all die Unzulänglichkeiten von Windows 3.1 überwunden haben soll, schon sehr attraktiv. Elisabeth Cölfen nimmt die Herausforderung an und berichtet über ihre ersten Erfahrungen mit Windows 95.



Windows 95 macht viele Versprechungen. Angeblich wird mit diesem

Betriebssystem eine völlig neue Ära der Computertechnologie eingeleitet. Ein kompatibles, leistungsfähiges 32Bit-System, das nicht länger unter den Schwächen des benutzerfeindlichen MS-DOS leiden soll. Und um in den Genuß dieses

Wunderwerks der Technik zu kommen, brauchen Sie angeblich nur einen 386er. Hört sich gut an, das Ganze - zu gut! Microsofts Gründer, Bill Gates, ist sehr stolz auf die Tatsache, daß er eigentlich alles, was er ist, einem Vertrag (dem Deal des Jahrhunderts) mit IBM zu verdanken hat, dessen Tragweite die Leute bei IBM vorher noch gar nicht absehen konnten. In diesem Vertrag sicherte sich Bill Gates die Rechte an allen Betriebssystemen, die IBM entwickelt (und noch entwickeln wird). Nun, da er einen Giganten wie IBM hinter's Licht führen konnte, denkt er, daß er das gleiche auch mit dem Rest der Welt machen kann.

Kein Zweifel: Die Computerindustrie hat eine frische Brise mehr als nötig. Wir müssen endlich weg von dem gähnd langsamem, zeichenorientierten DOS und zu Arbeitsmethoden kommen, die so aussehen könnten, wie es Windows 95 verspricht. Wir brauchen eine Arbeitsumgebung, wie sie Macintosh-User schon seit

vielen Jahren genießen können. Und ob es uns nun gefällt oder nicht: Es wird die Firma Microsoft sein, die uns dieses Programm bescheren wird - wie es auch immer heißen mag: Windows 96, 97, Käiro, Timbuktu... Es hat sich ja mittlerweile herumgesprochen, daß Windows 95 immer noch keine echten 32Bit bietet: peinlich, peinlich!!! Windows 95 ist bestenfalls ein Appetithäppchen. Es demonstriert dem User, was er eines Tages von einem echten Betriebssystem erwarten könnte.

Bis dahin sollte die Firma Microsoft hoffen, daß ihnen nicht ein Großteil der 60 Millionen Windows-User abhanden kommt. Bei dem Preis, den die für Windows 95 erforderliche Hardware kosten würde, könnten viele auf OS/2 umsteigen - ein stabiles, bewährtes Betriebssystem, auf dem die meisten Windows-Programme (bis jetzt) laufen.

Windows 95 hat einen ganz verblüffenden Effekt: Wenn Sie sich bis jetzt für einen Windows-Experten gehalten haben, so werden Sie in wenigen Sekunden zum absoluten Anfänger - etwas, das vielen nicht behagen wird. Sobald die ersten Bytes von der CD (oder Diskette) in Ihren Computer wandern, verlieren Sie die Kontrolle über Ihr System. Ihre alte, liebgelebte Eingabeaufforderung (C:) können Sie vergessen. Wenn Sie der Typ DOS-Guru sind, der Monate mit der Konfiguration seiner Systemdateien verbracht und mit Programmen wie PC Tools oder dem Norton-Commander regelmäßig die letzten

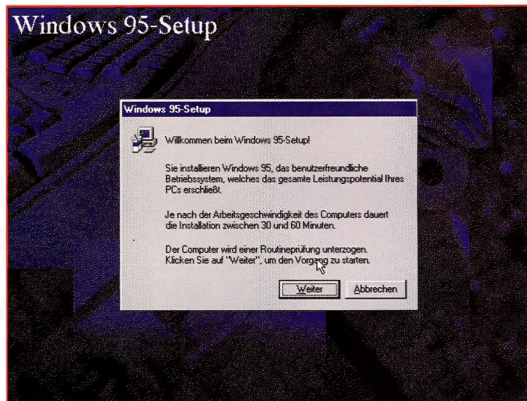
Winkel seiner Festplatte durchleuchtet hat, dann brechen harte Zeiten für Sie an. Sie sind nicht mehr der Kapitän auf Ihrem Schiff, sondern legen ihr Schicksal vertrauensvoll in die Hände von Bill Gates...

6 bis 8 Uhr Wenn der Postmann dreimal klingelt

Mit neuen Spielsachen ist es doch immer dasselbe: Man kann es nicht abwarten, bis man es aus der Verpackung genommen und ausprobiert hat. Aber nehmen Sie einen guten Rat von mir an: Halten Sie für einen Moment inne und fertigen Sie eine Sicherheitskopie Ihrer AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS an - Sie werden es nicht bereuen. So ganz ohne DOS kommt Windows

immer noch nicht aus. All die bekannten Programme wie MSCDEX und EMM386 arbeiten immer noch in der gewohnten Weise. Die Treiber für Netzwerkkarten, CD-ROM-Laufwerke, Soundkarten etc. sollten immer noch in Ihren Systemdateien stehen, denn wenn Windows 95 nicht erkennt, was "alte Hardware" ist, bleibt es stur. Und es ist eine schweißtreibende Arbeit, die Hardware nachträglich zu installieren. Windows 95 bietet - so scheint es jedenfalls - eine ganze Reihe komfortabler Hilfe-Bildschirme, die den Anwender an die Hand nehmen und ihm sicher über Probleme hinweghelfen. Liegt der Fehler aber in der Hardware-Erkennung, dann prost Mahlzeit! In solchen Fällen sagt das System einfach, daß es jetzt auch nicht mehr

Windows 95-Setup



WS 95

Windows 95

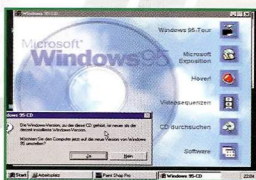
helfen kann.

8 bis 9 Uhr Ich beginne mit der Installation

Die Installation von Windows 95 ist wirklich kinderleicht.

Vorausgesetzt - und das ist wohl bei den wenigsten Anwendern der Fall -, Sie verfügen über einen Rechner, dessen Modem, BIOS, Local Bus, Sound-, Netzwerk- und Grafikkarte auf der Windows 95-Kompatibilitätsliste verzeichnet sind. Sollte dem nicht so sein, werden Sie von Windows 95 über diesen Sachverhalt leider nicht vorab informiert.

Die Geräte/Komponenten laufen dann entweder gar nicht, nur eingeschränkt oder evtl. unter MS-DOS. Jedenfalls hat das neue Betriebssystem ein paar raffinierte Tricks, seine Unzulänglichkeiten zu verbergen. Erkennt es z.B. einen 386er, wird die installierte Grafik einfach etwas bescheidener ausfallen. Aber ich könnte Ihnen noch endlos viele Schwächen aufzählen, die große Mehrheit der Anwender wird Windows 95 installieren, koste es, was es wolle. Will man seinen DOS-



Rechner in den nächsten Jahren weiterhin benutzen, bleibt letztendlich wohl keine Wahl. Also stürzen wir uns in die Praxis!

9 bis 10 Uhr Die Setup-Prozedur

Das Setup dauert zwischen einer halben und einer Stunde. Diese Zeit hängt von der Geschwindigkeit Ihres Rechners und der Menge an Komponenten ab, die Sie wählen. Zuerst wird der Rechner einem gründlichen Test unterzogen. Es wird geprüft, wieviel Festplattenplatz und Arbeitsspeicher zur

Verfügung stehen und welcher Prozessor verwendet wird. Ab einem 386er mit 4 MB RAM und 20 MB Festplattenplatz gibt Windows 95 grünes Licht. Die normale Windows 95-Konfiguration braucht ca. 10 bis 15 MB mehr Festplattenplatz als Windows 3.1. Wollen Sie alles installieren, werden es bis zu 80 MB. Wollen Sie außer Ihrem Betriebssystem auch noch hin und wieder ein paar Programme laufen lassen, müssen Sie schon eine Mega-Festplatte besitzen.

WENN SIE SICH BIS JETZT FÜR EINEN WINDOWS-EXPERTEN GEHALTEN HABEN, SO WERDEN SIE IN WENIGEN SEKUNDEN ZUM ABSOLUTEN ANFÄNGER.

Der Windows 95 Assistent

Warum der Setup-Assistent heißt, weiß ich eigentlich auch nicht. Microsoft hat versucht, das System ein wenig menschenfreundlicher zu gestalten und unterstützt den Anwender bei komplizierten Prozessen durch "Assistenten". Dieser spezielle Setup-Assistent geleitet Sie durch die drei Installationsphasen, bei denen Sie die Möglichkeit haben, ein wenig mitzumischen. Andere Teile der Installation führt das Programm selbstständig aus. In der ersten Phase werden ca. 10 Minuten lang Konfiguration und Hardware ermittelt, ohne daß Sie nachvollziehen können, welche Komponenten wann geprüft werden.

Dann können Sie wählen, in welchem Verzeichnis Windows 95 installiert werden soll. Entscheiden Sie sich nur dann für ein anderes als das vorgegebene Verzeichnis, wenn Sie planen, sowohl die neue als auch die alte Windows-Version zu benutzen. Aber seien Sie gewarnt: Beide Versionen wollen ihre Konfiguration in die Systemdateien schreiben. Windows 95 wird dabei dem älteren Bruder vorgegreifen.

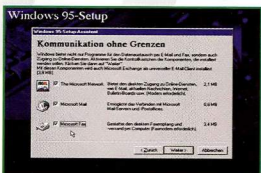
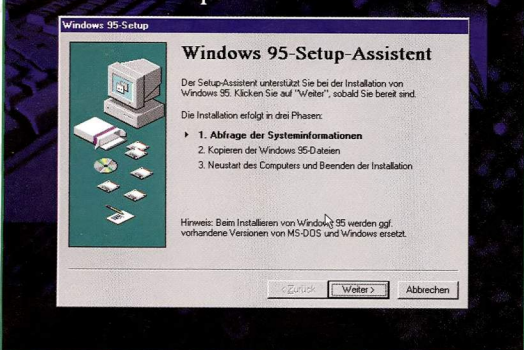


Treiber, die Windows 95 für unwesentlich hält, stehen dann nicht mehr zur Verfügung. Hier kommen wir nun an den Punkt, an dem Sie dem Herrn (oder mir?) dankbar sein werden, daß Sie vor der Installation die AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS gesichert haben. Die nächste Entscheidung erfordert nun ein wenig Überlegung. Sie haben die Möglichkeit, zwischen einer normalen, minimalen, benutzerdefinierten oder Laptop-Installation zu wählen. Entscheiden Sie je nach Festplattenplatz; bei der Normalinstallation werden die Komponenten installiert, die Microsoft als wichtig erachtet.

Boot-Diskette für den Ernstfall

Sie haben unter MS-DOS sicher schon öfter eine Boot-Diskette erstellt, auf die die "lebenswichtigen" Dateien für den Ernstfall kopiert werden. An dieser Stelle scheint Windows 95 die firmeneigene Behauptung, mit DOS nichts mehr gemeinsam zu haben, völlig zu vergessen. Denn Ihnen wird genau das angeboten: Die Erstellung einer

Windows 95-Setup



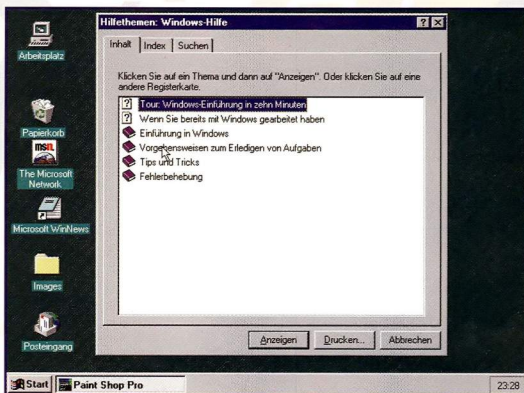
Boot-Diskette. Und Sie tun gut daran, dieses Angebot anzunehmen. Denn wenn einem jemand den Rettungsring hinwirft, sollte man nicht zögern, oder? Auf der Startdiskette werden Sie ca. 1 MB alter Freunde finden: KEYBOARD.SYS, COMMAND.COM, SCANDISK.EXE, COUNTRY.SYS, CHKDSK.EXE, DEBUG.EXE, MODE.COM, EDIT.COM, AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS und - nicht zu vergessen - die wesentliche Datei UNINSTAL.BAT, von der behauptet wird, daß sie Windows 95 entfernt und das alte System wiederherstellt. Wenn Sie das wollen, müssen Sie den Setup-Wizard anweisen, eine Datei mit dem Namen W95UNDO.DAT zu erstellen.

Die Dateien werden kopiert

Wenn vorher noch die wichtigsten Dateien kopiert wurden, dauert die Installation insgesamt ca. 20 Minuten oder mehr. Findet Windows 95 eine Hardware-Komponente nicht, muß der gesamte Installationsprozeß wiederholt werden. Diesmal läuft der Prozeß "abgesichert", d.h. die problematische Hardware wird ignoriert und das System so vollständig installiert. Natürlich müssen Sie für diese ganze Aktion wiederum 20 Minuten einkalkulieren - hoffentlich haben Sie genug Kaffee im Haus. Damit wir nicht völlig einschlafen, versucht uns Windows 95 während der Installation mit verschiedenen Informationen rund um das neue System zu unterhalten.

10 bis 11 Uhr Die Installation wird vollendet

Dachten Sie, damit sei alles erledigt? Weit gefehlt. Die letzte Phase des Installationsprozesses entzieht sich völlig Ihrer Kontrolle und ist - wie zu erwarten war - so langsam, daß Sie sich getrost noch einen Kaffee machen können. Wenn Sie dann noch die Zeitung gelesen,



diverse Anrufe getätigt, den Hund ausgeführt und Ihr Testament gemacht haben, schickt sich Windows 95 an, den Rechner zum ersten Mal "selbst" zu starten. Hier soll es oft zu Abstürzen kommen, ich selbst bin von dieser leidvollen Erfahrung Gott sei Dank verschont geblieben. Sollte es Ihnen jedoch passieren, schalten Sie den Rechner einfach aus und wieder an - drücken Sie nicht Strg., Alt und Entf., sonst gehen wichtige Informationen verloren. Zum Glück dauert nur der erste Start so unerträglich lange,

11 bis 13 Uhr Liebe auf den ersten Blick?

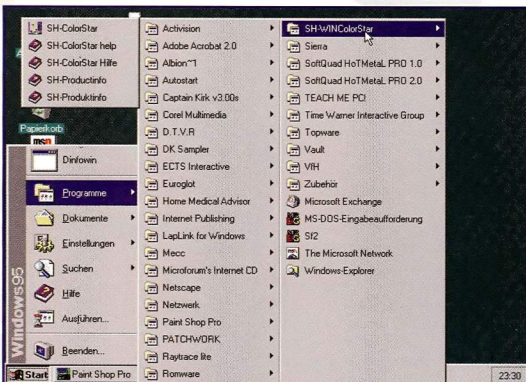
Während der Rechner bootet, kann man kurz die BIOS-Information sehen. Dann werden die AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS ausgeführt, was wir allerdings nicht mehr zu sehen bekommen. Statt dessen wird das Windows-Logo auf wolkeigem Untergrund eingeblendet (wenn Sie den Boot-Prozeß trotzdem sehen wollen, drücken Sie Esc). Nach all der Euphorie und

dem hektischen Treiben um Windows 95 werden Sie von der kargen Schreibsoberfläche vielleicht etwas enttäuscht sein. Auf der linken Seite gibt es ein paar einsame Icons, und am unteren Rand wartet ein Start-Knopf mit dem Microsoft-Logo auf seinen Einsatz. Wenn man mit der Maus über diesen Knopf fährt, erscheint der Satz "Klicken Sie zum Starten auf diese Schaltfläche". Beim ersten Windows-Start wird der User von einem Willkommens-Bildschirm begrüßt, der zur Windows 95-Tour einlädt.



13 bis 15 Uhr Das Abenteuer beginnt

Natürlich ignoriere ich das Tutorial und klicke wagemutig auf den angeblich sensationellen Start-Knopf. Von hier aus kann man alle Menüs ohne einen weiteren Mausclick durchforsten. Ein kleiner Pfeil auf der rechten Seite eines Eintrags bedeutet, daß dieses Menü weitere Untermenüs hat. Es gibt nun zwei Wege, ein Programm zu starten: Entweder man klickt auf das Programm, oder man öffnet eine Datei. Hierbei wird das Programm, das Windows 95 mit der Datei in Verbindung bringt, gestartet. Erfreulicherweise stimmt die Struktur im "Start-Menü" mit meinen alten Windows 3.1-Programmgruppen überein. Es sind sogar Symbole zu finden, die ich vorher gelöscht hatte. Jedenfalls muß ich meine Menüs bei Gelegenheit einmal aufräumen, denn all die - teilweise überflüssigen



- Programmgruppen machen die ganze Sache ein wenig unübersichtlich.

15 bis 18 Uhr Probleme mit dem Drucker

Meine Aufräumpläne werden wohl noch ein wenig warten müssen, denn ich habe hier ein dringenderes Problem. Der Installationsprozeß hat sowohl dem Netzwerk als auch dem Drucker den Garaus gemacht. Gut, die Netzwerkarten sind nicht mehr ganz aktuell, aber der Drucker ist ein brandneues Modell von IBM, das man überall kaufen kann. Zuerst frage ich einmal die Windows 95-Hilfe um Rat. Hier werden mir unzählige Fragen gestellt, die ich auch schon brav nacheinander beantworte. Doch das Quiz endet in einer Sackgasse, und der "Wizard" kann mir schließlich doch nicht helfen. An dieser Stelle kommen die Versionen der AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, die Sie ja vorher gesichert haben, zum Einsatz. Vergleichen Sie einfach die jeweils alte mit der neuen Version und ergänzen die Zeilen, in denen der Treiber vorkommt. Man kommt mit dieser abenteuerlichen Aktion zum Erfolg, aber ist das anwenderfreundlich? Es kommen doch wirklich ernste Zweifel an der Leistungsfähigkeit von Windows 95 auf, wenn es nicht einmal in der Lage ist, solche - wenig exotischen - Probleme zu lösen. Der Drucker funktioniert schließlich, jedoch mehr schlecht als recht. Er druckt, aber nicht alles. Wie schon zuvor wende ich mich an die Windows-Hilfe, die mal wieder keine Lösung für mein spezielles Problem hat. Ein Anruf bei IBM verliert auch nicht erfolgreicher: Für Windows 95 müssen neue Treiber geschrieben werden. Nur leider hat IBM gerade das in naher Zukunft nicht vor. Angeblich will man noch warten, ob sich das neue System seinen Platz auf dem Markt sichert, aber das halte ich für einen Vorwand. Schließlich kann man den Leuten bei IBM ihren Groll auf Mr. Gates und seine Produkte nicht nachtragen, oder? Mit einem Epson-Drucker hatte ich weniger Probleme, denn da habe ich mir den Treiber frisch von CompuServe geholt. Mit dem Windows 3.1-Treiber war kein vernünftiges Arbeiten möglich.



18 bis 21 Uhr Frühjahrsputz

Schreibtischoberfläche (Desktop), Dateien und Ordner

- all die bekannten Begriffe aus dem Bürobereich umgeben uns wie gehabt. Die Symbole sind nach wie vor zu Programmgruppen zusammengefaßt, die aber nicht mehr auf dem Desktop herumliegen, sondern - wie schon beschrieben - über die "Task-Leiste" erreichbar sind. Klicken Sie Start - Einstellungen - Task-Leiste, und Sie finden eine komfortable Möglichkeit, Symbole hinzuzufügen oder zu entfernen. Die Frage ist nur, wie man versehentlich gelöschte Verknüpfungen wiederbelebt.

Programme, die man häufig benutzt, sollten direkt im Start-Menü platziert werden, damit man sich nicht extra durch die lästigen Menüs klicken muß. Wenn Sie den Explorer (der ehemalige Datei-Manager) aufrufen, ziehen Sie das gewünschte Programm mit der Maus einfach unten auf den Startknopf. Klicken Sie jedoch mit der rechten Maustaste auf das Programm, können Sie eine Verknüpfung auf den Desktop erstellen, d.h. das Programm liegt direkt auf dem Schreibtisch. Diese Lösung ist jedoch nur bedingt zu empfehlen, denn wenn Sie Programme im Vollbild-Modus ausführen, bleibt die Schreibtischoberfläche verdeckt, und Sie können auf die dort platzierten Programme nicht mehr zugreifen. Haben Sie Ihre Menüsysteme von überflüssigem Ballast befreit, verfügen Sie über ein gut sortiertes, zeitsparendes System, das Sie im Laufe der Zeit zu schätzen lernen werden. Das hat sie wirklich gut hinbekommen, die Firma Microsoft. Sie hat eine Programmverwaltung geschaffen, die Apple-User schon seit Jahren in ähnlicher Form (zuerst mit Ergänzungsprogrammen wie "Be Hierarchie", dann "Pop-Up"-Menüs als feste Bestandteile des Mac-Betriebssystems) nutzen.

21 bis 23 Uhr Drucker Menü

Wenn Windows 95 wirklich sinnvoll sein soll, dann muß es uns all die alltäglichen Routinearbeiten abnehmen - oder



zumindest vereinfachen. Das Ausdrucken von Dateien z.B. kann eine sehr entnervende Angelegenheit sein. Früher konnte man nur aus einer Anwendung heraus drucken, was normalerweise eine unendliche Folge von Befehlen und Einstellungen nach sich zog. Mit Windows 95 können Sie direkt aus dem Explorer heraus drucken. Ein Klick mit der rechten Maustaste, "Drucken" auswählen und fertig. Auch das kann man mit der rechten Maustaste erledigen: Klicken Sie einfach auf Ihren Drucker, erstellen Sie die Verknüpfung und ziehen dann die Datei auf das Symbol.

23 bis 1 Uhr Face-Lifting für den Desktop

Gefällt Ihnen der langweilig türkistfarbene Bildschirmhintergrund von Windows 95 auch nicht? Aber selbst wenn er Ihnen gefällt, sollten Sie ein wenig an den Einstellungen herumspielen, um die Funktionsweise Ihres neuen Betriebssystems auf ungefährliche Weise kennenzulernen. Ein erneuter Klick mit der rechten Maustaste - diesmal direkt auf den Desktop - bringt uns zum Einstellungsbildschirm. Hier können Sie die Farbe des Desktop ändern und sogar Bilder als Hintergrund auswählen. Außerdem werden hier die Einstellungen an den Bildschirmseinstellungen vorgenommen. Bei den Einstellungen der Hintergrundgrafik hat sich nicht viel geändert. Sie können jetzt nicht nur Bitmaps, sondern

auch größere, vorgefertigte Grafiken als Windows-Hintergrund definieren. Generell kann man vom Menü Start/Einstellungen/Systemsteuerung aus auch den Sound und die Mauskonfiguration einstellen. Es gibt eine Option für Linkshänder und sogar animierte Mauszeiger. Eine wichtige Neuerung bei Windows 95 ist die Möglichkeit, lange Dateinamen zu vergeben. Ich fand es immer schrecklich, sich auf acht Zeichen beschränken zu müssen. Aber so toll wie versprochen funktioniert es natürlich mal wieder nicht. Erstens muß die Software extra für Windows 95 zugeschnitten sein, um diese Option nutzen zu können (deshalb werden sich z.B. Millionen von Menschen ein Update auf WinWord kaufen müssen). Zweitens macht es nur Sinn, wenn Sie die Dateien auf Ihrem eigenen Rechner laufen lassen. Andere Systeme stellen die Namen nämlich nur verkrüppelt dar. Die Datei "Dies ist meine allererste Windows 95 Datei" wird z.B. unter DOS zu "diesis1". So toll ist es mit der Kompatibilität von Windows 95 bis jetzt also noch nicht.

1 bis 3 Uhr PC - Direktverbindung

Nun folgt unsere letzte Aufgabe für heute. Windows 95 behauptet, zwei Rechner ganz leicht per seriell oder parallelem Kabel verbinden zu können. Extra für diesen Zweck gibt es den sogenannten Aktenkoffer, mit dem man leicht Dateien zwischen beiden Rechnern austauschen kann. Dies verspricht z.B. eine optimale Lösung für Leute mit Laptop zu sein. Zur Einrichtung dieser praktischen Option weist die Windows 95-Hilfe auf das Tool "PC-Direktverbindung" im Zubehör-Menü. Dieses Tool wird bei der normalen Konfiguration aber nicht mitinstalliert. Bei dieser Gelegenheit können Sie gleich lernen, wie man unter Windows 95 eine Komponente nachträglich installiert. Die beste Eigenschaft der Hilfefunktion ist, daß sie einem nicht nur zeigt, wie und wo man etwas machen kann - sie führt den Anwender direkt zu den richtigen Bildschirmen. Schade nur, daß man den Rechner jedesmal neu booten muß, wenn man neue Hardware installiert oder Systemkomponenten ändert. Unter DOS muß man lediglich die AUTOEXEC.BAT neu ausführen. Hoppla, was ist das? Sowohl der

Host als auch der andere Rechner müssen beide dieselben seriellen Schnittstellen nutzen. Dies dürfte in der Praxis nun ein wenig schwierig zu organisieren sein. Die meisten Laptops z.B. haben nur eine serielle Schnittstelle: COM1. Bei den Host-Computern ist gerade diese durch die Maus belegt. Nun muß ich diesen Port fre bekommen, aber wie? Die Hilfe hat wieder keine Lösung parat - warum sehe ich da überhaupt noch nach? Irgendwann finde ich dann heraus, daß Windows 95 die Komponenten beim Boot-Vorgang automatisch erkennt. Also ist ein Neustart Gott sei Dank alles, was ich tun muß. Ein großer Vermutungsfehler der direkten Verbindung ist die Tatsache, daß auf dem Laptop ebenfalls Windows 95 laufen muß. Denn das bedeutet, daß dieser Rechner die richtigen Hardware-Voraussetzungen für das neue Betriebssystem haben sollte. Und wer möchte sich schon einen 486er mit 8 MB RAM kaufen, nur um unterwegs ein paar Notizen zu machen?

3 bis 6 Uhr Zeit für's Bett

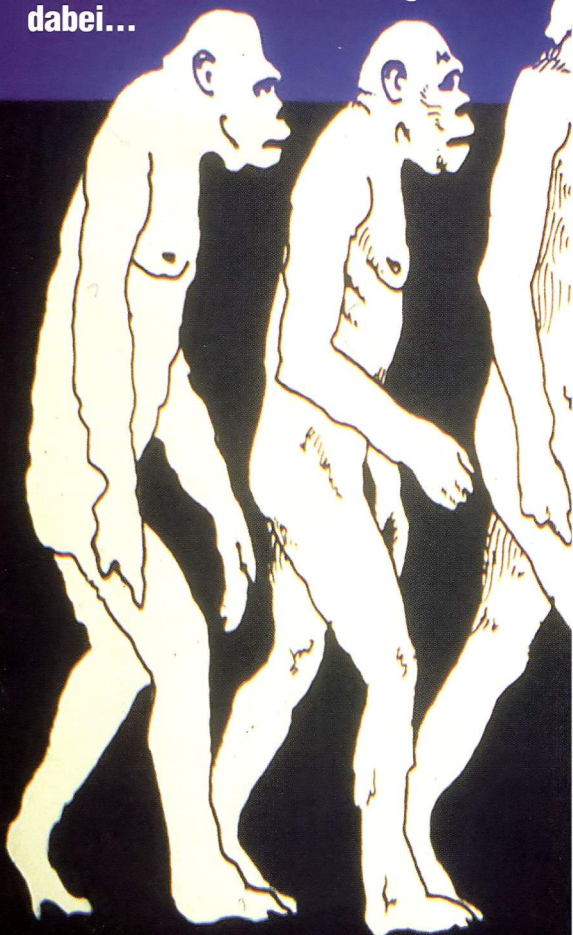
Das waren die ersten 24 Stunden mit Microsofts Windows 95. Zurück bleibt ein mulmiges Gefühl. All den Ankündigungen und dem Pressewirbel um das neue Betriebssystem habe ich eigentlich mehr erwartet. Die Hälfte der großen Versprechungen können Sie gestrichen. So habe ich einen Rechner mit 8 MB - laut Microsoft mehr als genug. Doch die Arbeitsgeschwindigkeit ist immer noch unbefriedigend. Machen Sie aus den versprochenen 4 MB ruhig 16, und die Arbeit mit einem 386er können Sie komplett vergessen. Was mich auch sehr ärgert, ist die Tatsache, daß Windows 95 immer noch nicht in der Lage ist, Macintosh-Disketten zu lesen. Seit Jahren kann ich DOS-Texte in meinen Macintosh einlesen. Die Ignoranz (und vor allem Arroganz) der Firma Microsoft ist manchmal wirklich unglaublich. Der Papierkorb unter rechts, die Pop-Up-Menüs - die Firma Apple läßt grüßen! Und damit Windows 95 noch schöner wird, darf man direkt das Plus-Pack, das sicher nur der Anfang einer endlosen Reihe von Zusatz-Tools ist, kaufen. Und trotzdem werde ich weiterhin mit Windows 95 arbeiten, denn es ist unterm Strich besser als Windows 3.1. Und welche Wahl bliebe mir als Besitzerin eines MS-DOS-Rechners schließlich? Wir sind an einem Punkt angelangt, von dem aus es keinen Weg mehr zurück gibt.

Ich möchte Ihnen bei Ihrem persönlichen Windows 95-Abenteuer alles Gute wünschen: Plug and Pray!



Niemehr fals

Spiele gibt es wie Sand am Meer, aber Computerspiele bieten mit Sicherheit die interessantesten Ideen. Es gibt doch nichts schöneres, als ein paar hundert böse Aliens dahinzumetzeln. Oder doch? Versuchen Sie doch mal, es Ihrem besten Freund so richtig zu zeigen! Martin Mirbach hilft Ihnen gern dabei...



Ob Sie sich nun mit den Mechwarriors herumschlagen, oder einige Runden auf der Rennstrecke von Hi-Octane absolvieren, den meisten Spaß bringt das Spielen mit einer Gruppe von Freunden. Leider bietet ein PC normalerweise nicht mehr als einen Monitor und eine Eingabemöglichkeit. Sobald man ein Spiel zu zweit spielen möchte, wird die Steuerung sehr unangenehm, oder der Bildschirm teilt sich in zwei Hälften. Manchmal passiert auch beides. Es sei denn, Ihnen steht mehr als ein PC zur Verfügung. Denn Multi-User-Games (MUGs) sind an sich keine neue Idee, sogar seinen alten GameBoy kann man mit bis zu drei weiteren Geräten verbinden. So verliert schließlich der, bei dem die Batterien zuerst schlappmachen. Auch das Verbinden von mehreren PCs miteinander ist möglich, wenn auch nicht immer ganz einfach. Es gibt drei Möglichkeiten für eine solche Verbindung: das Nullmodem-Kabel, die Netzwerkkarte und das Modem. Die meisten Spiele unterstützen allerdings nur jeweils eine Variante und niemals die gleichzeitige Kombination mehrerer Möglichkeiten. Für welche Möglichkeit Sie sich also entscheiden, hängt letztendlich davon ab, was und mit wie vielen Leuten Sie spielen möchten.

Serielle Verbindung

Die einfachste Lösung ist die Verbindung zweier PCs über die seriellen Schnittstellen, auch Data-Link genannt. Dies geschieht über ein sogenanntes RS 232- oder Nullmodem-Kabel. Zwar läßt diese Möglichkeit nur die gleichzeitige Teilnahme von zwei Spielern zu, sie ist jedoch überaus einfach und preiswert. Am besten entscheidet man sich für ein Kabel, das an jedem Ende sowohl eine 9-polige, als auch eine 25-polige Steckbuchse aufweist. So kann man zwei Rechner miteinander verbinden, ohne auf eine bestimmte serielle Schnittstelle angewiesen zu sein. Wer noch ein überflüssiges serielles Kabel zur Verfügung hat, kann sich auch einen preiswerten Nullmodem-Adapter zulegen, der einfach zwischen Kabelende und PC gesteckt wird. Neue

Nullmodem-Kabel sollten allerdings auf keinen Fall länger als zehn Meter sein, da es sonst leicht zu unerfreulichen Datenverlusten kommen kann. Ein gutes Beispiel für ein Spiel mit serieller Verbindung ist Mechwarrior, obwohl hierbei auch andere Möglichkeiten unterstützt werden. Sie besorgen sich ein Nullmodem-Kabel (erhältlich in jedem Computerladen und den meisten Kaufhäusern), verbinden die zwei PCs miteinander und wählen im Setup-Menü von Mechwarrior die Option "serielle Verbindung" aus (natürlich an beiden Rechnern). Und schon sind Sie bereit für eine derbe Schlacht unter Freunden.

Netzwerk-Verbindung

Bei allen, die nicht nur einen einzigen Freund haben, dürfte gelegentlich der Wunsch aufkommen, mehrere PCs miteinander zu verbinden. Dies gestaltet sich schon schwieriger als eine Nullmodem-Verbindung, was sicher auch an den höheren Kosten liegt. Folgende Dinge werden benötigt: Die teuerste Komponente ist die Netzwerkkarte selbst. Meist werden diese Karten zusammen mit einem T-Stecker und der entsprechenden Treibersoftware ausgeliefert. Bei einigen sind sogar schon die Verbindungskabel im Kaufpreis enthalten. Für unsere Zwecke am besten geeignet (und gleichzeitig auch am günstigsten) sind sogenannte BNC- oder Thin-Ethernet-Kabel. Sie bestehen aus einer einfachen Leitung mit Kupfermantel und sind, im Gegensatz zu anderen Kabeln am Markt, sehr einfach zu installieren. Als Quasi-Standard bei Netzwerkkarten hat sich die NE 2000, die Sie auch auf unseren Fotos sehen, durchgesetzt. Sie ist nicht nur weit verbreitet und fast überall erhältlich, sondern auch sehr preiswert. Ganz wichtig sind noch die 50- Ohm-Abschlußwiderstände, oft auch "Terminators" genannt. Ohne sie kann ein Rechner nicht erkennen, wo ein Netzwerk anfängt und wo es endet, aber für ein einfaches Netzwerk wie dieses benötigen Sie nicht mehr als zwei. Nachdem in einen freien Steckplatz jedes PCs eine Netzwerkkarte eingesteckt wurde, brauchen

ch verbund en!

diese nur noch miteinander verbunden zu werden. Dazu wird zunächst auf den runden BNC-Anschluß jeder Karte ein T-Stecker aufgesetzt, der wiederum an beiden Enden

Anschlußmöglichkeiten für die BNC-Kabel besitzt. Als nächstes werden sämtliche Computer mit Hilfe dieser Kabel miteinander verbunden, so daß am ersten und am letzten Gerät eine Seite des T-Steckers unbelegt bleibt. Hier werden nun die Terminators aufgesteckt. Aber Vorsicht: Sie sollten erst gar nicht auf die Idee kommen, das Geld für diese 50-Ohm-Widerstände und die beiden T-Stecker am ersten und letzten PC zu sparen! Wenn man nämlich versucht, das BNC-Kabel direkt in die Netzwerkgeräte zu stecken, funktioniert unsere schöne Konstruktion überhaupt nicht mehr. Möchten Sie eventuell größere Entfernungen überbrücken, kann es sein, daß Sie ein paar BNC-Kabel nachkaufen müssen. In puncto Datenverlust sind dann aber auch keine Schwierigkeiten zu erwarten, und die Kosten halten sich ebenfalls in Grenzen. Nach der Verkabelung müssen nur noch die IPX-

Was Sie brauchen:

- Eine Ne 200-kompatible Netzwerkarte für jeden PC
- Einen T-Stecker für jede Netzwerkarte
- Zwei 50-Ohm-Abschlußwiderstände (Terminators)
- BNC-Kabel für die Verbindung zwischen den Rechnern - IPX Netzwerktreiber

Netzwerktreiber installiert werden. Bei den meisten Karten sind sie zum Glück im Lieferumfang enthalten, und die Installation erfolgt automatisch über die beigelegte Software. Sollten Sie doch einmal in die Verlegenheit kommen, auf der Diskette nach dem passenden Treiber suchen zu müssen (er trägt fast immer die Bezeichnung IPXODI.COM), geben Sie einfach DIR /S IPXODI.COM ein. Haben Sie den Treiber gefunden, tippen Sie die entsprechende Befehlszeile ein, oder fügen Sie diese in Ihre AUTOEXEC.BAT Datei ein. Jetzt können Sie Ihr Spiel auf allen Rechnern laden, die Link-Option anwählen und Ihren Freunden die Hölle heiß machen.

Modem-Verbindung

Der Besitz eines Modems bringt viele Vorteile, einer davon ist der Zugang zum Internet. Neben dem Verschicken von E-Mail und der Teilnahme an internationalen Diskussionsforen können Sie sich dann auch mit Spielern auf der ganzen Welt messen. Da bei MUGs in der Regel reichlich Texteingabe notwendig ist, müssen mitunter einige Sprachbarrieren überbrückt werden. Man unterscheidet zwischen einem externen Modem und der internen Modemkarte. Das externe Gerät wird mit einem seriellen Kabel an eine freie serielle Schnittstelle angeschlossen. Ein zweites Kabel verbindet Modem und Telefonbuchse. Bei interner Installation wird die Modemkarte einfach in einen freien Steckplatz geschoben und dann an die Telefonbuchse angeschlossen. So halten Sie Ihre serielle Schnittstelle für ein weiteres Peripheriegerät frei (wie wär's mit einem Scanner?). Die Konfiguration wird in beiden Fällen meist von der mitgelieferten Software erledigt. Die Kosten

für ein wirklich schnelles Modem sind allerdings immer noch recht hoch. Einige Hersteller liefern einen zeitlich begrenzten Zugang zu Internet und CompuServe gleich mit, was gerade Anfängern einen guten Einstieg erlaubt. Zu näheren Informationen über Preise und Ausstattungen einiger Modems schauen Sie einfach in unseren ausführlichen Bericht in der letzten Ausgabe. Die Handhabung eines Modems ist denkbar einfach. Möchten Sie im Internet spielen, wählen Sie nur die Nummer eines Providers, suchen im Netz nach einem passenden Spiel und fangen an. Direktverbindungen mit dem Kumpel um die Ecke sind sogar noch simpler. Ein Teilnehmer schaltet sein Modem auf automatische Gesprächsannahme, der andere wählt einfach dessen Nummer und schon steht die Verbindung. Das ganze reagiert dann fast wie eine serielle Verbindung, allerdings gibt es nicht sehr viele Spiele, die eine Modemverwendung unterstützen. Mit den hohen Kosten im Hinterkopf, sollte man sich also überlegen, ob sich Anschaffung und Betrieb eines Modems nur zu Spielzwecken überhaupt lohnen.

Nachden Sie nun die technischen Unwägbarkeiten überwunden haben, werden Sie schon bald mit Ihren Freunden um die Wette fliegen, schießen, kämpfen und taktieren können. Im Internet ist dies sogar gegen völlig fremde Leute möglich. Nur noch ein Wort zur Warnung: Spielen Sie möglichst nur gegen Leute mit sanftem Gemüt und kontrolliertem Temperament, manche Menschen werden es Ihnen einfach nicht verzeihen, wenn Sie sie zum hundertsten Mal vom Himmel geholt haben. Und sollte es eines Nachts unerwartet an Ihrer Tür klingeln, legen Sie sich schon mal einen stumpfen Gegenstand bereit. Hin und wieder verlaufen auch persönliche Aussprachen sehr hitzig.

Was Sie brauchen:

- Ein Modem
- Zugang zu Internet und/oder CompuServe
- eventuell ein serielles Kabel
- Kommunikations-Software (meist im Preis für das Modem enthalten)

Windows '95

Netzwerke unter Windows 95 einrichten? Nichts leichter als das. Folgen Sie diesen Schritten...

1. Stecken Sie zuerst Ihre Netzwerkarte in einen freien Steckplatz.
2. Starten Sie die mitgelieferte Setup-Software und notieren Sie sich den von der Karte beanspruchten IRQ und die I/O Adresse (normalerweise IRQ 3 und I/O Adresse 0300).
3. Klicken Sie auf das Feld "Netzwerk" in der Windows 95 Systemsteuerung.
4. Wählen Sie "Hinzufügen" und entscheiden Sie sich erst für "Novell/Anthem" und dann für "NE 2000-Kompatibel".
5. Geben Sie jetzt den von Ihrer Karte beanspruchten IRQ und die I/O Adresse ein.
6. Warten Sie, bis das Kopieren der notwendigen Netzwerkdateien abgeschlossen ist.
7. Lassen Sie Windows 95 einen Neustart durchführen.
8. Starten Sie das Setup-Programm des entsprechenden Spiels, wählen Sie die Netzwerk-Option und los geht's!



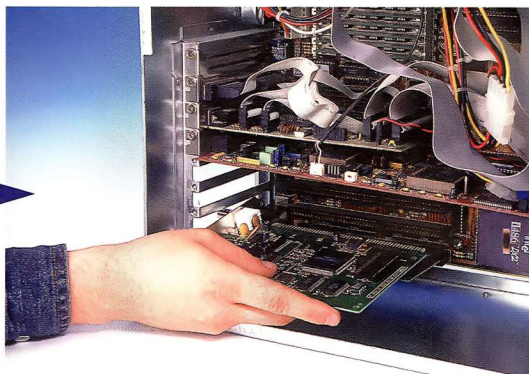
Serielle Verbindung



Zuerst brauchen Sie ein Nullmodem-Kabel. Jeder gut sortierte Computershop hat genug davon auf Lager. Achten Sie darauf, daß es insgesamt vier Steckbuchsen aufweist, damit es bei der Belegung der seriellen Schnittstellen keinen Ärger gibt.

Suchen Sie nun an beiden Rechnern eine freie serielle Schnittstelle. Auf unserem Bild benutzen wir an dem rechten PC die 9-polige serielle Schnittstelle und an dem linken die 25-polige Version.

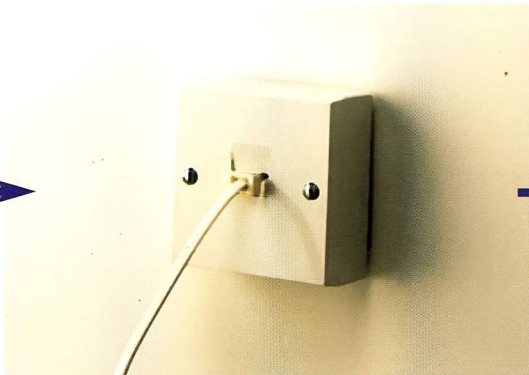
Netzwerk-Verbindung



Öffnen Sie zunächst das Gehäuse Ihres PCs und suchen Sie einen freien Steckplatz. Die meisten Netzwerkkarten brauchen nur einen ISA-Steckplatz, Sie dürften also über genügend Platz verfügen.

Als nächstes müssen Sie die Karte fest (aber vorsichtig!) in einen freien Slot einstecken. Vergewissern Sie sich, daß die Karte auch wirklich korrekt sitzt, bevor Sie Ihren Rechner wieder einschalten. Eine nicht vorschriftsmäßig installierte Karte kann den PC ernsthaft beschädigen!

Externes Modem

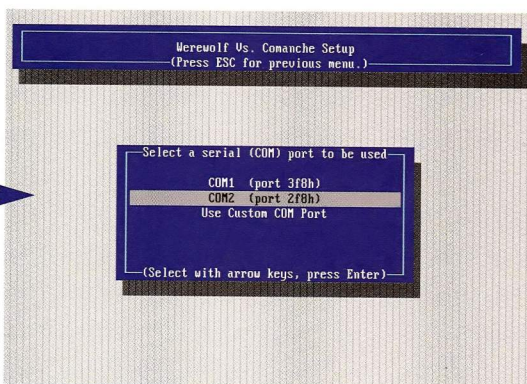


Zuerst müssen Sie Ihr neues Modem an den PC anschließen. Verbinden Sie das Modem einfach mit einer freien seriellen Schnittstelle. Beachten Sie, daß nicht jedes Modem vom Hersteller mit einem seriellen Kabel ausgeliefert wird.

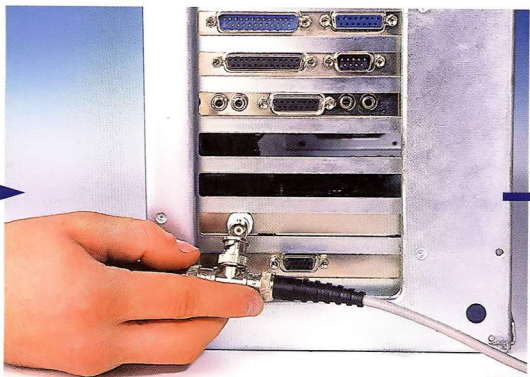
Als nächstes verbinden Sie die Telefonbuchse des Modems mit Ihrer Telefonsteckdose. Das entsprechende Kabel gehört zum Lieferumfang eines Modems, Sie brauchen es also nicht extra zu kaufen.



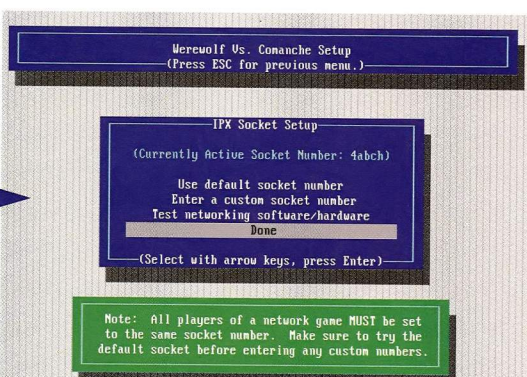
Danach muß ein PC für die Verbindung eingerichtet werden. Wählen Sie dazu einfach die Option "Serielle Verbindung" im Setup-Programm des Spiels. Dieser Rechner testet dann so lange alle seriellen Schnittstellen, bis er auf das Signal des zweiten PCs stößt.



Zuletzt muß nur noch dem zweiten Rechner der Anschluß eines seriellen Kabels angezeigt werden. Wird dieses nicht sofort erkannt, sollten Sie es besser gleich auf seine Funktionsfähigkeit überprüfen.



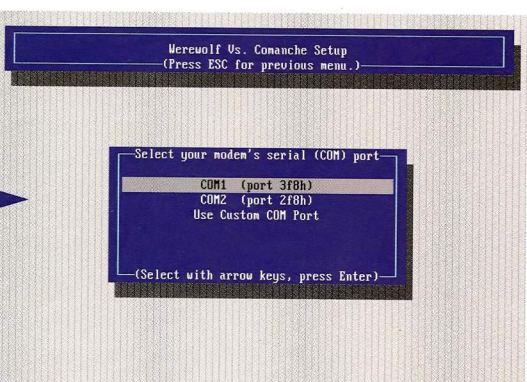
Bei der Verkabelung beachten Sie bitte die BNC-Kabel an beiden Enden des T-Steckers. Alle Rechner müssen miteinander verbunden sein, an die freien Enden der T-Stecker bei dem ersten und letzten PC gehört jeweils ein Terminator.



Zuletzt dürfen Sie nicht vergessen, die beigelegte Software zu installieren. Ist der Installationsvorgang abgeschlossen, laden Sie den IPXODI-Treiber (wie in diesem Artikel beschrieben) und richten Sie Ihr Spiel für den Netzwerkbetrieb ein.



Das Spiel sollte Ihr neues Modem und die belegte Schnittstelle nun erkennen können. Wählen Sie im Setup-Menü des Spiels die Option "automatische Gesprächsannahme".



Richten Sie das Modem am zweiten PC auf genau dieselbe Weise ein. Geben Sie nun noch die Telefonnummer Ihres Gegners ein und lassen Sie diese durch das Spiel anwählen.

Sechs Richtige!

Nachdem Sie nun zwei oder mehrere PCs miteinander verbunden haben und sämtliche Freunde schon sehnsüchtig vor ihren Bildschirmen hocken, möchten Sie sicher noch wissen, welche Spiele sich besonders für mehrere Spieler eignen, nicht wahr? Hier sechs goldene Tipps:



terminal velocity

Bis zu acht Spieler; seriell/Netzwerk/Modem
Terminal Velocity im Mehrspieler-Modus ist schon ein surreales Erlebnis. Der Nebel ist so dicht, daß man seinen Gegner meist erst bemerkt, wenn er bereits über einen herfällt. Spielt man nur gegen den Computer, gibt es wegen der Panzer und der Luftabwehr stets genug zu tun. Zu mehreren ist es dagegen eher wie in einer richtigen Schlacht: Lange Erkundungsflüge über die verhangenen Bergketten wechseln mit kurzen Phasen höchster Aktivität. Das Radar erweist sich als ineffektiv - es wäre viel besser, wenn es eine Feindberührung wirklich laut und schrill ankündigen würde. In der Landschaft vermischt man einige Extras wie Tunnel oder Höhlen, dafür sind die voreingestellten Sticheleien erstklassig. Man kann natürlich auch eigenes Gefrotzel zum Besten geben. Mit einem Pentium läuft das Spiel auch in SVGA-Auflösung sehr ordentlich, und in der Redaktion haben wir es schon bis zum Morgengrauen durchgespielt.



Hi Octane

Bis zu acht Spieler; nur mit Netzwerkkarte

Schon im Ein-Spieler-Modus ist Hi Octane ein exzellentes Spiel, aber mit mehreren Spielern, am besten zu acht, zeigt es erst recht seine Stärken. Dann werden nämlich sämtliche Autos von echten Menschen gesteuert. Individuelle

Schadenfreude wird voll unterstützt, da über jedem Wagen der Name des entsprechenden Spielers erscheint. Ideal für persönliche Rachefeldzüge. Wenn es einen dann mal erwisch, wird der Name des Spielers eingeblendet, der dafür verantwortlich ist. Auch zu zweit macht Hi-Octane schon riesig Spaß. Sollte der Gegner tatsächlich einen zu großen Vorsprung eingefahren haben, legt man sich einfach in einem der zahlreichen Verstecke auf die Lauer und fängt den Schurken in der nächsten Runde aus dem Hinterhalt ab. Hi-Octane ist zwar ein erstklassiges MUG, leider wurde aber die Möglichkeit einer seriellen Verbindung von den Entwicklern nicht berücksichtigt.



Nascar Racing

Bis zu zwei Spieler; seriell/Modem

Wenn Ihnen die Natur eines Stock-Car-Rennens wie die ideale Grundlage für ein Zwei-Spieler-Game erscheinen sollte - dann haben Sie ganz einfach recht! Leider dauert es viel zu lange, einen Gegner einzuholen, der einem einmal davongefahren ist. So verbringt man Runde für Runde damit, möglichst viele Sekunden wieder gut zu machen. Für die meisten von uns ist das zu langweilig. Großen Spaß macht es dagegen, den anderen Spieler rücksichtslos von der Piste zu rempeln. Und noch größeren Spaß macht der Versuch, ohne falsch herum zu fahren und seinem Kumpel frontal die Stirn zu küssen.

Mechwarrior 2

Bis zu acht Spieler; seriell/Netzwerk/Modem

Eines der besten Ballerspiele im Einzelmodus entpuppt sich auch als großartiges Netzwerkspiel. 16 verschiedene Robotertypen lassen erst gar keine Langeweile aufkommen. Wegen der großen Auswahl an Waffen braucht man sich keine

Spiele für viele!

- Mächtige Waffen und Todesarten
- Atmosphärischer Stereosound
- Übertragung von eingetippten Botschaften und Sticheleien
- Pausenfunktion, falls der Gegner zu gut wird
- Übersichtliche Level für mehr persönlichen Kontakt
- Versteckte Waffen und Versteckmöglichkeiten für sich selbst
- Viele Optionen wie das Spielen in Teams oder ein direktes Duell

großartigen Gedanken über die Feuerkraft des Gegners zu machen, sondern kann einfach drauflos-



ballern, was das Zeug hält. Voraussetzung für den Netzwerkbetrieb mit bis zu acht Spielern ist allerdings die Installation von NETBIOS. In der Mehr-Spieler-Version sind einige neue Szenarien enthalten, in denen die Mechs nach einem versteckten Preis suchen müssen. Leider gehört diese Version nicht zum regulären Lieferumfang des Spiels, sondern muß getrennt bestellt werden. Da Sie sich aber ordentlich haben registrieren lassen, kostet Sie der Spaß keinen Pfennig extra! Fantastisch!



Apache Longbow

Bis zu 16(!) Spieler; seriell/Netzwerk/Modem

Hubschrauber-Simulationen gibt es genug, und sie werden immer besser. Die meisten lassen sich auch mit mehreren Teilnehmern spielen, aber wo kriegt man schon mal die Gelegenheit, gleich gegen 15 Leute anzutreten? Bei so vielen Spielern ist es immer interessant zu sehen, wie sich Allianzen bilden, später auflösen und dann in anderer Zusammensetzung wiedergeboren werden. Das ist wirklich Action non-stop, und noch dazu absolut unvorhersehbar. Dabei sind die

Grafiken sehr gut gezeichnet und das Spiel selbst leicht zu erlernen. Man bekommt recht schnell heraus, wo man sich am besten versteckt, um später möglichst vielen Mitspielern in den Rücken zu fallen. Denn letztendlich führt nur diese Methode zum Erfolg, im Krieg darf man niemandem trauen. Alles in allem ist dies wohl die zur Zeit beste Heli-Sim für zwei Spieler und mehr. Garantiert erste Wahl für's Netz!



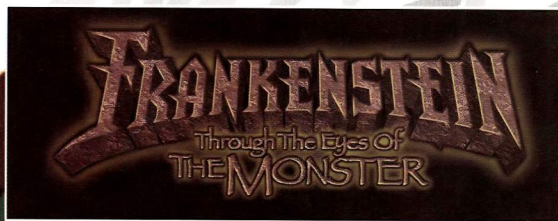
Battle Isle 3

Bis zu sechs Spieler; seriell/Netzwerk/Modem

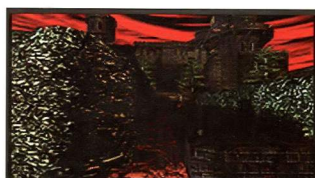
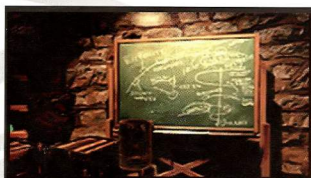
Nicht nur reine Ballerspiele eignen sich für einen Wettkampf unter Freunden. Wer's lieber mit Köpfchen wagt, kann es (zu zweit) auch mit Schach, Backgammon oder Strategiespielen versuchen. Bei letzterem bietet sich Battle Isle 3 geradezu an: Unter Windows 95 läuft es einfach riesig, die Netzwerkinstallation geschieht hier denkbar einfach, und man kann mit bis zu sechs Spielern gleichzeitig antreten. Reine Materialschlachten sind bei Battle Isle 3 nicht mehr möglich, wenn man auf lange Sicht Erfolg haben will. Da müssen schon ganz andere Faktoren, wie Bewaffnung, Treibstoff und Kampferfahrung, mit einkalkuliert werden. Damit man das Überblick nicht verliert, stehen zahlreiche Statistikenfenster zur Verfügung. Auch bei diesem Spiel wächst der Spaß proportional der Anzahl der Spieler, aber auch allein macht das Üben Laune. Keiner unserer Redakteure hat inzwischen weniger als vier Sterne auf seiner Schulter! Denn schließlich zählt nicht nur die Kampferfahrung der eingesetzten Truppen, sondern auch die eigenen.

▶ **TIM CURRY** IM INTERAKTIVEN

ABENTEUER DES JAHRES: WELT MIT DEN AUGEN EINES MONSTERS



▶ ERHÄLTlich FÜR PC CD-ROM AB NOVEMBER '95 ◀



▶ Neueste 3D-Technik

▶ Mit original Video-Spielfilmsequenzen

InterplayTM

DISTRIBUTED BY
AKkaim[®]
Entertainment GmbH

Mehr Power mit dem Pentium!

Das Aufrüsten eines Prozessors ist in der Computerwelt mehr denn je ein heiß diskutiertes Thema. Martin Wilmer sagt Ihnen, worauf es ankommt und zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie's gemacht wird.

Der dienstbare 486-33 gehört nun schon seit einer ganzen Weile zur "zweiten Garde", er wurde abgelöst durch den Pentium, der eine völlig neue Ära für PC-Benutzer einläutete. Die Gründe dafür liegen nicht nur in der drastisch gesteigerten Taktfrequenz sondern auch in der deutlich verbesserten Architektur der kleinen Silikonplatte. Natürlich dauerte es gar nicht lange, bis auch die Welt der PC-Spieler hellhörig wurde. Die ersten Spielepackungen wurden mit dem Aufkleber "Dieses Spiel läuft schneller mit einem Pentium-Prozessor" versehen, und wir wurden überschwemmt mit TV-Spots, in denen uns klar gemacht wurde, daß wir ohne einen Pentium niemals glücklich werden könnten.

Immer häufiger traf man in Spielmagazinen auf Phrasen wie "...läuft einfach toll auf einem Pentium, Schande über die 486er" und "Sie brauchen schon einen Spitzenrechner, um dieses Spiel überhaupt erst ans Laufen zu kriegen!" Der gesamten PC-Welt blieb scheinbar keine andere Wahl, als umzusatteln. Doch viele Besitzer eines 486 weigerten sich, den so zwingend lancierten Trend mitzumachen. Nicht alle zwar, aber dennoch genug, um die Computerindustrie zu einem Strategiewechsel zu veranlassen. Das betraf nicht nur die PC-Spiele, auch die Entwickler von Anwendungsprogrammen und sonstiger Software versuchten, an der neuen Technologie kräftig mitzuverdien. Pentium-Power wohin man

auch schaute, und die Zukunft der Silikon-Generation sah rosig aus.

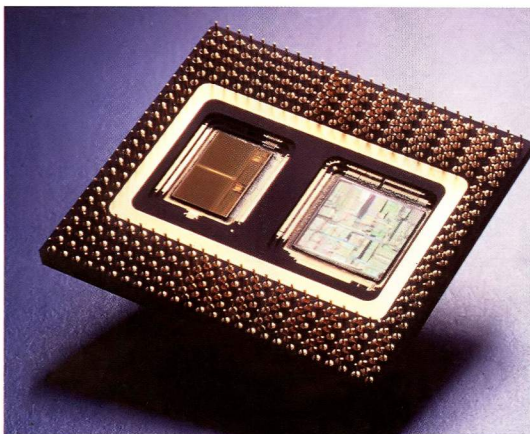
Brauche ich ein Upgrade?

Es gibt eine Reihe von Punkten, über die Sie sich klar werden müssen, bevor Sie sich für oder gegen ein Pentium-Upgrade entscheiden. Zunächst einmal sollten Sie bedenken, daß der Spaß eine ganze Stange Geld kostet, und berücksichtigt man dabei, mit welcher Geschwindigkeit mittlerweile neue Technologien entwickelt werden, gibt es gute Gründe, die "Pentium-Stufe" zu überspringen und erst bei der darauf folgenden Generation wieder einzusteigen. Dieser kleine Leitfaden beschreibt Ihnen die wichtigsten Schritte beim Umrüsten eines 486-33 auf einen Pentium 90. Noch eine Warnung:

Versuchen Sie nie, Ihren Prozessor auszutauschen, wenn Sie mit dem Innenleben Ihres Rechners nicht absolut vertraut sind! Sie können große Schäden verursachen, wenn Sie mit Ihren Fingern (oder auch anderen Dingen) an den falschen Stellen herumfuhrwerken. Vor Ihrer endgültigen Entscheidung für ein Upgrade, sollten Sie also sicherstellen, daß Sie die nachfolgenden Fragen beantworten können.

Ist mein Rechner "Pentium Ready"?

Nicht immer ist es möglich, einen Pentium-Chip in ein Motherboard einzusetzen, wenn dieses für einen solchen Prozessor nicht ausgelegt ist. Einige Motherboards sind bereits "Pentium Ready", ein Umsteigen ist hier ziemlich einfach. Stellen Sie

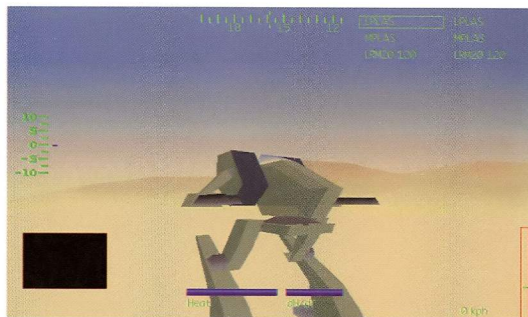


fest, ob Ihr Motherboard "Pentium Ready" ist oder nicht. Wenn nicht, müssen Sie entweder das ganze Motherboard aufrüsten oder sich einen Pentium Overdrive-Prozessor zulegen. Ein Overdrive-Prozessor kommt mit einem 486er Motherboard zurecht, allerdings auf Kosten der Leistung. Derzeit sind zwei Intel Pentium Overdrive-Chips erhältlich - der 63 MHz und der 83 MHz.

Wofür möchte ich meinen Rechner benutzen?

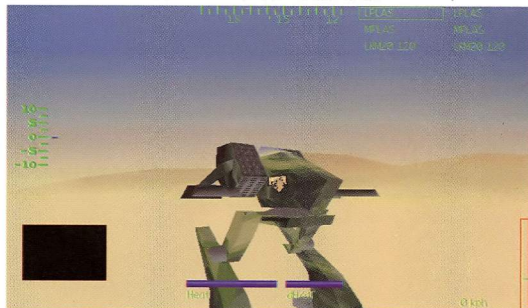
Einer der von PC-Besitzern meistgenannten Gründe für die Aufrüstung zum Pentium, ist das Spielen moderner PC-Games. Durch die hohe Taktfrequenz der Pentium-Prozessoren laufen die Spiele automatisch deutlich flüssiger.

Aufgrund der Chip-Architektur arbeitet ein 90 MHz-Pentium um etliches schneller als z.B. ein 100 MHz 486er. Als Daumenregel gilt: Ein 486-100 bringt 75% der Geschwindigkeit eines P60. Mit einem Pentium können Spiele bessere Grafiken produzieren, mehr Informationen verarbeiten und insgesamt schneller laufen, aber auch Anwendungsprogramme und professionelle Software laufen mit außerordentlicher Geschwindigkeit. Tabellenkalkulationen, das Ersetzen von Wörtern oder Rechtschreibprüfungen vollziehen sich mit atemberaubender Geschwindigkeit. Wenn Sie mit Büro-Software jeder Art arbeiten, können Sie von einem P90 nur profitieren. Darüber hinaus wird natürlich auch die Leistungsfähigkeit sämtlicher



Oben: Mechwarrior 2 sollte auf einem 486er mit reduzierter Detaildichte laufen, um das Spieltempo aufrechtzuerhalten.

Unten: Ein Pentium-Rechner kennt solche Probleme nicht!



Windows-Anwendungen gesteigert.

Kann ich's mir leisten?

Gemessen an der Leistung, die sie bieten, sind Pentium-Prozessoren recht preisgünstig. Der durchschnittliche Verkaufspreis eines P90 oder eines P63 Overdrive liegt bei etwa ca. DM 529,-. Die Overdrive-Modelle sind dabei in der Regel etwas teurer, da sie zusätzliche Bauteile benötigen, um mit den 486er Motherboards zurechtzukommen. Wenn Sie sich ein bißchen umschauen, können Sie echte Schnäppchen finden, aber seien Sie vorsichtig bei gebrauchten Prozessoren - der Chip selbst ist so empfindlich, daß man im Zweifelsfalle lieber die Finger davon lassen sollte.

Muß ich zunächst andere Teile des Rechners aufrüsten?

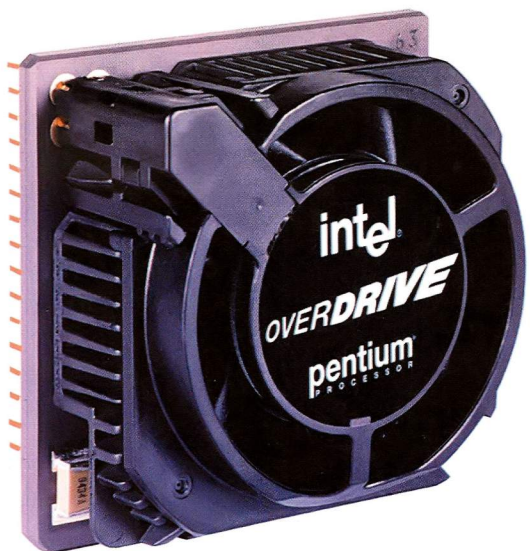
Gut möglich, daß Sie verschiedene Teile Ihres Rechners aufrüsten sollten, bevor Sie den Prozessor wechseln. Eines davon ist der RAM-Speicher. Wer heutzutage noch versucht, mit weniger als 8 MB über die Runden zu kommen, ist verraten und verkauft. Rechner mit 4 MB Arbeitsspeicher können mit modernen PC-Spielen nicht mehr klarkommen; viele dieser Games müssen Sie dann beispielsweise ohne Sound spielen! Für 4 MB

RAM werden Sie etwa ca. DM 240,- DM hinlegen müssen. Noch ein Wort zu den CD-ROM-Laufwerken: Wenn Sie ein Dual Speed-Laufwerk besitzen, behalten Sie's ruhig. Single Speeds sollten aber schleunigst durch ein Quad Speed ersetzt werden.

Kann ich sicher sein, daß ich meinen Rechner nicht in die Luft jage?

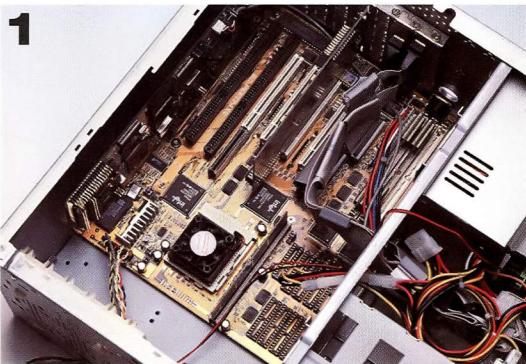
Das Einsetzen eines neuen Prozessors in den Computer ist an sich kein schwieriges Unterfangen. Problematisch wird es nur, wenn der Prozessor falsch herum eingesetzt wird und dadurch andere empfindliche Teile Schaden nehmen, oder wenn Jumper falsch eingestellt oder Stromversorgungskabel falsch angeschlossen werden. Es ist gar nicht mal so leicht, einen PC physikalisch zu beschädigen, und die Installation eines Prozessors ist nur wenig riskoreicher als der Einbau einer Festplatte. Lassen Sie sich nicht von der Tatsache abschrecken, daß Sie es hier mit dem wichtigsten Teil Ihres Rechners zu tun haben, diese Dinge sind auf eine lange Lebensdauer ausgerichtet. Jetzt wissen Sie, was Sie brauchen, um Ihren PC zum Pentium aufzurüsten. Auf der nächsten Seite erfahren Sie, wie's gemacht wird!

Jetzt wissen Sie, was Sie brauchen, um Ihren PC zum Pentium aufzurüsten. Auf der nächsten Seite erfahren Sie, wie's gemacht wird!

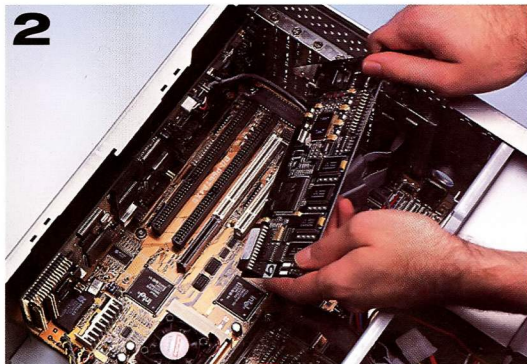


Hier ist er! Der Stoff, aus dem die Träume jedes 486-Besitzers sind: der Pentium Overdrive Chip. Kaufen, einsetzen, genießen...

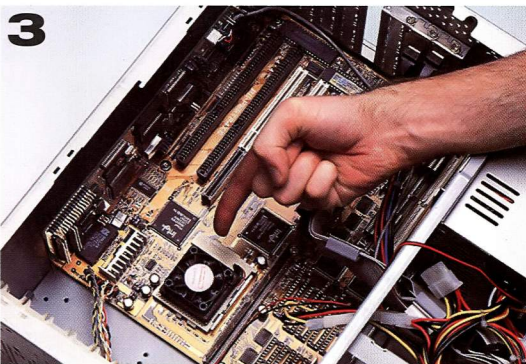
In 12 einfachen Sch



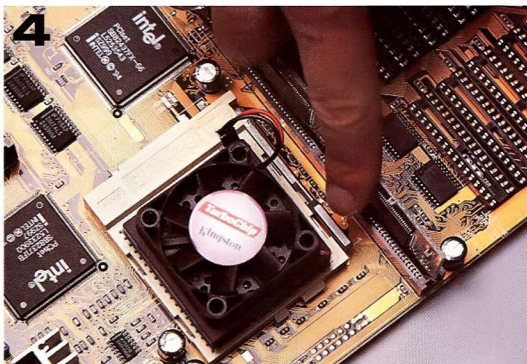
1 Schalten Sie den Rechner ab und ziehen Sie den Netzstecker heraus. Es ist oft empfehlenswert, das Gerät 24 Stunden stehen zu lassen, bevor Sie es öffnen. Nehmen Sie die Gehäuseabdeckung ab und sorgen Sie für einen ungehinderten Zugriff auf das Motherboard (die große Hauptplatte).



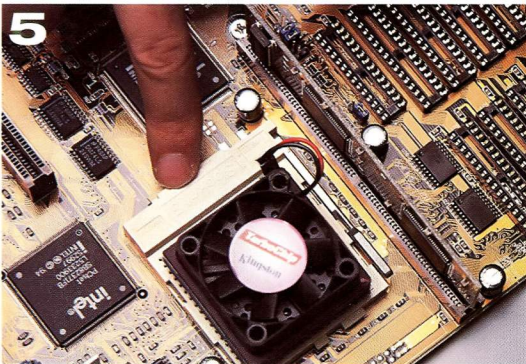
2 Dazu kann es nötig sein, die Anschlüsse einige Peripheriegeräte aus ihren ISA-Ports zu ziehen. Wenn Sie Hardware-Karten entfernen, achten Sie darauf, daß Sie nicht versehentlich irgendwelche Einstellungen verändern. Müssen Sie die Einstellungen verändern, dann beziehen Sie sich dabei auf die Original-Handbücher der Hersteller.



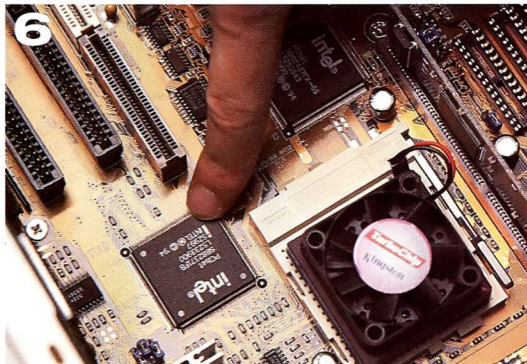
3 Die CPU (Central Processing Unit) ist der größte Chip auf dem Motherboard. Sie ist schwarz und quadratisch. Gewöhnlich ist sie durch einen ebenfalls quadratischen 12V-Lüfter verdeckt. Es gibt allerdings auch Rechner, in denen diese Prozessorkühlung fehlt, was nicht ganz ungefährlich ist.



4 Der größte Fehler, den man begehen kann ist, den neuen Chip falsch herum einzusetzen - ganz üble Sache! Merken Sie sich, wo sich auf Ihrem alten Prozessor Pin 1 befindet - üblicherweise finden Sie ihn an der abgeschnittenen Ecke des Prozessors, markiert durch einen weißen Punkt o.ä.

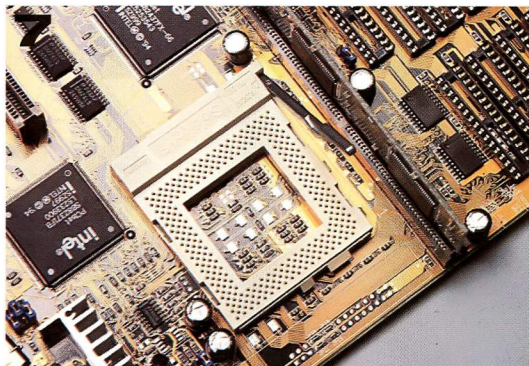


5 Nun müssen Sie feststellen, ob Ihre CPU sockelbefestigt oder direkt auf das Motherboard aufgesteckt ist. Es gibt zwei verschiedene Arten von Sockeln: den ZIF-Sockel (Zero Insertion Force) und den Standard-Sockel. ZIF-Sockel sind grauweiße Blöcke, die etwas größer sind als der Hauptprozessor.



6 Haben Sie eine direkt aufgesteckte CPU, könnten Sie beim Upgrade arge Probleme bekommen. Prüfen Sie, ob sich auf dem Motherboard noch Reservesockel (ZIF oder Standard) befinden. Wenn ja, können Sie diese für die neue CPU verwenden. Allerdings werden Sie dazu auch einige der Jumper des Motherboards verstellen müssen, damit dies den neuen Sockel benutzen kann.

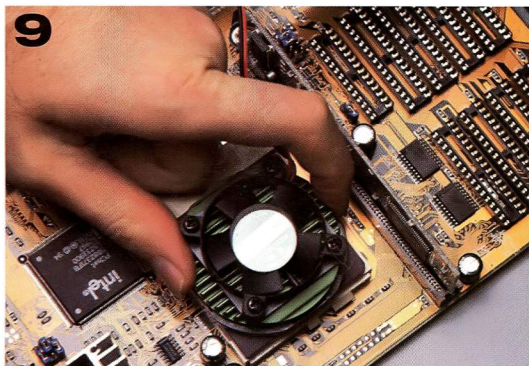
ritten zum Pentium



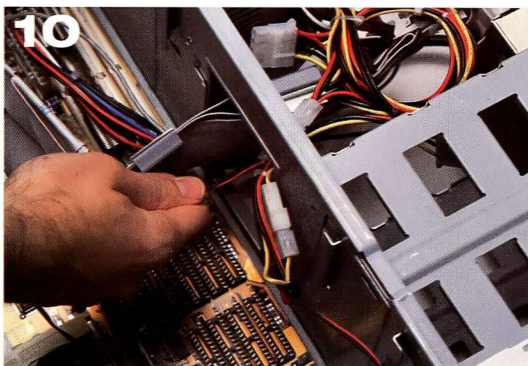
Es gibt drei gängige Typen von ZIF-Sockeln: Sockel mit seitlichem Hebel, mit Halteschraube und (seltener) mit aufliegendem Hebel. Bei allen drei Typen ist es kein Problem, die CPU freizugeben und sie dann vorsichtig mit einem Spezialwerkzeug (zur Not tun's auch die Finger) abzuziehen.



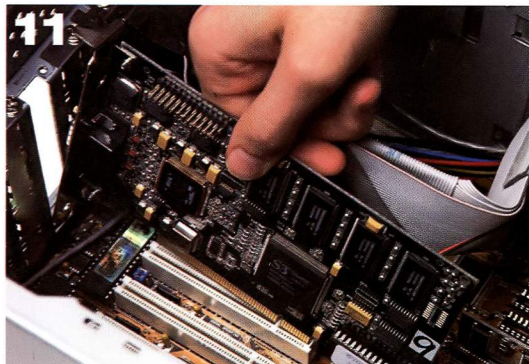
Legen Sie den Chip an einen sicheren Ort, wo er vor elektrostatischen Quellen (und Kindern, Haustieren etc.) geschützt ist und packen Sie den neuen Prozessor aus. Denken Sie daran, daß alle CPUs statisch sehr empfindlich sind. Lassen Sie also lieber die Finger vom Prozessor, wenn Sie gerade noch auf dem Wohnzimmerteppichboden 'rumgewühlt haben!



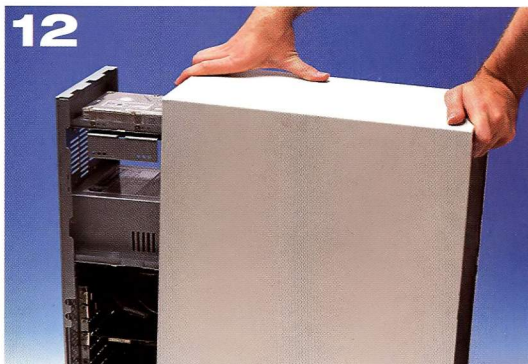
Stecken Sie den neuen Prozessor in den Sockel (Standard oder ZIF). Achten Sie darauf, daß Sie ihn korrekt einsetzen, dazu muß Pin 1 der CPU mit der Pin 1-Markierung auf dem Motherboard übereinstimmen. Drücken Sie den Chip auf den Sockel, bis er sicher steckt. Denken Sie daran: Wenn Sie den Prozessor nicht korrekt einsetzen, kann Ihr Computer stark beschädigt werden.



Klemmen Sie den Chip jetzt wieder fest. Schließen Sie die Stromzufuhr für den Lüfter wieder an der entsprechenden Buchse des Motherboards an. Sie sollten NIEMALS einen Pentium-Prozessor in Ihren Rechner einsetzen, der nicht über einen Lüfter zur Kühlung verfügt.



Setzen Sie die Peripheriekarten, die Sie zuvor entnommen haben, wieder in ihre ISA-Ports ein. Achten Sie darauf, daß Sie alles wieder korrekt verkabeln. Befestigen Sie jetzt die Gehäuseabdeckung auf Ihrem Rechner und schließen Sie Maus, Monitor und Stromversorgung an.

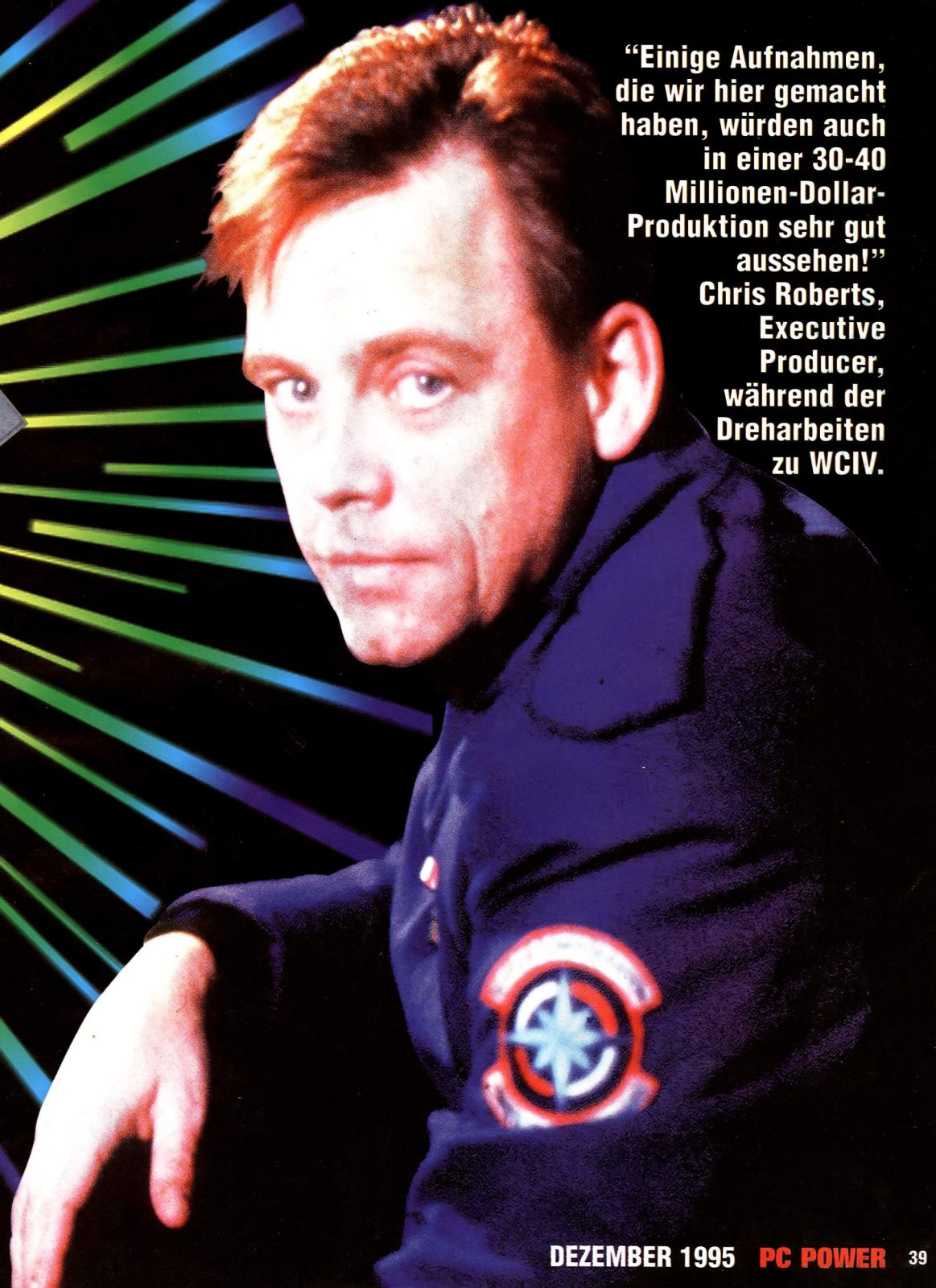


Für gewöhnlich erkennt der Computer automatisch die neu eingesetzte CPU, so daß eine zusätzliche Konfiguration entfällt. Bei einigen Rechnern sind Veränderungen der Jumper-Positionen vorzunehmen, um die Taktfrequenz einzustellen. Näheres dazu werden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Rechners finden.

WING



COMMANDER IV

A portrait of Chris Roberts, Executive Producer of Star Trek: Voyager, wearing a dark blue Starfleet uniform. He is looking directly at the camera with a slight smile. The background is black with several diagonal streaks of green and blue light. On his left chest, a Starfleet insignia patch is visible.

**“Einige Aufnahmen,
die wir hier gemacht
haben, würden auch
in einer 30-40
Millionen-Dollar-
Produktion sehr gut
aussehen!”**

**Chris Roberts,
Executive
Producer,
während der
Dreharbeiten
zu WCIV.**

Blockbuster!

Seit Jahren schon versucht die Spieleindustrie, einen Fuß in die Tür der großen Hollywood Studios zu bekommen. Ganz im Stil eines hoffnungsvollen Starlets, dessen sehnlichster Wunsch darin besteht, nur ein einziges Mal auf der berühmten Besetzungscouch Platz nehmen zu dürfen, versucht sie, die Aufmerksamkeit geldgieriger Film mogule zu erhaschen. Leider wurde diese Liebe bisher nicht erwidert; über Jahre zahlten Spielehersteller aus freien Stücken Unsummen an die ohnehin schon stinkreichen Filmgesellschaften. Dafür bekamen sie Film lizenzen, erschufen daraus mittelmäßige Spiele und, oh Wunder, brachten ihre Kunden tatsächlich dazu, solche Produkte zu kaufen. Meistens jedenfalls. Währenddessen betrachtete Hollywood das Geschehen aus der Distanz und - unternahm gar nichts. Es fehlte an Verständnis und Vertrauen für die noch junge Industrie der Videospiele. Eine Chance auf die erträumte Vermählung beider Branchen schien es nicht zu geben. Ein ganzer Katalog unschöner Meinungsverschiedenheiten sorgte gar dafür, daß sich die Kluft noch vergrößerte. So erwarb Sony die Rechte an The Last Action Hero just zu einer Zeit, als dem großen Arnold Schwarzenegger zu Ohren gekommen war, wie schädlich sich doch

Videospiele auf Kinder und Jugendliche auswirken. Von Förderung latenter Gewalt war da die Rede, ja, sogar von möglichen epileptischen Anfällen. Also entschied genau der Mann, der in seinen Filmen jedes menschliche Hindernis gnadenlos niederknüppelt, und der selbst schon seit jenen alten 8-Bit-Tagen regelmäßig in Spielen vertreten ist, daß er in eben diesen Spielen ab sofort mit keinerlei Art von Gewalt mehr in Verbindung gebracht werden möchte. Immerhin war Arnie mittlerweile treusorgender Vater. Soviel zu einem Projekt, das bis dahin schon eine (geschätzte) sechsstellige Summe an Lizenzgebühren verschlungen hatte. Etwas später versuchte das Management eines gewissen Bruce Willis, die Auslieferung von Stirb Langsam zu stoppen. Grund: in den Augen des Mega-Stars hatte dessen computergeneriertes Ebenbild einfach zu wenig Haare auf dem Kopf. JVC schließlich schaffte es, der ganzen Farce die Krone aufzusetzen. Die Firma erwarb doch tatsächlich die Lizenz für Time Cop, allerdings mit einer klitzekleinen Einschränkung - der Hauptdarsteller des Films, Jean-Claude van Damme, durfte in absolut keiner Form in die Spielversion eingebaut werden. Mittlerweile aber gab es eine grundlegende Wende in dieser arg gebeutelten Beziehung. Grund dafür war eine einzigartige Erfolgsgeschichte. In Hollywoods

exklusiven Tennisclubs und noblen Restaurants machten nun Schlagwörter wie "Moviegame" und "interaktive Unterhaltung" die Runde. Junge Produzenten erklärten den Älteren (denen mit Kleingeld und den nötigen Beziehungen) ihre ehrgeizigen Pläne in dem neuen Medium. Doch woher kam dieser plötzliche Sinneswandel? Nun, schuld war vor allem Wing Commander III, realisiert von Origin und herausgegeben von Electronic Arts, dessen Produktion nicht nur im Hinblick auf das 4 Millionen Dollar Budget als Wagnis anzusehen war. Inzwischen steht fest, daß sich



dieses Wagnis gelohnt hat. EA, immerhin der profilierteste und meistbeachtete Produzent von Computerspielen, spricht sogar vom größten Erfolg aller Zeiten. 750.000 verkaufte Einheiten und ein (wie immer geschätzter) Gewinn von 25 Millionen Dollar geben den Zynikern recht, die stets behaupten, daß man in Hollywood erst erwacht, wenn sich auch genügend Nullen unterm Strich finden lassen.

Vom Erfolg beflügelt, beschloß man bei EA den fast gleichzeitigen Start von zwei neuen Großprojekten, budgetiert mit knapp 20 Millionen

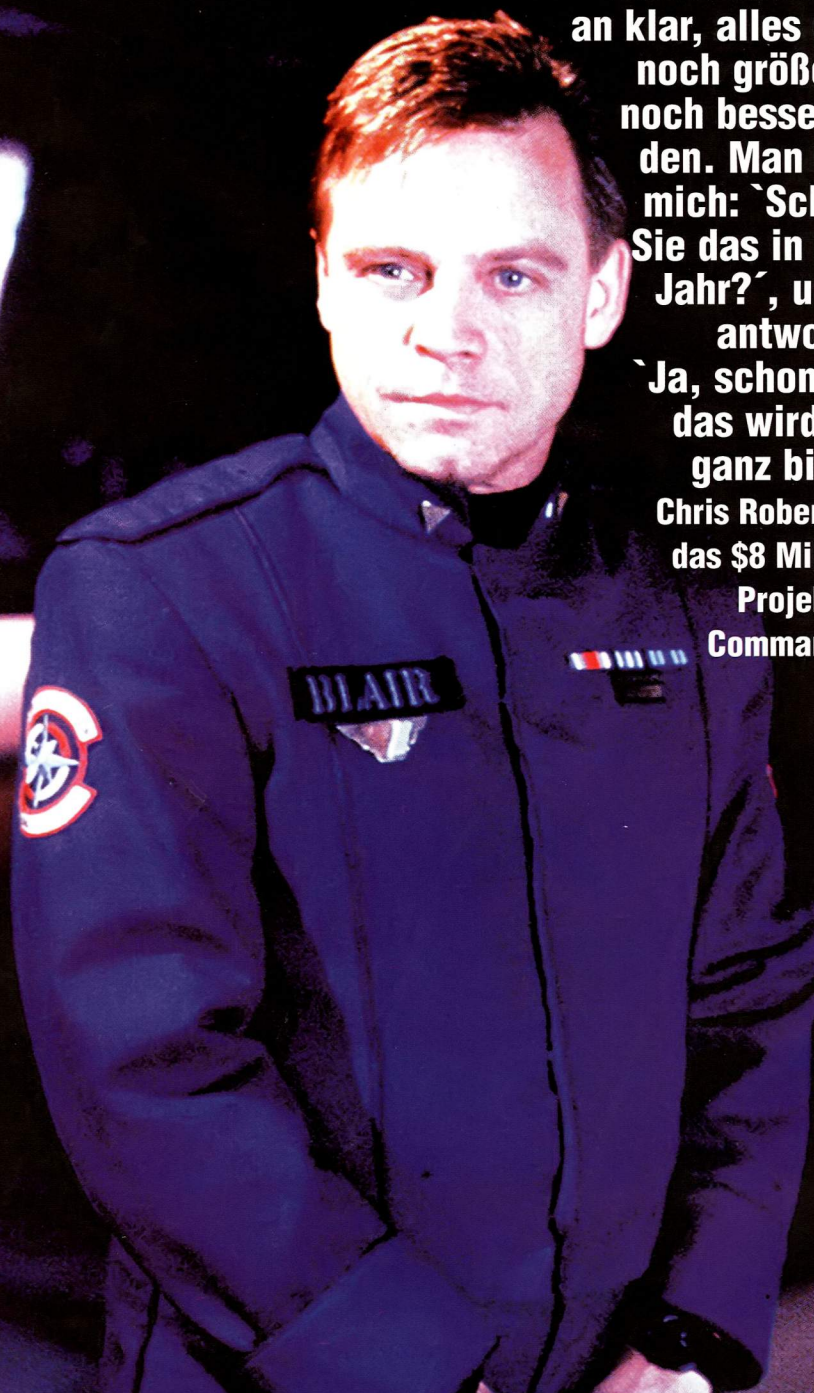
Dollar. In den renommierten Londoner Pinewood Studios war Erin Roberts für die Produktion von The Darkening verantwortlich. Sein Bruder Chris, der schon für Wing Commander III verantwortlich war, begann mit den Arbeiten am vierten Teil der Saga, wozu auch vierwöchige Filmaufnahmen in den berühmten Ren Mar Studios in Hollywood gehörten. "Die Vorgaben waren von Anfang an klar, alles mußte noch größer und noch besser werden. Man fragte mich: 'Schaffen Sie das in einem Jahr?', und ich antwortete 'Ja, schon, aber das wird nicht ganz billig'." Der Schritt zur 32-Bit-Technologie hat die Produktionskosten in die Höhe schnellen lassen und, so Roberts, auch für eine Revolution in der Produktionstechnik gesorgt. "Jeder Entwickler, der sein Geld wirklich wert ist, verfügt mittlerweile über die aktuellsten 3D-Möglichkeiten und die entsprechenden Grafikcomputer. Die Ausgangsbasis ist also bei allen in etwa gleich. Worauf es aber ankommt ist, was man mit der ganzen Technik alles anstellt. Und schließlich ist gutes Gameplay wichtiger als nur eine ausgefeilte technische Umsetzung." Fragt sich, ob die Kunden bereit sind, diesen Quantensprung in der Produktionstechnologie auch mitzumachen. Dazu Roberts: "Vor Jahren war ich ein großer Fan von Text-Adventures, den sogenannten Infocomms. Ich war wirklich wie



Von oben im Uhrzeigersinn: ein generalisierter Malcolm MacDowall mit seinem Copyright-geschützten starren Blick; Geschäftsführer Chris Roberts diskutiert gerade das filmische Tagesgeschäft; hier entsteht eine der vom Computer generierten Weltraumzenen.

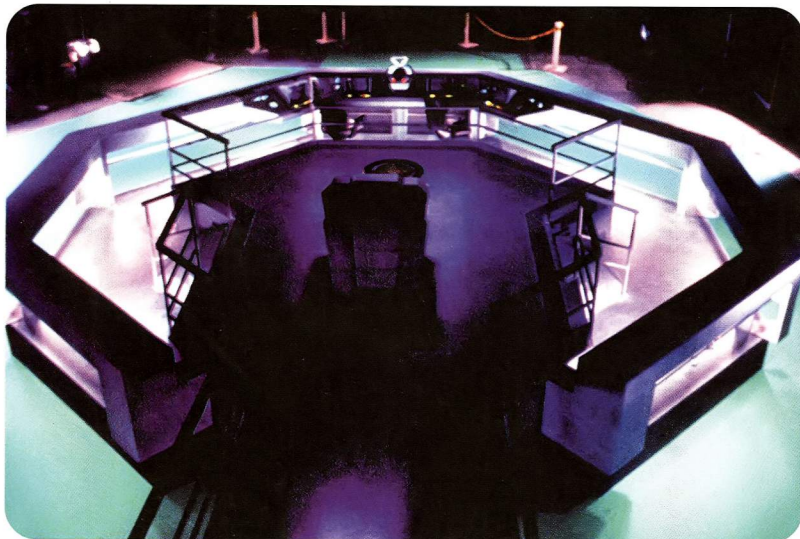
Gegenüberliegende Seite: Mark Hamill in der Rolle des Blair, Superheld und netter Junge von nebenan in einem. Muß wohl ein engerer Verwandter von Phil sein..



A man with short brown hair and blue eyes, wearing a dark blue flight suit, stands in a dimly lit environment. The flight suit has a name tag that reads "BLAIR" and a circular patch on the left sleeve. He is looking directly at the camera with a serious expression.

“Die Vorgaben waren von Anfang an klar, alles mußte noch größer und noch besser werden. Man fragte mich: ‘Schaffen Sie das in einem Jahr?’, und ich antwortete, ‘Ja, schon, aber das wird nicht ganz billig’.”

Chris Roberts über das \$8 Millionen-Projekt Wing Commander IV.

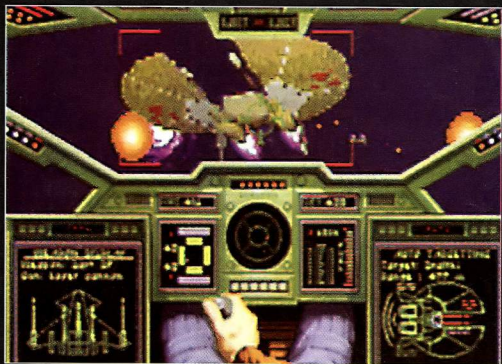


besessen und kaufte jeden Titel. Dann kamen die ersten Grafik-Adventures und ich warf keinen einzigen Blick mehr auf irgendein Text-Adventure. Für den Spielebereich war dies eine aufregende und sehr wichtige Entwicklung, und auch für die Filmindustrie höchst interessant." Roberts gibt zu, daß ihn der Gedanke, das ohnehin schon marktführende Design von Wing III weiterentwickeln, anfangs abgeschreckt hat. Da man allerdings irgendwo anfangen mußte, entschloß man sich, zunächst die Produktionsqualität zu verbessern. "Wir waren unglaublich zufrieden mit Wing Commander III. Aber gerade das war gefährlich, wenn wir dieses Konzept inhaltlich und qualitativ weiterentwickeln wollten. Also zwangen

wir uns, die Schwachstellen genau zu betrachten. Jetzt möchten wir die Live-Sequenzen ausweiten und gleichzeitig völlig in das Spielgeschehen integrieren. Für Wing III und The Darkening haben wir digitale Videoaufnahmen benutzt, die in Bezug auf visuelle Qualität einfach erstklassig waren. Was die reine Bildqualität, Farbtiefe und das Spiel von Licht und Schatten angeht, können solche Szenen allerdings nicht mit echten Filmaufnahmen mithalten. So entschieden wir uns, Wing IV zu einem weiteren

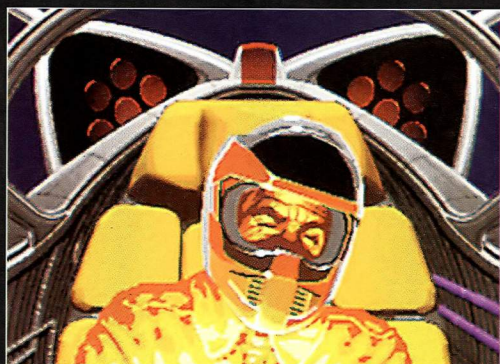


Meilenstein des Genres zu machen und benutzten erstmals 35 mm Filmmaterial." Schon der reine Materialpreis bedeutete eine enorme Verteuerung. Dazu bewirkte die Entscheidung, daß man fortan nicht



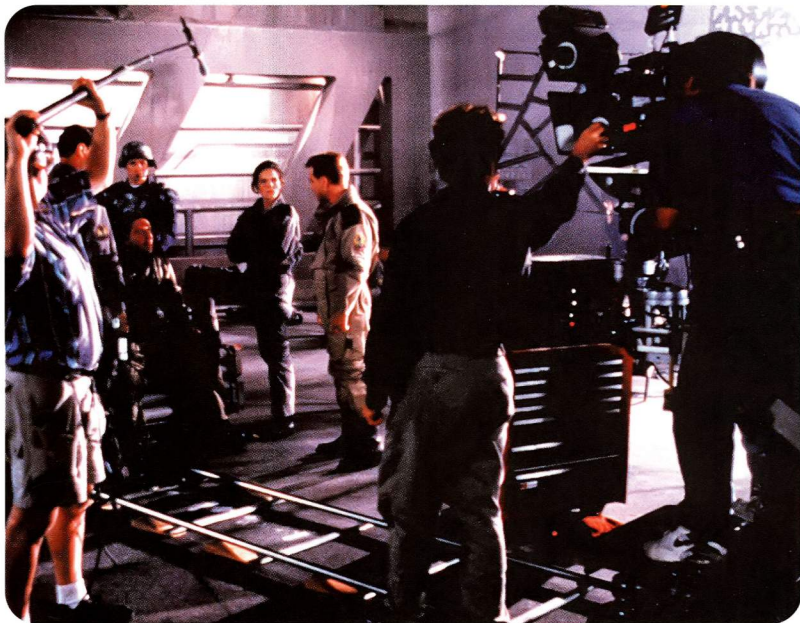
WING COMMANDER (1990)

Die erste Folge aus Chris Roberts' enorm erfolgreicher Serie brachte für diese Zeit fantastische Grafiken auf den PC. Es gibt sowohl animierte Szenen, als auch sehr detailliert wirkende Raumschiffe.



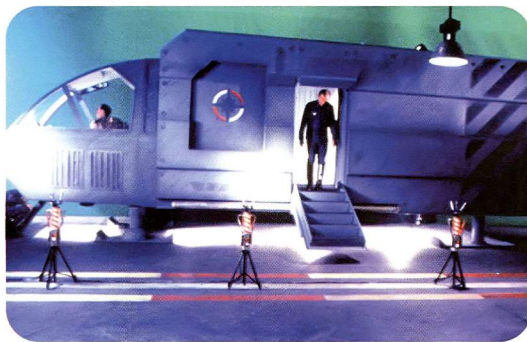
WING COMMANDER II (1991)

Einer Erfolgsformel sollte man treu bleiben! Wing II setzte die Story um Blair fort, dem man die Geschichte mit dem getarnten Kilrathi-Kreuzer nach dem Verlust seines Schiffes einfach nicht abnehmen will. Der Spaß am Spiel wurde durch mehr Interaktion zwischen den Figuren und (für die Reichen) eine Sprachausgabe noch vergrößert.



mehr jede Szene unmittelbar abspielen und begutachten konnten..

Zwar gilt, daß die Live-Sequenzen der authentischen Atmosphäre in Wing III durchaus zuträglich waren, trotzdem verursachten sie auch einige Probleme. Vor allem das Zusammenspiel zwischen Videos und Gameplay wurde des öfteren kritisiert. "Was die Korrelation von Live-Szenen und Gameplay angeht, war Wing III wohl zu linear und vorherbestimmt. Wir wußten, daß wir diese beiden Aspekte besser unter einen Hut bringen mußten, und wollten dem Spieler außerdem mehr Raum für eigene



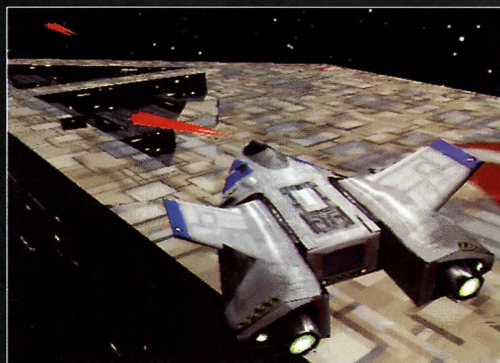
Gegenüberliegende Seite, im Uhrzeigersinn von links oben: eine der beeindruckenden Original-Kulissen aus Hollywood; eine gewaltige Explosion zerlegt den Hangar; "Hey, Hamill! Nein!" Blair gerät ein wenig aus der Fassung; sieht so aus, als würde unser Held seinem Schicksal direkt in die Arme laufen - diese harten Jungs mit ihren Riesenknarren lieben klare Verhältnisse.

Diese Seite, im Uhrzeigersinn von oben: Anders als bei der Arbeit mit der "Greenscreen", erfordert das Filmen eines kompletten Bühnenbildes oft ebenso viele Männer hinter wie vor der Kamera; Blair verläßt ein Shuttle - einer der beeindruckenden Hintergründe für Wing IV, die in den Ren Mar Studios konstruiert wurden; der Oberkumpel ist wieder da.



WING COMMANDER ARMADA (1994)

Dieses Spiel betrat wahrlich keinen neuen Boden, dafür gab es, dank neuester Technologien, erstmals schön gerenderte Polygon-Raumschiffe. Außerdem hatte der Spieler nun auch die Möglichkeit, einen Kilrathi-Kreuzer zu fliegen.



WING COMMANDER III (1994)

Wieder die gleichen schönen Grafiken wie in Wing Commander Armada, plus ein weiteres kleines Extra... richtige Schauspieler! Das bedeutete das Aus für die kleinen Auftritte von Familie und Freunden des Programmierers in stümperhaften Szenen. Ab sofort gab es den interaktiven Film - würde die Spielindustrie je wieder dieselbe sein?



Von links im Uhrzeigersinn: In dem Wing Commander-Spiel darf die Bar nicht fehlen; is' doch nur 'ne Fleischwunde, du Weichei; ein Blick sagt mehr als tausend Worte!

Unten: Das ganze Filmmaterial macht ja schon einen prima Eindruck, aber wie sieht's mit dem Spiel aus? Sie erfahren's demnächst in PC Power...

Entscheidungen geben. Das Spiel sollte spontaner werden und eine starke moralische Komponente enthalten, um das Gefühl der Verbundenheit zwischen Spieler und Darstellern zu verstärken. Zu diesem Problem gehört auch, daß einige Spielaspekte erst in der Nachproduktion fertiggestellt wurden, also nachdem bereits sämtliche Filmszenen im Kasten waren. Ein gutes Beispiel ist die Szene, in der Blair die Raumfähre Excalibur für eine kleine Spazierfahrt im Weltall entwendet. Später wird er von Flash verpöfft. Diese stringente kleine Geschichte, basiert direkt auf einer vom Spieler getroffenen Entscheidung, die somit für ein gelungenes Zusammenspiel von Film und Spiel gesorgt hat. Für Wing IV bedeutet dies einen großen Schritt nach vorn." Die moralische Komponente in Wing IV betrifft nicht nur die Hauptfiguren des Spiels, sondern dehnt sich auf jeden einzelnen Darsteller dieses gigantischen Opus aus. Roberts erklärt: "Durch unendlich viele Wahlmöglichkeiten

wird das Treffen von Entscheidungen zu einem zentralen Teil des Spiels. Es ist ganz wie im richtigen Leben. Die eigenen Entscheidungen bewirken nicht nur kurz- und mittelfristige Ergebnisse, sondern sind schließlich auch für das eigene Schicksal verantwortlich. Und natürlich auch dafür, wie man von den anderen Charakteren des Spiels behandelt wird, und zwar nicht nur von denen in unmittelbarer Umgebung, sondern auch von sämtlichen Randfiguren und Statisten."

Die achtwöchigen Dreharbeiten in den Ren Mar Studios erforderten eine ähnlich straffe Organisation wie eine militärische Übung. Schließlich handelte es sich um ein Großprojekt, auch für den hohen Standard von Ren Mar: Vierzig komplette Bühnenbilder mußten ständig in den riesigen Studiohallen hin und her bewegt werden. Kaum war eine Einstellung abgeschlossen, mußte schon das Set für die nächste Aufnahme vorbereitet werden. Und alles verlief nach einem genauen Zeitplan, der ganz auf die Verfügbarkeit der Darsteller zugeschnitten war. Roberts erklärt, warum die klassische Filmproduktion eine so große Rolle gespielt hat: "In

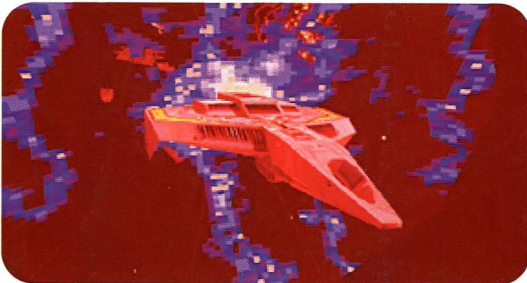
Wing III haben wir für viele Szenen eine Bluebox benutzt. So konnten wir die Umgebung des



Schauspielers später, in der Phase der Nachproduktion, am Computer grafisch gestalten. Als wir aber das Ergebnis betrachteten und mit den echten Filmaufnahmen verglichen, wurden die Unterschiede sofort offensichtlich. Schon die schauspielerische Leistung der Darsteller war besser, wenn sie in einem realen Set arbeiteten, und die Umgebung nicht nur in ihrer Phantasie entstand.

Dementsprechend schlechter war die Atmosphäre der Bluebox-Szenen: zu klinisch, zu steril, zu korrekt. Trotzdem haben wir bei einigen Szenen in Wing IV echte Bühnenbilder mit einer computer-generierten Umgebung kombiniert, und der Effekt war überwältigend. Zum Beispiel bei dem Treffen des Senats, wo scheinbar mehrere hundert Senatoren versammelt sind. Natürlich war die Halle, in der diese Szene entstand, ungeheuer riesig. Um jedoch den Eindruck einer enormen Kathedrale entstehen zu lassen, mußten die Hintergründe grafisch am Computer bearbeitet werden. Diese Art von Computer-Design nimmt auch bei normalen Filmprojekten einen immer größeren Platz ein." Roberts erinnert sich, daß durch die schiere Größe des Projekts auch Mitarbeiter benachbarter Produktionen angelockt wurden. "Einmal kam Robin Williams zusammen mit seinem Regisseur James Cameron vorbei, die im

Nachbarstudio gerade "Birds of a Feather" drehten. Es war überaus interessant, mit Cameron zu diskutieren und seine Einschätzung unserer Arbeit zu hören. Und als Robin Williams sagte, daß er ein großer Fan von Wing III sei, bin ich fast abgehoben." Eine Woche später schwebte wieder der Duft einer der von Cameron so sehr geliebten Havannas durch unser Studio. "Hm, das hier interessiert mich schon sehr", bemerkte er mit seiner tiefen, gutturalen Stimme, "Arnold Schwarzenegger hat in den Ren Mar Studios an Aufnahmen zur neuen Terminator 2-Bahn gearbeitet, die auf dem Gelände der Paramount Studios neben der Back to the Future-Bahn aufgestellt werden soll. Als ich ihn hier gesehen habe, trug er noch das komplette Terminator-Outfit und sah echt beeindruckend aus. Es muß schon toll sein, mit ihm einen interaktiven Film zu inszenieren." Sämtliche Hauptdarsteller waren begeistert, wieder an Wing IV mitzuarbeiten. So auch Mark Hamill: "Das hier ist absolut überwältigend. Das ganze Szenario hat sich vollkommen verändert, es gibt weitaus mehr riesige Kulissen als vorher. Wing IV wird ein großartiger Film - viel mehr als nur ein Spiel." Es gibt 40-50 Sprechrollen und sage und schreibe 120 Statisten; das ist in der Tat vergleichbar mit einer großen Kinoproduktion. Roberts begeistert sich: "Dieses Projekt wird die interaktive Unterhaltung zu neuen, ungeahnten Höhen führen. Dem Verbraucher steht immer bessere und leistungsfähigere Technik zur Verfügung - damit wachsen auch die Erwartungen. Was wir gerade produzieren, sind nur die Anfänge von etwas, das sich zu einem bedeutenden Medium in unserer Unterhaltungskultur entwickeln wird." (1)





LIEBE DEINEN NACHSTEN.
ZERSTÖRE SEINE KARRE

derby



“...geniale Crash-Orgien”
Video Games

PC
CD
ROM

Playstation-Version erhältlich bei: Sony Computer Entertainment, Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt/Main, Tel. 069-66543-125, Fax. 069-666-5004
PC-CD-ROM-Version erhältlich bei: Avalon Vertriebs GmbH, Magnolienweg 12, 63741 Aschaffenburg, Tel. 06021-840681, Fax. 06021-840692



and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Destruction Derby™ are trademarks of Psygnosis Ltd.
© 1995 Sony Electronic Publishing Company.



Previews

Big Red Racing

Domark • 05241 - 94648 • Dezember • CD

Die Köpfe, die auch schon Micro Machines ersonnen haben, bescheren uns ein neues Rock & Roll-Rennspiel, bei dem Sie in zwölf verschiedenen Fahrzeugen Vollgas geben können, darunter Geländewagen, Bagger, Schlauchboote sowie eine merkwürdige Konstruktion, die unter dem Namen Arachnospod firmiert. Als Austragungsorte stehen Ihnen 18 haarsträubende Rennkurse zur Auswahl. Wüsten, sturmgepeitschte Schneelandschaften, Seen und

Steinbrüche sind nur einige der Gegenden, in denen Sie auf Rampen und in Schikanen Ihre Fahrtauglichkeit unter Beweis stellen können. Und auch der Soundtrack der Endversion dürfte unter den langmühigen Anhängern des Rennsports auf große Resonanz stoßen - Rockmusik vom Feinsten! Den entsprechenden Review werden wir Ihnen in Kürze präsentieren können. Bis dahin sollten Sie schon mal Ihr Schlauchboot flicken!



Navy Strike

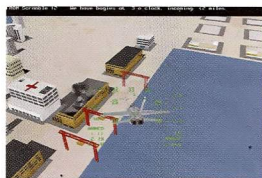
Empire •

• Dezember • CD

Nachdem sich Empire für die kommenden fünf Jahre die exklusiven Vertriebsrechte für die Produkte von Rowan Software

gesichert hat, entwickelt sich Navy Strike für die Firma immer mehr zu einer äußerst attraktiven Neuerwerbung. Was ist also das

Besondere an dieser Flugsimulation? Nun, außer den toll gerenderten SVGA-Grafiken, die mit Kalibern wie Marine Fighters oder EF2000 sicher mithalten werden können, sowie einem ganzen Trägerschiff voller Flugzeugtypen, darunter die neue F/A-18, die F-22 und das brandneue Anti-Radar-system AX, eigentlich nichts! Zu den Einsatzorten gehören Libyen, der Golf sowie das südkinesische Meer. Also, in Sachen Sightseeing können wir uns durchaus auf einiges gefaßt machen. Der Titel dürfte rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in den Handel gelangen. Mal sehen, wie er sich gegen EF2000 durchsetzen wird.



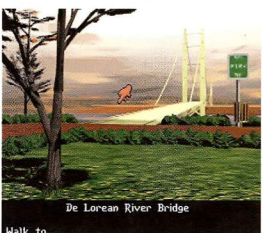
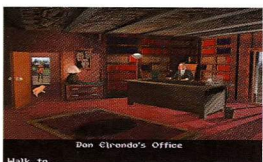
Kingdom O' Magic

Sci •

• Dezember • CD

Die längst vergangenen Zeiten, als sich Kobolde und Gnome noch gegenseitig die Hücke vollhauten, haben uns wieder eingeholt. Aber siehe da, am Horizont naht Rettung, jemand, der den Herrscher der Dunkelheit und seine Schergen für alle Zeiten bezwingen kann. Kingdom O' Magic ist ein Point & Click-Abenteuer, das so viel Humor enthält, daß Ihnen vor lauter

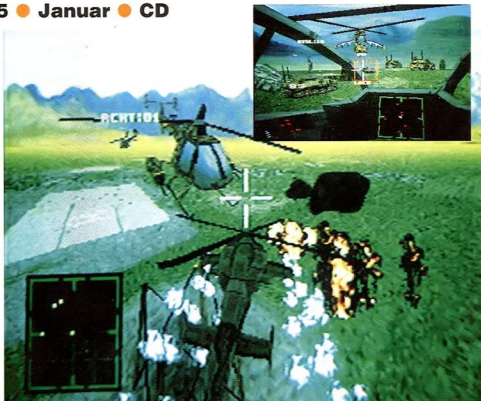
Lachen ein ausgewachsener Zwerchfell-Muskelkater drohen könnte. Die ganze Stadt steckt voller intelligent agierender Wesen, wenn Sie beispielsweise eine Person zum ersten Mal treffen und sie irgendwie verärgern, werden Sie es schwer haben, mit ihr im weiteren Verlauf des Spiels noch warmzuwerden. Setzen Sie sich schon mal Ihre Zipfelmütze auf - das Königreich ist nahe...



Firestorm: Thunderhawk 2

Core Design • 06107 • 945145 • Januar • CD

Der Nachfolger des höchst erfolgreichen Mega-CD-Spiels wird demnächst auf fast allen Formaten, darunter auch PC CD-ROM, erscheinen. In Firestorm: Thunderhawk 2 läuft alles nach dem Motto "Aufspüren, abknallen, und bloß nicht lange fackeln". In dem kompromißlosen Hubschrauber-Ballerspiel präsentiert sich Ihnen das Geschehen aus einer Position hinter Ihrer Maschine. Sie können sich jedoch auch ins Cockpit hereinzoomen. In Dutzenden von Einsätzen treffen Sie auf zahlreiche Gegner, von Jagdflugzeugen bis hin zu Panzern, die Ihnen das Leben ordentlich schwermachen werden. Die exzellenten Surround-Sound-Effekte dürften diesen Titel zu einem Erlebnis machen, das Sie so schnell nicht wieder vergessen werden. Wir erwarten Thunderhawk 2 im Januar in den Geschäften.



PREVIEWS

Bei der diesjährigen Computermesse ECTS in London gab es zwischen den Ständen der Aussteller natürlich wieder eine Menge Geflüster, Gerüchte und hin und wieder auch einige Fakten zu hören. Wir haben unsere Ohren aufgestellt und ein paar Dinge für Sie notiert...

US Gold hat für Weihnachten und das kommende Jahr noch einige Titel in der Pipeline. Jetstrike 3 wird, wenn es auf den Markt kommt, mit Sicherheit hitzige Debatten auslösen. Was Grafiken und Gameplay anbelangt, tritt das Spiel in direkte Konkurrenz zu EF2000 und hat dabei absolut keine schlechte Karten. Was man uns von Jetstrike 3 zeitig, hat uns echt umgehauen!

The Fifth Musketeer, ein Point & Click-Abenteuer der alten Schule, feiert eine willkommene Rückkehr zu den Rätselspielen im Stile von Meisterwerken wie Monkey Island und Fate of Atlantis. Ein modernes Rätselspiel der Superlative!

Schließlich haben wir von US Gold noch The Tenth Planet. Produziert wird das Spiel in Zusammenarbeit mit Centropolis, der Produktionsfirma des Spielfilms Stargate. Erwarten Sie also ein Weltraum-Ballerspiel mit viel Glamour und Tamtam sowie zahlreichen Filmsequenzen. Könnte ein heißer Konkurrent für Wing Commander IV werden.

Noalogic will endlich von seinem Ruf als ausschließlicher Simulationsproduzent loskommen, deshalb wird uns die Firma, die seinerzeit mit Maximum Overkill so viele Leute zu Begeisterungstürmen hinriß, ab dem nächsten Jahr mit einer völlig neuen Art von Spielen beglücken. Das erste aus dieser Reihe nennt sich KILLSUIT und ist ein Abenteuer aus der Beobachterperspektive, in dem Sie in einem großen Kampfanzug durch zahllose Levels wandern und sich hie und da in FX Fighter-Manier ein bißchen herumprügeln. Versprochen wurde uns KILLSUIT für den kommenden Sommer. Etwa zur selben Zeit wird ein Arcade-Flugspiel auf den Markt kommen, das zur Zeit in den Staaten programmiert wird. Genauere Infos sind rar und wenig zuverlässig, aber wir werden Ihnen demnächst ein paar Screenshots präsentieren.

Blam! Machinehead

Core Design • (06107) 945145 • Januar • CD

Stellen Sie sich vor, ein Virus würde über Ihren Körper herfallen und Sie so schnell zugrunde richten, daß Sie es nicht einmal merken. Fiese Sache! Wenn es um spannende Shoot-'em-ups in der Ich-Perspektive geht, dann werden Sie wohl kaum etwas atemberaubenderes als diesen Titel finden. Sie übernehmen die Rolle der Dr. Kimberly Stride, die nackt an eine Bombe gefesselt und gezwungen ist, alles über sich ergehen zu lassen, was dem perversen und verstörten Assistenten so in den Sinn kommt. Ihre Aufgabe ist es, sich von der Bombe zu befreien



und die Welt vor der drohenden tödlichen Gefahr zu retten. Sie merken schon, das Spiel enthält eine Menge Humor, dürfte aber wohl eher für Erwachsene gedacht sein. Für Anfang '96 sollten Sie sich schon mal auf eine schwerwiegende Infektion vorbereiten.



Tomb Raider

Core Design • (06107) 945145 • Januar • CD



Tomb Raider ist ein sehr protzig aussehendes Abenteuerspiel aus der Beobachterperspektive, etwa im Stil von Bioforce. Die Hauptrolle spielt Lara Cruz, die um die ganze Welt reisen und geheimnisvolle Rätsel lösen muß. Zu den schaurigen Orten des Geschehens gehören z.B. Pyramiden, Katakomben und alte Schlösser. Mit ihren über 2000 Animationen ist Lara eine wirklich sehr ansehnliche Dame; diese Frau ist mit Sicherheit die geschmeidigste Anhäufung von Pixeln, die Sie bislang gesehen haben (ach ja, abgesehen natürlich von den Pamela Anderson-Bildschirmschonern). Die hervorragenden Grafiken und herrlichen Videosequenzen übertreffen in ihrer Qualität sogar Spiele wie LBA oder Magic Carpet 2. Ein Spiel, nach dem Sie die Augen offen halten sollten. Bis zur Markteinführung ist es zwar noch ein Weilchen hin, aber wir wollen Sie schon mal ein wenig auf den Geschmack bringen.

AH-64D Longbow

EA • (05241) • 26024 • Januar • CD

Vor diesen Hubschrauber-Spielen ist man offenbar nirgends mehr sicher, sie sind einfach ÜBERALL! Warum? Womit haben wir das verdient? Wenn's nicht gerade blöde Autos sind, sind's blöde Hubschrauber! Na, wie auch immer, Anhänger realistischer Flugsimulationen werden jedenfalls erfreut zur Kenntnis nehmen, daß AH-64D Longbow jeden Augenblick in den Handel kommt. Der Titel hat übrigens nichts mit Apache Longbow von DI zu tun, vielmehr stammt er von Mr. FlightSim persönlich: Andy Hollis. Dieser Herr hat uns in der Vergangenheit schon mit Spielen wie F19 Stealth Fighter, Gunship, F15 Strike Eagle II und vielen mehr versorgt. Programmiert wurde der Titel mit voller

Unterstützung der Jane's Information Group, einem Verlag, der sich auf die internationale Rüstungsindustrie spezialisiert hat. Dem Spiel dürfte derselbe Weg bevorstehen, wie den meisten anderen Produkten von Andy Hollis: direkt bis an die Spitze der Verkaufslisten. Zu den Schauplätzen, an die der Spieler hier versetzt wird, gehört die Golfregion, Panama sowie andere weltbekannte Krisengebiete. Die Grafiken, die wir bislang zu Gesicht bekommen haben, sind von höchster Qualität, das Spiel ist erstklassig präsentiert und mit fantastischen Sounds unterlegt. Weihnachten wird's wohl soweit sein - ein heißer Anwärter für Ihren Wunschzettel!



Pinball World

21st Century • Dezember • CD

Hier haben wir nun einen ziemlich abgedrehten Kandidaten: ein Flipper-Abenteuer! Dieser Begriff hat zwar nichts mit dem berühmten Delphin zu tun, klingt deshalb aber nicht minder seltsam. Pinball World ist eine Sammlung von über 20 Tischen, die miteinander durch ein Netz von Tunneln und Röhren verbunden sind. Zwar geht's immer noch darum, so viele Punkte wie möglich einzuheimsen, doch es gibt jetzt noch einen zusätzlichen Anreiz: Eine Reihe von versteckten Tischen, die über die ganze Welt verstreut sind, warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden. Um

diese Tische zu finden, müssen Sie sich des öfteren auch in Sub-Games begeben. Eines beschäftigt sich beispielsweise mit dem Abriß der Berliner Mauer, in einem anderen müssen Sie als Karatekämpfer Ihre Schlagkraft unter Beweis stellen. Auf viele Flipper können Sie sich auch gefaßt machen - die meisten Spieltische haben mindestens sechs davon! An Abwechslung mangelt es Pinball World sicher nicht, aber wie sieht's mit dem Gameplay aus? Wir werden nicht lange warten müssen, um das herauszufinden. Schon bald ist's soweit...



On Side

Elite • (02131) • 965111 • Dezember • CD

Sie sind im Kommen! Fußballspiele, und immer wieder Fußballspiele. Im Grunde handelt es sich hierbei um ein Spiel im FIFA-Stil mit spitzenmäßigen Animationen und tollen Sounds, Kommentator inklusive. Eines der erstaunlichen Features dieses Spiels ist die Tatsache, daß Sie jetzt festlegen können, auf welche Art und Weise Ihre Spieler einen erzielten Treffer bejubeln - "Schubkarre", Handstand usw. Die Kameraposition kann an jede beliebige Stelle im Stadion verlegt werden (wenn's sein muß auch direkt an die Stützen eines Spielers). Variabel sind auch die Witterungsbedingungen, unter denen

das Spiel stattfindet; wenn es schneit, wird das Spielfeld zunehmend rutschig, und möglicherweise muß sogar der Ball ausgetauscht werden! Der Titel kommt in Kürze in den Handel. Einen ausführlichen Review lesen Sie demnächst hier in PC Power.



Dirt Racer

Elite • (021312) • 965111 • Januar • CD

Der Titel wurde in diesem Jahr bereits für das SNES veröffentlicht und ist allenthalben nur auf wenig Gegenliebe gestoßen. Das Hauptproblem war der hohe Schwierigkeitsgrad. Zwischen haben die Verantwortlichen ihre Hausaufgaben gemacht und Dirt Racer eine zweite Chance gegeben. Schön! Und was uns unser rasender Reporter, der das Game schon mal anspielen durfte berichtete, hört sich höchst vielversprechend an. Es hat ihm tierischen Spaß gemacht!

Der Fuhrpark besteht aus frei aufrüstbaren VW Käfern, Geländewagen, Mini Coopers und anderen PS-Granaten, mit denen Sie über die (wahrscheinlich) 16

verschiedenen Rallyestrecken fegen können. Tunnels, Wälder, Straßen, Schlammrinnen und Flüsse stellen hohe Anforderungen an Ihr fahrerisches Können. Wenn Ihnen danach ist, können Sie auch auf der Stelle kehrtmachen und das Rennen in Gegenrichtung fortsetzen. Die Geländestrecken werden von Zuschauern eingerahmt, und findige Zeitgenossen werden die Bonus-Abkürzungen schnell zu schätzen lernen. Präsentiert wird Ihnen die Action durch zwei Außenkameras sowie eine Bordkamera im Cockpit des Fahrzeugs. Der Titel wird im nächsten Jahr auf den Markt kommen und dürfte sich als das bislang beste Rallyespiel für den PC herausstellen können.

SIM CITY

URBAN RENEWAL KIT



HD REVIEW

Schaffe, schaffe, Häusle baue. Doch damit nicht genug, Martin Mirbach versucht sich auch noch als Fassadenkünstler...



Aus verschiedenen Objektgruppen können jede Menge Objekte ausgewählt, plaziert und bearbeitet werden. Dieser Turm ist einer davon.

SimCity 2000 war wohl das mit Abstand erfolgreichste Spiel des Jahres 1994. Die genaue Zahl der verkauften Einheiten läßt sich nur schätzen, aber es wird gemunkelt, daß selbst heute noch mehrere hun-

Die gesamte Bedienung verläuft dabei ausgesprochen benutzerfreundlich.

dert Exemplare pro Woche über die Ladentheke geschoben werden. Die Zeit (und der Markt) ist also reif für ein Upgrade, das die Möglichkeiten dieser Städtebau-Simulation erweitert. Und genau damit kommt Maxis jetzt auf den Markt: Der Name des Produkts lautet SimCity Urban Renewal Kit, im folgenden nur noch Scurk genannt. Scurk bietet dem Spieler eine ganze Reihe interessanter Möglichkeiten. So läßt sich eine völlig neue SimCity 2000 aus dem Boden stampfen, oder eine bereits vorhandene nach Ihren Wünschen verändern. Es können Straßen

gebaut, Gebäude errichtet und U-Bahnen angelegt werden, ohne daß Geld, Zeit oder sonstige Störfaktoren eine Rolle spielen. Die Kreativen unter uns dürfen ihrem Tatendrang völlig freien Lauf lassen, wenn sie Häuserfassaden bemalen, oder eine ganze Skyline neu gestalten. Eigene Schöpfungen werden in einer stark vergrößerten Ansicht ganz einfach Pixel für Pixel in die bereits vorhandene Grafik eingefügt. So ist es möglich, eine ganze Stadt nach ureigenem Gusto zu erbauen und als großer Architekt in die Geschichte der Baukunst einzugehen. Die gesamte Bedienung verläuft dabei ausgesprochen benutzerfreundlich. Wer keine Lust hat das (allerdings sehr verständliche) Handbuch zu lesen, kann sich ganz auf seine Intuition verlassen. Denn eigentlich erklärt sich Scurk von selbst. Und wenn das alles noch nicht reicht, der kann sich auch das selbstgestaltete Projekt ausdrucken lassen und damit die Wand über dem Schreibtisch tapezieren. Obwohl Scurk ein eigenes Spiel ist und nur separat

gestartet werden kann, wird eine SimCity 2000 Version benötigt. Daher wird Scurk wahlweise als bloßes Upgrade verkauft (für alle, die SimCity 2000 schon besitzen), oder als CD Collection mit SimCity 2000, sowie einer Sammlung von Katastrophen-Szenarios, Weltstädten und interessanten Städteentwürfen von begeisterten SimCity-Spielern. Für SimCity-Fans ist Scurk wahrscheinlich sowieso ein Muß, aber auch für alle, die sich noch nie mit diesem Spiel befaßt haben, ist die CD Collection ein überaus attraktives Angebot. Schließlich ist SimCity 2000 für sich allein genommen auch heute noch sein Geld wert. Und außerdem wird im Hause Maxis bereits verkündet, daß auch künftige Simulationen dieses Herstellers mit Scurk arbeiten können werden. Wenn das keine zukunftssträchtige Geldanlage ist, was dann?

SIM CITY URBAN RENEWAL KIT

Hersteller

Maxis
Tel.: 06107 - 930100
Collection CD DM 129,-; Kit DM 89,-

Mindestanforderungen

486-33 oder höher, MS-DOS 5.0 oder höher, 4MB RAM, SVGA-Monitor (640x 480, 256 Farben), CD-ROM Laufwerk, läßt mit Soundblaster-kompatiblen Karten.

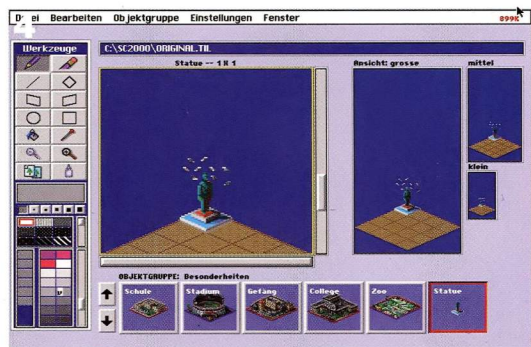
Pro

Leichte Bedienung
Viele Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen
Gutes Preis/Leistungsverhältnis

Kontra

Benötigt SimCity 2000 und eignet sich in erster Linie für Fans dieses Spiels

80%



ALTERNATIVEN



CIVILISATION
Powerplus • ca. DM 109,-
Mit dieser Simulation können Sie an die Weltherrschaft play.



AIV NETWORKS
Infogrames • ca. DM 129,-
Für alle verkappten Kapitalisten.



BATTLE ISLE III
Blue Byte • ca. DM 109
Solider Nachfolger in 32-bit

Ein Fluch.

Ein wahnsinniger König.

Ein heimtückischer Killer.

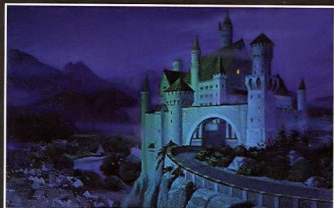
Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.

Gabriel Knight muß den Killer finden.

Bevor der Killer ihn findet.

A GABRIEL KNIGHT MYSTERY
THE BEAST WITHIN™

Jane Jensen, die bereits den Krimi "Gabriel Knight®: Sins of the Fathers" geschrieben hat, kreiert nun ein weiteres Meisterwerk voller Spannung und Intrigen. Gabriel Knight wird nach München gerufen, um eine Mordserie zu untersuchen, bei der die Opfer ganz seltsam verstümmelt aufgefunden wurden. Verstümmelungen, die einem Werwolf zugeschrieben werden. Die Geschichte findet auf mehreren CDs Platz, enthält mehr als 1000 überaus realistische Hintergründe und erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte. Sie enthält zwei verschiedene Handlungsstränge, schaurig/schöne Hintergrundmusiken und einen nervenzerfetzenden übernatürlichen Touch. Schlafen Sie sich gut aus, bevor Sie anfangen zu spielen - es könnte die letzte Nacht sein, in der Sie dazu Gelegenheit haben.



 SIERRA®

Fragen Sie nach unserem Multimedia-Katalog: Sierra, Robert Bosch Straße 32, 63303 Dreieich
Fax: (06103) 99 40 35

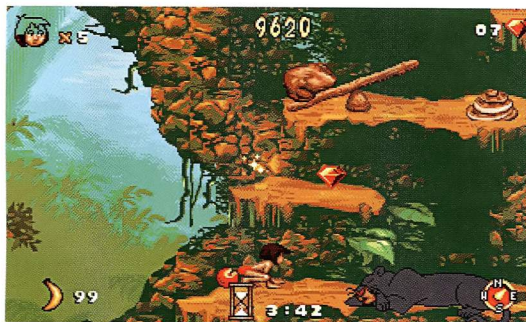
© 1995 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ bezeichnen Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Das Dschungelbuch

Der König des Dschungels?
Nein, ein armseliger
Plattformer. Martin Wilmer
sagt warum...



HD REVIEW



Der schlafende Bagheera erwacht, sobald Sie alle Edelsteine gefunden haben, die nötig sind, um den Level zu beenden. Wenn Sie auch noch die Bonusse finden, gibt's mehr Punkte!

Dieser Titel ist in erster Linie deshalb nicht zeitgemäß, weil er einfach keinen Spaß macht. Ich hasse es, Sachen 'runterzumachen, an denen ein Team ehrbarer Menschen hart gearbeitet hat, aber in diesem Fall muß ich einfach eine

Das Spiel enthält zehn Levels, in denen es aber nicht allzu viele Überraschungen gibt.

Warnung aussprechen: Wenn Sie kein achtjähriges Kind sind, das von morgens bis abends nur Disney im Kopf hat, werden Sie es mächtig schwer haben, einen solchen Kauf vor sich selbst zu rechtfertigen. Also eher ein Titel für Kinder! Aber selbst ein Kind wäre wohl mit mir einer Meinung, daß es kaum Spaß macht, herumzuhüpfen und von Bienen gestochen zu werden, die man nicht einmal erkennen kann. Kinder wollen große, knallbunte Grafiken, die den Figuren aus dem Film ähnlich sehen und keine nervenden, herumsummenden Pixels, an denen es einfach kein Vorbeikommen

gibt. Okay, die Grafiken für Bagheera, Mogli und Kaa sind alle gut gelungen, aber leider fehlt ihnen dieser nette Touch, wie wir ihn etwa aus Der König der Löwen kennen. Ich weiß nicht, warum das so ist. Vielleicht hat man sich einfach nicht genügend Zeit für die Produktion genommen, weil Disney erkannt hatte, daß das Spiel unbedingt noch auf den Markt kommen muß, bevor das Dschungelbuch-Fieber endgültig abgeklungen ist und das Thema für weitere zwanzig Jahre in der Versenkung verschwindet.

Die kleinen Freuden

Trotzdem besitzt der Titel auch einige versöhnliche Aspekte. Das Dschungelbuch kostet im Laden ca. DM 75,- was für eine Windows '95-Version nicht übel ist. Außerdem gibt es noch eine Standard-DOS-Version für alle diejenigen, die nicht reich genug sind, um ihren Rechner zugunsten von Bill Gates Bankkonto umzurüsten. Das Spiel enthält zehn Levels, in denen es aber nicht allzu viele Überraschungen gibt - man hüpf halt von einem Affen zum nächsten und schnappt sich dann die

dumme Liane und... Neue Ideen gehören bestimmt nicht zu den herausragenden Charakteristika dieses mustergültigen Kasemacher-Spiels. Pitfall mit seinen Todesrutschen, dem Krokodilhüpfen und starken Gegnern und Bossen hat da doch einiges mehr zu bieten. Dem Dschungelbuch fehlt einfach der Fantasiereichtum, den wir von einer Disney-Produktion erwarten. Und sind die Leute von Disney nicht Qualitätsfanatiker? Was ist mit dem Sound passiert? Ein paar stimungsvolle Geräusche und Tierlaute wäre doch wohl nicht zuviel verlangt, oder? Stattdessen hören wir nur einige Tingeltangel-Soundeffekte, die offenbar in letzter Minute eingefügt wurden.

Alles in allem macht Das Dschungelbuch einen etwas unfertigen und zusammengeschusterten Eindruck und enthält nicht die saubere Präsentation und das Gameplay, das ich mir erwartet hätte. Der König der Löwen ist eine weit bessere Empfehlung für Plattformfreunde, Das Dschungelbuch ist dagegen ein nasser Affe. (1)

1 Äpfel stehlen war noch nie so schwierig. 2 Nur keine Panik, alles ist unter Kontrolle! 3 Ein unfreiwilliger Ritt. Vorsicht, der Rüssel! 4 Kaa ist der Boß im zweiten Level - schauen Sie ihm nur nicht in die Augen!



DAS DSCHUNGELBUCH

Hersteller

Virgin
Tel: 040 - 391515
ca. DM 75,-

Mindestanforderungen

486/33, 4MB RAM, VGA Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk. Läuft mit allen gängigen Soundkarten, Joystick.

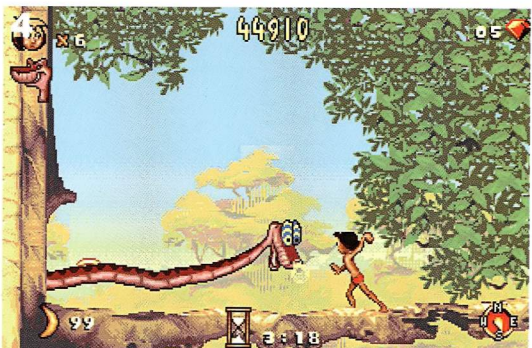
Pro

Wiedererkennbare Figuren
Günstiger Preis
Plug & Play

Kontra

Veraltete Ideen
Dem Sound fehlt die Dschungelatmosphäre
Die Grafiken sind alles andere als nett anzuschauen

52%



ALTERNATIVEN



MEGAMAN X
Capcom • ca. DM 99,-
Viele Waffen, aber das Gameplay wirkt etwas dürrig.



PITFALL
Activision • ca. DM 119,-
Saubere und fesselnde, selbst unserer Lise hat's gefallen (!)

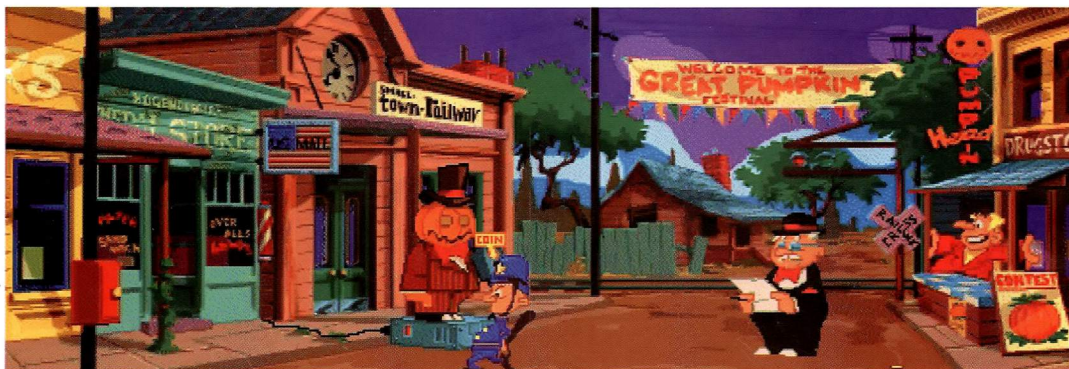


DER KÖNIG DER LÖWEN
Virgin • ca. DM 69,-
Tolle Figuren, tolle Grafiken.

Chewy: Esc from F5



CD REVIEW



Die Tage werden kürzer und der Horizont verschwimmt im winterlichen Grau. Genau die richtige Zeit, um ein bißchen Farbe ins Leben zu bringen. Martin Mirbach hat nachgeschaut, ob sich Chewy dafür eignet...

Comic-Adventures sind wirklich ein Thema für sich. Entweder man liebt sie, oder man läßt lieber gleich die Finger davon. Für meine Begriffe kann es von gut gemachten Spielen dieser Art gar nicht genug geben. Als Kontrapunkt zur eher eintönigen Jahreszeit möchte man bei Blue Byte einen grellen Farbtupfer in die Spielereislandschaft klecksen. Chewy - Esc from F5 heißt das neue Produkt, bunt und schrill sieht es schon auf der Verpackung aus. Leider gibt es gerade in diesem Genre immer wieder fürchterliche Ausfälle. Fragt sich also, ob das Spiel hält, was die Verpackung verspricht...

Nicht alle kleinen Männchen sind grün

Die Vorgeschichte wird in einen kurzen Intro präsentiert. Der staunende Spieler wird Zeuge, wie Chewy und sein Freund, Ltd. Clint, in ihren Raumschiffen durch das Weltall kreuzen. Dabei geraten sie unvermittelt in einen Hinterhalt der widerwärtigen grünen Bork, einer ebenso häßlichen wie aggressiven Rasse. Nach einem erbitterten

Gefecht gelingt es Ltd. Clint, durch einen Meteoritensturm zu entkommen. Leider gerät er unmittelbar danach in ein Wurmloch, das ihn durch Zeit und Raum an einen unbekannten Ort befördert. Unserem kleinen Held Chewy ergeht es sogar noch schlechter, er wird nämlich von den Bork gefangen genommen und festgesetzt. In seiner Zelle brütet er darüber, wie er wohl entkommen könnte und wo sein Freund Clint abgeblieben sein mag. Genau hier steigt der Spieler ins Geschehen ein.

Was folgt, ist ein klassisches Comic-Adventure. Die Spielsteuerung erfolgt über die konventionelle Point & Click-Methode, wobei mit der linken Maustaste die Aktionen und Bewegungen des rosafarbenen Helden gesteuert werden, die rechte Taste öffnet eine Menüleiste. In dieser findet man alle üblichen Handlungsmöglichkeiten eines Adventures: Gegenstände können aufgenommen, betrachtet, verstaubt und später wieder benutzt, andere Charaktere angesprochen werden. Somit stehen dem Spieler genügend Wege offen, um Chewy auf seiner Reise behilflich zu sein.

Daß es dabei in Richtung Erde geht, versteht sich wohl von selbst. Und dort landet man auch, nachdem es gelungen ist, Chewy aus seinem Verlies, in dem er mit dem von ihm so sehr gehaßten Spinat zwangsernährt wurde, zu befreien. Zum Glück findet der niedliche Außerirdische in seiner neuen Umgebung recht bald Gesellschaft.

Bei seiner Suche nach Ltd. Clint stößt er in den Regenwäldern Südamerikas auf ein Filmteam, das hier seit Jahrzehnten vergessen wurde. Chewy freundet sich mit dem Autor Howard an, dessen Drehbücher dermaßen langweilig sind, daß selbst er beim Schreiben ständig einschläft. Auch die B-Schauspielerin Scream Queen schließt sich der illustren Gruppe an.

Nachdem man einige Puzzles gelöst hat, wird Clint schließlich gefunden. Durch das Wurmloch ist dieser zwar ebenfalls auf die Erde verschlagen worden, allerdings ins 14.

Jahrhundert. Also hat er sich kurzerhand selbst eingefroren, um so die Zeit bis zu seiner Rettung durch Chewy zu überstehen. Seitdem verehren die Indios Ltd. Clint als Gott. Doch auch, wenn es dem Spieler gelingt, Clint wiederzubeleben (wie das geht, wird hier natürlich nicht verraten!), ist das Spiel noch lange nicht zu Ende. Denn mittlerweile sind auch die Bork auf der Erde gelandet...

Bunt, schrill und voller Anspielungen

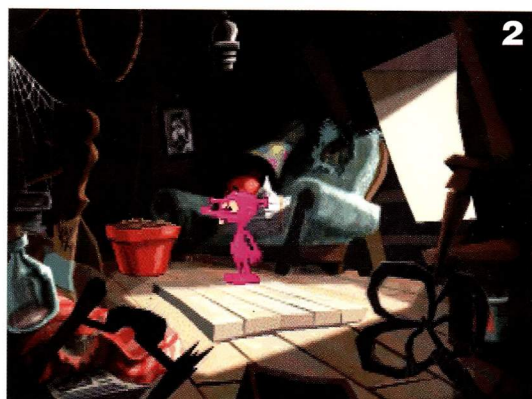
Das Spiel selbst ist nicht nur äußerst



Sieht Howard nicht wirklich ein bißchen aus wie Woody Allen? Ob dieser Trottel eine große Hilfe ist...



1



2

1 Kleine grüne Männchen gibt's auch. Leider sind sie nicht nur häßlich, sondern auch böse. **2** Eines meiner absoluten Lieblingsbilder. Beachten Sie die vielen Details und Schattierungen. **3** Von solch verschrobene Figuren gibt es jede Menge. Schade, daß man solchen Typen auf der Straße nie begegnet.

schrill und rasant, es strotzt geradezu vor gelungenen Anspielungen auf die Film- und Computer-spielszene. Wundern Sie sich also nicht über die schwarz-weißen Hintergrundgrafiken, wenn Sie auf das Filmteam im Dschungel stoßen. Immerhin sind diese Leute hier gestrandet, lange bevor der Farbfilm überhaupt erfunden war. Auch ein unerwarteter Perspektivenwechsel darf den Spieler nicht schrecken. So gibt es eine Ballersequenz, die in Stil und Darstellung ganz klar an ein indiziertes Spiel mit vier Buchstaben angelehnt ist. Doch keine Angst: Sie



3

Versüßt wird die Entdeckungsreise des Spielers durch eine fantastische Grafikgestaltung.

können ruhig schießen, so viel Sie wollen, verletzt wird hierbei niemand.

Entdecken läßt sich vieles in Chewy: Wenn Sie schon immer wissen wollten, warum Mr. Spock so lange Ohren hat, oder was King Kong untenum trägt - hier werden Sie fündig. Es gibt einen solchen Wust von Anspielungen, daß man ständig versucht, neue Vergleiche zu finden. So interpretiert man irgendwann Dinge in das Spiel hinein, die von den Autoren wahrscheinlich überhaupt nicht in Erwägung gezogen wurden. Trotzdem, für mich sieht Howard wirklich so aus wie Woody Allen, unmittelbar nachdem seine Affäre mit der eigenen Stieftochter bekannt wurde. Nur, ob der rote Glump eine Anspielung auf das Bild in Alfred Hitchcocks Vertigo sein soll, ist mir immer noch nicht ganz klar. Wie dem auch sei, das

ohnein schon rasante Gameplay gewinnt durch solche Überlegungen zusätzlich an Reiz. Gut, daß man sich auf die intuitive Spielsteuerung nicht weiter konzentrieren muß, schließlich soll einem ja nichts Wesentliches entgehen.

Auch technisch ein Genuß

Versüßt wird die Entdeckungsreise des Spielers durch eine fantastische Grafikgestaltung. Auf Details wurde großen Wert gelegt, sorgfältig schattierte Innenräume wechseln mit sonig-bunten Außenansichten. Auch der treibende Soundtrack, eigentlich eher im Stil eines Jump'n'Runs à la Jack JazzRabbit, trägt ungeheuer zur atemlosen Spielatmosphäre bei. Schön auch, daß der Comic-Stil bis in die Menüführung beibehalten

wurde. Allein an den Optionen kann man sich ein Viertelstündchen ergötzen, die ebenfalls gelungene Sprachausgabe rundet den positiven Gesamteindruck trefflich ab.

Ob es denn gar nichts Negatives zu sagen gibt? Naja, für einen erfahrenen Adventure-Spieler sind einige der vielen Puzzles womöglich zu leicht. Auch die Gesamtspieldauer, schätzungsweise etwa 30 Stunden (was natürlich wiederum nur für den geübten Spieler gilt), mutet eventuell etwas kurz an. Aber andererseits ist es doch besser, nach Feierabend ein paar Stunden weniger mit einem wirklich guten Spiel zu verbringen, als sich über unlösbare Puzzles und etlichen Füllstoff aufzuregen. Mir jedenfalls gefällt Chewy

außerordentlich gut, und wenn Sie auch von gelungenen Comic-Adventures angetan sind, kann ich es reinen Herzens weiterempfehlen. Sollten Sie dann irgendwann einmal darauf kommen, welche Rolle der rote Glump spielt, lassen Sie es mich wissen...!

CHEWY: Esc from f5

Hersteller
Blue Byte
Tel.: 0208/450880
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486SX-40, 4 MB RAM, 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, läuft mit allen gängigen Soundkarten.

Pro
Rasant, bunt und schrill
Auch für Einsteiger gut geeignet
Viele Filmzitate und Anspielungen
Detailreiche Grafiken

Kontra
Erfahrene Spieler sind nach 25-30 Stunden durch
Zum Teil sehr leichte Puzzles

85%

ALTERNATIVEN



BIG RED ADV.
Bomico • ca. DM 120,-
Langanhaltender, optisch beeindruckender Spaß.



WOODRUFF
Softgold • ca. DM 100,-
Entweder man liebt es, oder man haßt es.



AIV NETWORKS
Infogrammes • ca. DM 119,-
Tolle Grafiken, Spitzensound und viel Spaß.

Air Power

HD REVIEW

CD REVIEW

Martin Wilmer steigt auf höchst ungewöhnliche Weise in die Lüfte auf.

Eine Warnung an alle Simulations-Puristen: Es ist ziemlich wahrscheinlich, daß Ihnen Air Power wenig gefallen wird! Wo sind die Cockpit-Grafiken, originalgetreu bis zum letzten Schraubchen? Wo sind die mutmachenden Insignien der US Navy? Wo die millimeterperfekt wiedergegebenen, tödlich schimmernden Höllenmaschinen unserer Tage? Mindscape hat (zumindest in den Augen der eingangs angesprochenen Puristen) die unverzeih-

Sie haben es sich gekauft, weil Sie herumballern wollen, und das sollen Sie auch.

liche Sünde begangen und Flugzeuge (schluckt!) erfunden!

Air Power erschafft sich seine eigene Parallelwelt, die sich technologisch etwa auf dem Stand Europas im Jahre 1918 befindet. Große Mächte führen Krieg gegeneinander. Doch statt Tausende und Abertausende als Kanonenfutter über sumpfige Ebenen in einen grausamen und sinnlosen Tod zu schicken, haben die Anführer die taktischen Vorteile erkannt, die eine Kriegsführung aus der Luft mit sich bringt. Ganze Flotten von Zeppelinflugzeugen als mobile Flugplätze mit Geschwadern von Jagdflugzeugen

und Bombern an Bord, die der Bevölkerung den Willen der jeweiligen Kriegsherren mit Gewalt aufzwingen sollen.

Anders als bei vielen anderen Flugsimulationen, wo Sie sich einen Piloten zurechtzuschustern und mit ihm Einsätze fliegen, bis er schließlich als Feuerball vom Himmel stürzt, übernehmen Sie in Air Power eher die Rolle des obersten Kriegsfürsten. Das strategische Element des Spiels beruht auf einer Karte, auf der die Machtbereiche der vier Kriegsherren verzeichnet sind. Von hier aus dirigieren Sie Ihre Luftflotte, um Dörfer und Städte des Gebiets unter Ihre Kontrolle zu bringen. Je nachdem, wessen Fahne Sie sich anschließen, können Sie einige Dörfer auch durch reine Diplomatie Ihrem Interessensbereich einverleiben, aber - hey! - das ist doch ein Kampfspiel, oder? Sie haben es sich gekauft, weil Sie herumballern wollen, und das sollen Sie auch. Die meisten Städte haben Luftabwehrstellungen, und wenn es nur ein kleines MG-Nest ist, das von einem einsamen Gefreiten besetzt wird. Und je tiefer Sie in feindliches Territorium vordringen, desto größer die Gefahr, auf eine gegnerische Zeppelinflotte zu stoßen, die Ihnen den Spaß verderben will. Wenn Sie dann doch einmal abgeschossen werden, keine



ALTERNATIVEN



WINGS OF GLORY
EA • ca. DM 89,-
Gelungene, aktionsreiche Flugsimulation.



DAWN PATROL
Empire • ca. DM 89,-
Luftkampf-Action über der Somme.



US NAVY FIGHTERS
EA • ca. DM 99,-
Noch immer ungeschlagen, jetzt mit zusätzlichem Marine-Faktor.



AUFNAHME									
Piloted AC	Goblin	1	Heading	233°	Speed	124 Kph	Alt	14958 ft	
Next WP	Investigate		Rel Brg	115°	Range	0 Miles	Alt	14 ft	
Pos Info	Base Base		Rel Brg	162°	Range	18 Miles	Alt	14999 ft	
View Type	Cruck		Goblin	1	Range	0 Miles	State		

Kommen mehr Objekte und Details ins Spiel, schrumpft der Bildschirm, um das Tempo aufrechtzuerhalten. Oben: Super VGA, unten: VGA.

Panik! Solange Ihre Flotte noch über ausreichend Piloten und Flugzeuge verfügt, können Sie den Kampf auch fortführen.

Bei den Flugzeugen, die Ihnen zur Verfügung stehen, handelt es sich um eine illustre Mischung aus Delftaflüglern, doppelrumpfigen und sonstwie bizarr geformten Maschinen, die aber alle einen durchaus ernstzunehmenden Eindruck machen. Hätten die Flugzeugkonstrukteure des 1. Weltkriegs sich die Experimentalmaschinen der 40er Jahre angesehen und anschließend einen tiefen Zug aus einer seltsamen Zigarette genommen, dann hätten sie bestimmt ähnliche Modelle wie diese hier entwickelt. Was aber das eigentliche Flugmodell oder auch den Luftkampf betrifft, so ist dieses Spiel nicht schlechter und nicht besser als die meisten anderen Luftkampf-Simulationen. Zu schlagen bleibt



hier allerdings immer noch US Navy/Marine Fighters, und das gelingt Air Power nicht. Nicht, daß das Spiel keinen Spaß brächte, und auch das ungewöhnliche Szenario hebt es ein wenig vom Rest der WK1-Simulationen ab, aber ihm fehlt ein wenig dieser Adrenalinfaktor, wie ihn Spiele mit modernen Hochleistungs-Jets besitzen. Also, Entwarnung für alle Möchtegern-Tom Cruises - in ihrem speziellen Sub-Genre bleibt alles beim alten. 

2



1 Ich kenne da ein paar Leute, die gerade in dieses Dörfchen liebend gerne einmarschieren würden. 2 Der Kriegsherr, oberster Offizier und Diplomat. 3 Tacka-tacka-tacka.

3



AIR POWER

Hersteller
Mindscape
Tel: 0208 - 9924100
ca. DM 119,-

Mindestanforderungen

486, VGA-Videokarte, 2.5MB RAM
EMS-Speicher. Läuft mit Joystick, Maus und allen gängigen Soundkarten.

Pro

Einmalige Szenarios
Strategische Elemente
Viele Luftkämpfe

Kontra

Öde Landschaft
Die Action ist ziemlich lethargisch

73%

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!



Darker


CD REVIEW

Martin Mirbach war schon immer ein ausgesprochener Nachtschwärmer. Aber statt durch diverse Kneipen zu ziehen, steigt er diesmal in sein Raumschiff und bekämpft böse Invasoren. Wenn das nur gutgeht...

Der Gegensatz zwischen Hell und Dunkel gilt von je her als Synonym für den Kampf zwischen Gut und Böse. Dabei wird das Böse meist durch dunkle Farben repräsentiert. Denken Sie nur an Darth Vader oder den typischen Schurken im amerikanischen Western. Auch düstere Orte sind oft Schauplatz erschreckender Szenen. Das gilt für die Metropolen der Zukunft in Blade Runner oder die Klapperschlange ebenso, wie für Draculas Schloß in den finsternen Wäldern Transsylvaniens. Von hellen, sonnigen Orten und den dort hausenden Lichtgestalten geht dagegen meist nur Gutes aus. In Darker ist das allerdings ganz anders. Die Leute von Psynosis haben den Spieß einfach umgedreht, hier konnte das Böse ungestört im hellen Licht der Sonne wuchern. Bis eines Tages das Licht erlosch...

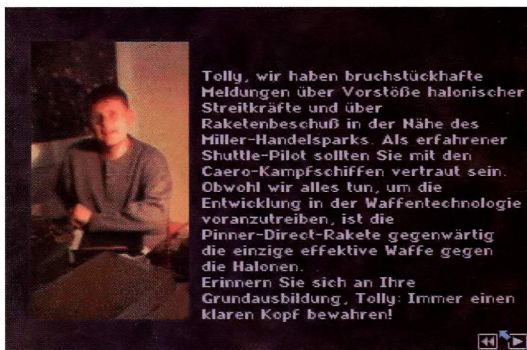
Carpe noctem: Nutze die Nacht!

Die Idee, die dem Spiel zugrunde liegt, ist wirklich nicht uninteressant: Der Planet Orbic wird von zwei rival-

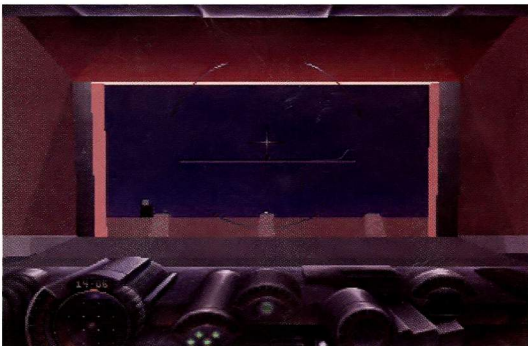
isierenden Völkern bewohnt. Die Halan leben auf der einen, von der Sonne beschienenen Seite von Orbic, während die Delphi auf der anderen Seite in ewiger Nacht ums Überleben kämpfen müssen. Die Katastrophe kommt aus dem Nichts. Völlig unvermittelt kollabiert die orbische Sonne und verlicht, die lichtgewohnten Halan stehen vor einem Desaster. Ihre Techniken und Fähigkeiten sind nicht geeignet, das eigene Überleben in einer lichtlosen Welt zu garantieren. Doch mit ihrer gewaltigen Kriegsmaschine machen sie sich auf, die Delphi zu vernichten und deren Techniken zu übernehmen. Als Spieler gehören Sie einer delphischen Eliteeinheit an und müssen mit Ihrem Raumschiff Powerstorm gegen eine riesige Übermacht antreten. Der Kampf scheint aussichtslos.

100 Einsätze zwischen Simulation und Ballerei.

Darker beinhaltet sage und schreibe 100 Einsatzaufträge, die in ihrer unterschiedlichen Gestaltung vor allem zwei Spielertypen ansprechen. Simulationsfans wer-



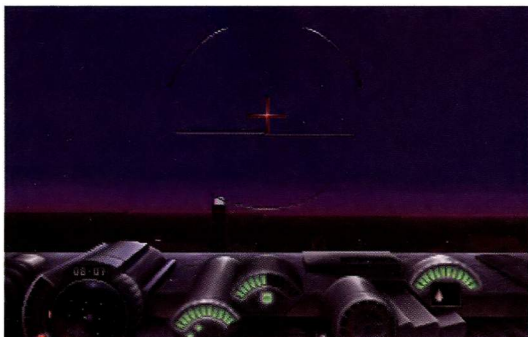
Zu Anfang jedes Kampfeinsatzes wird der Spieler durch ein solches Briefing mit Informationen versorgt.



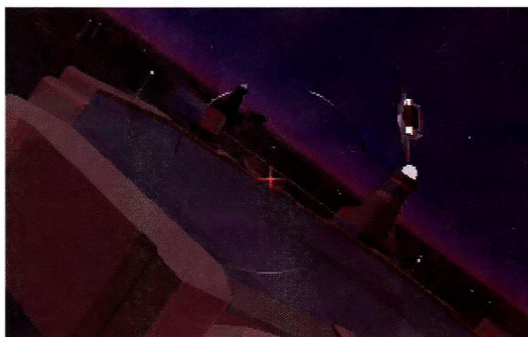
Von dieser Startrampe führt der Weg direkt ins Schlachtgetümmel. Beim Start immer schön die Nase oben halten!

den begeistert sein, wenn es darum geht, umfangreiche Einsätze zu fliegen und Ersatzteile zu zerstören. Und Feinde von Ballerspielen wer-

den in den Jagdabschnitten voll auf ihre Kosten kommen. Hier gibt es sogar eine sogenannte Nightmare-Spielstufe mit Dutzenden von



In dieser Perspektive bleiben die Bordinstrumente eingeblendet. Beachten Sie auch die eingeblendete Nachricht am unteren Bildschirmrand!



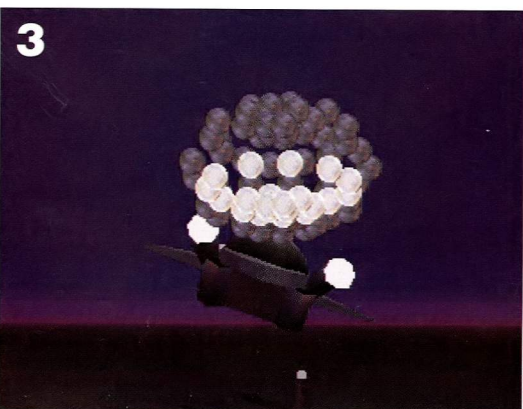
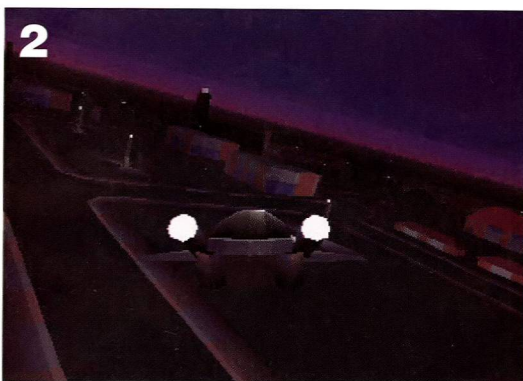
Der Feind im Anflug! Aus dieser Perspektive besonders gut zu erkennen.

gnadenlosen Feindschiffen - das ist auch für den geübten Spieler eine echte Herausforderung. Ein kurzes Briefing vor jedem Einsatz erklärt das zu erreichende Ziel und gibt Hinweise zu Taktik, Waffengebrauch und den jeweiligen Besonderheiten des Auftrags. Zum Glück ist die Spielsteuerung sehr übersichtlich und komfortabel ausgefallen. Sie müssen sich entweder für Tastatur, Maus oder Joystick entscheiden (oder für die Ihnen angenehmste Kombination), dann geht der Rest mit ein bißchen Übung wie von selbst. Ganze sieben Perspektiven und bis zu drei verschiedene Waffensysteme lassen sich einsetzen. Sogar die abgefeuerten Raketen können aus unterschiedlichen Blickwinkeln verfolgt werden, und es gibt noch viele Extras, wie etwa Zoom-Funktionen oder das Abwerfen externer Kameras.

Auch die grafische Umsetzung kann als absolut gelungen bezeichnet werden. Tolle 3D-Landschaften und üppige Polygon-Grafiken bestimmen den äußeren Eindruck. Die Grafiken wurden zusätzlich mit Gouraud-Shading bearbeitet, um durch leichte Farbabstufungen den Eindruck räumlicher Tiefe noch zu verstärken. Sogar Details, wie etwa die Kondensstreifen der Raumschiffe, wirken ausgesprochen realistisch. Die Farbgestaltung besteht fast ausschließlich aus Grau- und Blautönen, was dem Spiel zu einer seltsam düsteren Endzeitstimmung verhilft. Der hervorragende Soundtrack steht dem hohen Standard der Grafikgestaltung in nichts nach und unterstreicht das eigentümliche Feeling beim Spielen von Darker.

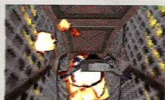
Das Warten hat sich gelohnt.

Satte drei Jahre hat die Entwicklungsphase von Darker in Anspruch genommen. Aber der konsequente Einsatz von Finanzen und Personal wird sich im Nachhinein für Psygnosis lohnen. Denn das Spiel macht von der ersten Minute an Spaß, ist technisch hervorragend gestaltet und bringt mit der Zwei-Spieler-Option das Sahnehäubchen, das eine Flugsimulation erst so richtig reizvoll werden läßt. Denn was macht schon mehr Spaß, als den besten Freund vom Himmel zu holen? Dementsprechend gut wird sich Darker verkaufen. Trotz des allgemein steigenden Niveaus ist nämlich in der Flut der Neuerscheinungen auf dem Spielemarkt noch jede Menge schnell produzierter Schrott enthalten. Es gibt immer noch Firmen, die auf eine schnelle Mark mit billig hergestellten Spielen hoffen. Aber zum Glück gibt es ja auch Spiele wie dieses, die dem Billig-Schrott langsam aber ganz sicher das Wasser abgraben wer-



1 Diese Salve ging ins Leere, ganz klar. Steuerung und Feuer zu koordinieren ist nicht immer leicht. **2** Aus der Perspektive von weit hinten ist es mitunter leichter, den Überblick zu behalten. Abwechslung tut gut! **3** Und so sieht ein Treffer aus! Nur einmal kurz nicht aufgepaßt, schon hat es uns erwischt.

ALTERNATIVEN



DESCENT
Bomito • ca. DM 99,-
Spannende 3D-Action, interessante Story, technisch brillant umgesetzt.



WING COMMANDER 3
E.A. • ca. DM 109,-
Toller Videofilm mit rasantem Spiel, stellt hohe Anforderungen an die Hardware.



X-COM
MicroProse • ca. DM 99,-
Anspruchsvolle Mischung aus Action und Strategie, hoher Schwierigkeitsgrad.

den. Schließlich sollte sich für den Käufer jede einzelne Mark, die so ein Spiel kostet, wirklich lohnen. Und genau das ist hier der Fall.

Auch Neureiche, der alte Adel und angehende Lottogewinnern sollten Darker nicht verschmähen...

Zum Schluß noch ein Tip für unsere betuchteren Leser: Darker läßt sich nicht nur über einen herkömmlichen Monitor spielen, sondern unterstützt auch das VFX-1 VR-Headset. Sie wissen schon, diesen schwarzen Helm, der den zuckenden und zapplenden Spieler für jeden Außenstehenden reichlich bescheuert aussehen läßt. Damit gewinnt das Spiel ganz neue Dimensionen. Man versinkt förmlich in der dargestellten Welt, und selbst die Musik ist so gestaltet, daß sie einen 3D-Effekt erzeugt. Zum Glück haben wir ein solches Headset in unserer Redaktion herumliegen (allerdings scheint es fest mit Phils Kopf verwachsen zu sein, seit wir Darker testen), denn ich muß zugeben, daß ich mir so ein Ding bei der derzeitigen Preisgestaltung wohl kaum kaufen würde. Dafür wird es auch noch von zu wenigen Spielen unterstützt. Die Zukunft gehört allerdings zweifellos den virtuellen Welten, dann werden die Headsets unabkömmlich sein. Wir werden uns einfach den Helm aufsetzen und in andere Welten verschwinden - ferne Planeten, einsame Strände unter Palmen oder die Slums von New York. Bis dahin dürfte aber noch einige Zeit vergehen, und die Preise für solche Helme werden mit Sicherheit noch deutlich sinken. Für heute aber gilt: Was Flugsimulatoren angeht, ist Psygnosis seiner Zeit voraus. Und Darker ist auch auf dem normalen Monitor ein Volltreffer. (1)

DARKER

Hersteller

Psygnosis
069 - 665 43100
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen

486-33 oder höher, MS-DOS 5.0 oder höher, 8 MB RAM, mindestens 6 MB Festplattenplatz, SVGA-Monitor (640x480, 256 Farben), CD-ROM-Laufwerk, Maus, läuft mit Soundblaster-kompatiblen Karten

Pro

Perfekte Grafik
Schneller Einstieg durch gängige Steuerung
Viel Abwechslung bei 100 Einsätzen
Zwei-Spieler-Option
Hervorragende Soundtracks
Macht Spaß ab der ersten Minute

Kontra

Wirkt mit Headset nochmal um einiges besser, aber wer hat schon so viel Geld für Spielzubehör übrig?

76%



CD REVIEW

Werewolf vs Comanche

Wie beschäftigen sich unsere Redakteure wohl nach Feierabend? Nun, sie sitzen wie immer am PC und probieren neue Spiele aus! Diesmal macht Martin Mirbach Jagd auf die unerschrockene Elisabeth Cölfen...

Daß Frauen die schlechteren Autofahrer sind, weiß mittlerweile wohl ein jeder. Warum sollten sie also die besseren Hubschrauber-Piloten sein? Und da wagte es meine liebe Kollegin Elisabeth doch tatsächlich, mich zu einem kleinen Duell nach Feierabend herauszufordern. Meinetwegen gern, ein paar kostenlose Nachhilfestunden in Sachen Luftkampf würden ihr bestimmt nicht schaden. Schließlich konnte ich mir schon im Vorfeld einige Vorteile sichern: Den Comanche RAH-66 kannte ich ja bereits aus den Vorgängern dieses Spiels. Und dort war es mir bisher noch immer gelungen, mit dem Werewolf fertig zu werden. In der aktuellen Version wird dieser Werewolf auf einer extra CD als eigenständiges Spiel mitgeliefert. Werewolf ist separat spielbar, kann aber auch im Mehrspielermodus gegen den Comanche eingesetzt werden. Großzügig, wie ich nun mal bin, überließ ich ihr also dieses Gerät. So ging's dann los, auf daß die Schmach ihrer Niederlage sie bis ans Lebensende verfolgen möge!

Auf in die Schlacht!

Bei der Installation des Spiels gab



Die meisten feindlichen Ziele sind in Tälern versteckt. Beachten Sie die Punkte auf Ihrem Radarschirm, konzentrieren Sie sich auf Ihre Ziele und geben Sie Feuer!

es überhaupt keine Probleme. Weder das Erstellen einer Boot-Diskette, noch eine umständliche manuelle Konfiguration der Soundkarte waren notwendig.

Sämtliche Hardware wurde sofort erkannt, und schon nach ein paar Minuten war mein Comanche startklar. Um so besser, da blieb mir doch noch ein Stündchen für die ein oder andere Trainingsrunde gegen den Computer. Zur Auswahl stehen fünf "Campaigns" und ein reiner Trainingsmodus. Die "Campaigns" bestehen dabei immer aus mehreren Einsatzaufträgen, die man alle komplett erfüllen muß. Erst dann kann in einer finalen Schlacht die kriegerische Auseinandersetzung zu einem Abschluß gebracht werden. Für Abwechslung ist ausreichend gesorgt: Manche Einsätze finden bei tiefer Dunkelheit statt, andere bei wildem Schneegestöber. Mal zieht man gegen skrupellose Waffenhändler zu Felde, dann wieder gegen üble Invasoren. Wer allerdings glaubt, eine reine Materialschlacht vom Zaune brechen zu müssen, wird schnell eines

besseren belehrt. Denn auch die Computergegner sind nicht ohne. Man sollte sich schon genau überlegen, welche Taktik man jeweils anwenden möchte. Wer ständig sehr hoch fliegt, hat zwar einen ausgezeichneten Überblick, wird aber auch vom Feind schnell gesichtet. Und

Den ersten Preis für die beste Grafik wird dieses Spiel mit Sicherheit nicht gewinnen.

wer, von Erfolgen getrieben, immer tiefer in gegnerisches Territorium vorstößt, sollte unbedingt auf seinen Treibstoffvorrat achten. Der Weg zurück zum Stützpunkt ist weit, und vor Überraschungen ist man nie ganz sicher. So ist es wichtig, auch die eigene Technik permanent im Auge zu behalten. Anzeigen und



Achten Sie besonders auf nahende Raketen, wenn Sie einsam über dem Gebirge kreisen. Am besten wird man mit diesen Dingen fertig, wenn man überraschend hinter der Bergkuppe auftaucht und sie mit Salven aus dem MG eindeckt.

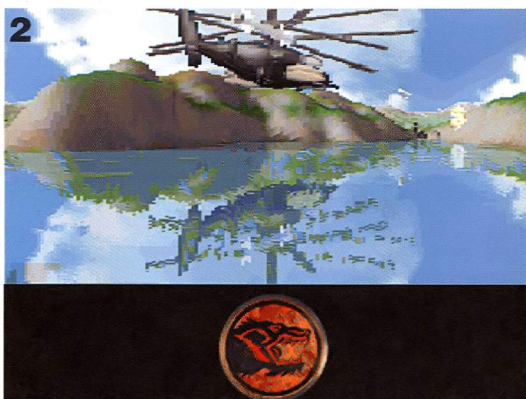


Instrumente sind zu diesem Zweck reichlich vorhanden.

Kleider machen Leute

Wie sieht es also aus, das neugestaltete Cockpit des Comanche? Der erste Eindruck ist wirklich überaus positiv. Zwar wirkt immer noch alles sehr vertraut, aber insgesamt sind die Instrumente etwas kleiner geworden. Dadurch verbessert sich die Sicht nach vorn enorm, ohne daß der Überblick sonderlich beeinträchtigt würde. Auch sonst wurde an der optischen Gestaltung des Spiels einiges verbessert. Neben der reflektierenden Wasseroberfläche und den bekannten Dunstschwaden gibt es nun auch Felsbrocken und Rauchsleier. Trotzdem, all dies ist nicht mehr als eine kosmetische Verschönerung. Den ersten Preis für die beste Grafik wird dieses Spiel mit Sicherheit nicht gewinnen. Auch in der höchsten Detailauflösung mit der kleinstmöglichen Pixelgröße sehen die Schneeflocken noch aus

1 Ihre Feinde freuen sich schon auf Sie! **2** Bei so einer Schlacht macht man sich schon Gedanken. **3** Manchmal sorgt ein Wechsel der Perspektive für klare Sicht. **4** An Geschossen wird es Ihnen niemals mangeln.



wie kleine, eckige Quader. Hinzu kommt, daß ein nicht ganz so leistungsfähiger Rechner bei einer solchen Einstellung ordentlich in die Knie geht. Ein weiteres Manko liegt in der umständlichen Steuerung. Nahezu jede Taste des Keyboards ist mit irgendeiner Funktion belegt, manchmal haben verschiedene Tasten sogar dieselbe Belegung. Da stellt sich doch die Frage, ob dies ein Zugeständnis an linkshändige Spieler sein soll, oder nur eine exotische Spielerei. Jedenfalls entpuppt sich das Ganze als sehr gewöhnungsbedürftig. Ohne einen guten Joystick ist man hier wirklich ziemlich aufgeschmissen. Noch besser, man besitzt den Thrustmaster Flightstick und das passende Pedalsystem. Beide Geräte werden voll unterstützt, und auch die schwierigsten Manöver lassen sich dann mit Eleganz und Leichtigkeit bewältigen. Aber wer gehört schon zu den wenigen Glücklichen, die sich ein solch außergewöhnliches (und nicht gerade billiges) Vergnügen leisten können.

Auch die musikalische Untermalung des Intros hinterläßt einen etwas seltsamen Eindruck. In Coppolas Apocalypse Now wurden die Angriffsformationen der Helikopter in Vietnam wenigstens noch von Wagners Walkürenritt

ALTERNATIVEN



MECHWARRIOR 2
Activision • ca. DM 119,-
Interessante Missionen und mächtige Schießereien.



APACHE LONGBOW
DI • ca. DM 109,-
Gnadenloser Spielspaß, der auch die grauen Zellen fordert.



JUNGLE/DESERT STRIKE
Gremlin • ca. DM 75,-
Preiswerte Games, trotzdem gut.

begleitet. Die Eingangsmelodie in Werewolf vs. Comanche hört sich dagegen eher an wie ein niedliches Kinderlied. Immerhin gibt es im weiteren Verlauf des Spiels etwas mehr Abwechslung. Die Geräuschkulisse und die digitale Sprachausgabe sorgen ebenfalls für ein akzeptables Hörerlebnis.

Aber Spaß macht es doch...

Jaja, ich weiß, was Sie jetzt denken. Aber so schlecht, wie es sich vielleicht anhören mag, ist dieses Spiel wirklich nicht. All die oben erwähnten Minuspunkte sind doch letztendlich zu verkraften, wenn das Gameplay wirklich gefällt. Und besonders im Mehrspielermodus kann Werewolf vs. Comanche wirklich überzeugen. Die Luftschlacht gegen Elisabeth war schon ein echtes Erlebnis. Kein Computer reagiert so unvorherseh-

bar wie ein Mensch, und manche Menschen sind schon überaus hinterhältig. Aber das war natürlich nicht der einzige Grund, warum ich (äußerst knapp!) gegen meine geschätzte Kollegin verloren habe. Schließlich mußte ich ständig Screenshots für diesen Review nehmen, und außerdem hatte ich mich schon in der Redaktion gewundert, wo wohl das ganze Thrustmaster-Zubehör abgeblieben war. Aber was soll's! Schließlich kann man gerade in der Niederlage wahre Größe beweisen, und Spaß gemacht hat's auch. Ich kann es jedenfalls nicht erwarten, mit noch mehr Gegnern zu spielen, um dann wie der Phoenix aus der Asche emporzusteigen. Und, nein, die Sache mit dem Autofahren nehme ich auch nicht zurück. So!

WEREWOLF VS COMMANCHE

Hersteller
Novalogic
Tel: 02131 - 9650
ca. DM 119 CD

Mindestanforderungen
486DX2/66, 8Mb RAM, VGA
Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, Sound Blaster Läuft mit allen gängigen Soundkarten, Joystick

Pro
Gutes Gameplay, vor allem im Mehrspielermodus
Viel Information über Hubschrauber-technik und -steuerung

Kontra
Schlechte Steuerung über Tastatur
Sound und Grafik nicht überwältigend

69%



Sim Isle:

Missions in the Rainforest


CD REVIEW

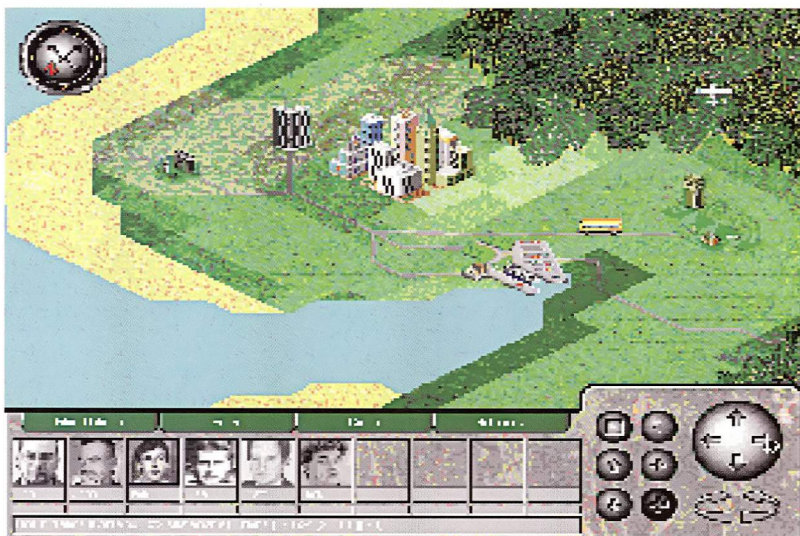
Kann uns Maxis mit dem x-ten "Sim"-Spiel noch überraschen? Elisabeth Cölfen bahnt sich einen Weg durch den Dschungel...

Endlich ist es gelungen: Mein Forscher hat eine seltene Spezies entdeckt. Nun muß ich noch ein paar Einheimische anwerben und zu Spezialisten ausbilden. Mein erster eigener Naturschutzpark. Heute ist wirklich ein Glückstag. Aber was ist das denn für ein Fax? Ein Tanker soll versunken sein? Umweltkatastrophe? Womit habe ich das nur verdient...

Neverending Sim-Story

Nach Sim Ant, Sim Earth, Sim City, Sim City 200 und Sim Tower nun direkt der nächste Hit der Firma Maxis: SimIsle, die Insel-Simulation. SimIsle war schon lange angekündigt, und ich habe mich gefragt, ob man die Idee des "Sim-Prinzips" wirklich noch weiter ausbauen kann. Damit eines klar ist: Ich bin ein absoluter Fan der Maxis-Simulationen. Sie sind derart realistisch, daß sich viele Lehrer (vor allem in den USA) keine bessere Übung für ihre Schüler denken können. Außerdem haben die Spiele einen nicht zu unterschätzenden Suchtfaktor: Hat man einmal eine halbwegs funktionierende Umgebung aufgebaut, will man schnell immer höher hinaus. Ich kann mich noch gut daran erinnern, daß ich mir mit Sim City ganze Nächte um die Ohren geschlagen habe.

Trotzdem sollte man doch meinen,



daß den Leuten das ewige "geSIMse" irgendwann auf den Geist geht. Was kann da noch Neues geboten werden? Na, dann passen Sie mal auf! Zuerst einmal bin ich von dem Handbuch begeistert: gelungene Illustrationen, gute Gliederung. Aber das ist bei Maxis nichts Besonderes. Neugierig wie ich bin, gehe ich nach dem "learning by doing"-Prinzip vor und lege das Handbuch zur Seite. Die Installation ist erfreulich einfach, und nach fünf Minuten bin ich mitten im Spielgeschehen. Die erste große Neuerung ist, daß die Spielvoraussetzungen fast frei wählbar sind. Diese hängen nämlich völlig von der Beschaffenheit der Insel ab, für die man sich am Anfang entscheidet.

Die Qual der Wahl

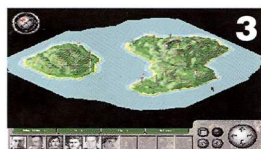
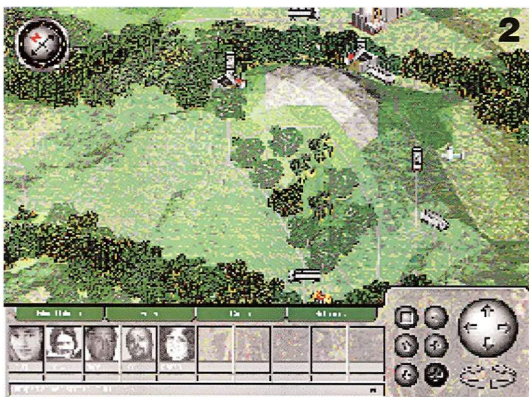
Von den Inseln an sich war ich ehrlich gesagt ein wenig überrascht. Ich hatte erwartet, daß die Aufgabe ziemlich idealistisch sein würde, nach dem Motto: "Halten Sie Touristen und Industrie nach Möglichkeit von der Insel fern, und betreiben Sie aktive Entwicklungshilfe!" Doch das Spiel hat mich positiv überrascht; es ist wesentlich näher an der Realität. Sicher geht es bei einigen Inseln im wesentlichen darum, Umweltschutz zu betreiben. Es gibt aber auch einige, bei denen es einzig und allein darauf ankommt, in einer bestimmten Zeit Ummengen von Geld zu scheffeln. Die Aufgaben sind von Insel zu Insel völlig verschieden. Mal muß man eine seltene Spezies entdecken, dann irgendwelche Drogendealer von

der Insel vertreiben. Das Geschehen auf dem "Tutorial Island" kann man im Handbuch zur Übung mit verfolgen.

Alles so schön bunt hier...

Hat man sich schließlich für ein Inselchen entschieden, wird das Szenario geladen - wow! Die Optionen zur Ansicht lassen fast nichts zu wünschen übrig. Es gibt drei Vergrößerungsstufen, eine drei-





1 Sie steuern viele Programmierer... ich meine Agenten. 2 Berge oder Hügel sind der ideale Ort, um in Sachen Kohle oder Eisenerz fündig zu werden. 3 Ein unberührtes Paradies liegt vor Ihnen. 4 Das Schicksal der Dorfbewohner liegt in Ihrer Hand.



dimensionale Ansicht und die Möglichkeit, die Insel horizontal und vertikal zu kippen. Und als ob das noch nicht genug wäre, gibt es noch eine topographische Ansicht. Damit man sich bei diesen Dreh- und Kippaktionen nicht verfranst, bewegt sich der Kompaß oben links immer mit. Alle Steuerungsknöpfe befinden sich rechts unten im Bild. Hier kann

Durch die vielfältigen Aufgaben kommt so schnell keine Langeweile auf.

man auch die zweidimensionale Ansicht wählen.

Die Spielkontrollen sind in Form von vier anwählbaren Karteikarten in den Bildschirm integriert: Ganz links sind die Optionen (speichern, laden, Musik ein und aus). Daneben kann man etwas über den momentanen Spielstand erfahren (Kapital, Ruf, Errungenschaften etc.). Die Karteikarte "Graph" zeigt Liniendiagramme zu jedem Aspekt Ihres Schaffens: Geld, Gewinn/Verlust, Lebensmittelvorrat, Tourismus, Industriegüter etc. Die vierte Karte ist dem Notizbuch vorbehalten. Hier kann man sich direkt im Spiel über die Einwohner, Rohstoffe, Vegetation etc. des Regenwaldes informieren. Hier sind auch die Profile meiner Helfershelfer, der Agenten, enthalten.

Ich habe nun die Aufgabe, dieses Eiland binnen kürzester Zeit umzuwandeln. Bei den anderen Sim-Spielen hätte ich allein vor diesem

Problem gestanden; hier gibt es eben die sogenannten Agenten, die sich die Jobs teilen. Diese Agenten sind in meinem Hauptquartier untergebracht und warten auf ihren Einsatz. Hier kann ich Leute einstellen, feuern oder ausbilden lassen. Leider machen die Agenten ihren Job nicht von allein - es ist Ihre Aufgabe, sie sinnvoll einzusetzen. Klickt man auf eines der Portraits am unteren Bildrand, erscheint das Agenten-Menü. Hier steht, über welche Fähigkeiten der einzelne verfügt und wo er sich gerade aufhält. Außerdem kann man ihm von hier aus eine Aufgabe zuteilen.

Bob zum Beispiel versteht sich auf "Construction". Suchen Sie sich ein schnuddeliges Plätzchen auf der Insel aus (kein tiefer Dschungel, da muß ein Fachmann hin) und klicken Sie bei Bob auf das Auto. Innerhalb einer Minute wird sich Bob an seinem Bestimmungsort befinden. Ein Klick auf Bobs Camp, und das Konstruktions-Menü wird geöffnet. Hier sieht man, was man an dieser Stelle bauen kann. Noch ein Klick,

und das Gebäude steht. Auf jeder Insel sind schon einige Dörfer mit Einheimischen, die angeleitet und ausgebildet werden müssen, vorhanden. Generell gilt: Wo kein Agent hingeschickt wird, passiert gar nichts. Ein Klick auf ein Objekt bringt ein Fenster zum Vorschein, auf dem man sehen kann, in welchem Zustand es sich befindet. Baut man ein Objekt, kommen die nötigen Verkehrsverbindungen etc. von selbst zustande.

Durch die vielfältigen Aufgaben kommt so schnell keine Langeweile auf. Man kann Naturschutzparks, Bohrschiffe, Flughäfen, Hotels, Touristen-Attraktionen und alle nur denkbaren Objekte bauen. Das einzige Problem dieses Spieles ist, daß man die ganze Zeit Agenten herumschicken muß. Diese ewig gleiche Prozedur erinnert mich irgendwie an das nervtötende Verschicken der Kompanien bei Civilization.

Mit Pauken und Trompeten
Jetzt hätte ich fast die wichtigste

Neuerung vergessen. Um dieses Spiel noch realistischer zu machen, wurden unzählige Fotos und Videos eingebaut. Auch der Sound ist wirklich nicht übel. Jedenfalls hatte ich nicht das Gefühl, den "Music off"-Schalter benutzen zu müssen.

Insgesamt kann ich Ihnen dieses Spiel nur wärmstens empfehlen. Durch die verschiedenen Inseltypen, die zur Auswahl stehen, kann man immer wieder ganz anders beginnen. Erfreulich auch die Tatsache, daß man einsteigen kann, ohne vorher stundenlang Bücher zu wälzen. Man lernt etwas über die Regenwälder, ohne sich belehrt zu fühlen.

Ein Wort an die Windows 95-User: Maxis plant in nächster Zeit Windows 95-Konvertierungen für die bekanntesten Spiele. Auch bei Sim Isle gibt es schon eine Installationsroutine für das neue Betriebssystem. Informationen gibt es u.a. auf der WWW-Seite der Firma Maxis: <http://www.maxis.com/maxhome.html>

Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit diesem hervorragenden Spiel. Und ganz unter uns: So ein kleines Stückchen Weltherlichkeit ist doch toll, oder?

SIM ISLE

Hersteller

Maxis
Tel: 06107 - 930100
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen:

486-33 oder höher, MS-DOS 5.0 oder höher, 8 MB RAM, mindestens 6 MB Festplattenplatz, SVGA-Monitor (640x480, 256 Farben), CD-ROM-Laufwerk, Maus, läuft mit Soundblaster-kompatiblen Karten

Pro

Stimmungsvolle Musik
Wer will, kann viel lernen
Kein erhebender Moral-Zeigefinger

Kontra

Originalversion erfordert gute Englischkenntnisse
Lästiges Delegieren der Aufgaben an die Mitarbeiter
Zeitruck

71%

ALTERNATIVEN

SIM CITY 2000
Hit Sept. 99 ca. DM 29,-
Bauen Sie eine Stadt auf, und stampfen Sie sie danach wieder ein.

CIVILIZATION
Powerplay 99 ca. DM 39,-
Mit dieser Simulation kommen Sie an die Weltherlichkeit.

AIV NETWORKS
Infogrames 99 ca. DM 99,-
Für alle verkappten Kapitalisten.

Destruction Derby

Jahaaa! Da, die erste Kurve, rüber auf die Innenspur, der Kerl vor mir muß auf der Außenspur bleiben, und ich bin vorbei! Am Ausgang der Kurve wieder "voll Stoff" und... Jesusmariajosef!!! Welches Hirn hat die Reifen da auf der Bahn liegengelassen? Umfahren kann ich das Hindernis nicht mehr, also beherzt in die Eisen getreten, das Heck bricht aus, mit der Front schleudere ich direkt auf die Betonabgrenzung zu - ein gewaltiger Knall, und ich werde über die Fahrbahnbegrenzung katapultiert. Sekunden später schlägt der Wagen am Fuße des Abhangs auf, rollt noch ein paar Mal und bleibt schließlich auf dem Dach liegen. Im Dach sammelt sich eine kleine, aber beunruhigende Pfütze Benzin... und wo ist überhaupt meine Zigarette geblieben?...

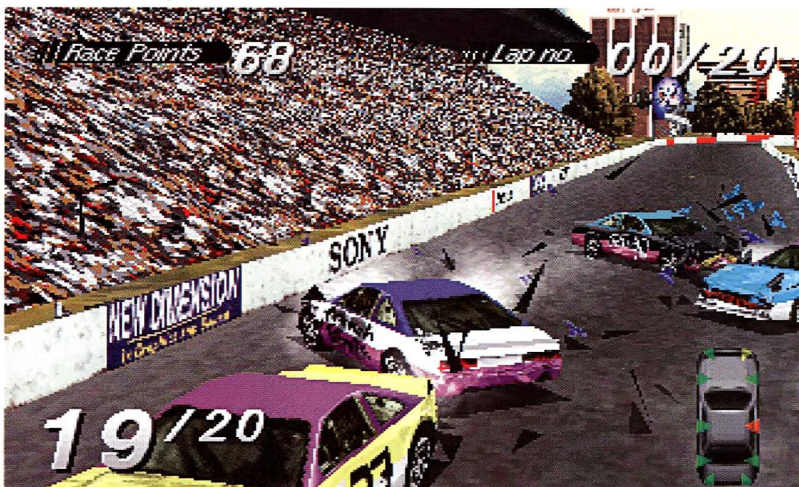
Tolle Sache, was? Zu schade, daß das alles kein Spiel war: Psynosis hat eine ganze Gang von Schreiberlingen und Nassauern zu einer Rennstrecke in Essex, GB, gekarrt, um den neuen Titel Destruction Derby zu pushen. Und soeben habe ich aus erster Hand die Vorzüge eines Überrollkaffigs, dem selbst King Kong nichts anhaben könnte, kennengelernt. War das der Vorgeschmack auf ein neues Superspiel?

Alles an den Start

Das zentrale Thema von Destruction Derby ist, wie der Name schon vermuten läßt, das Zerstören von Autos im großen Rahmen. Das sorgfältige Vermeiden von Kollisionen überlassen wir lieber den Formel-1-Fahrern, hier heißt es nur: ran an den Gegner! In Destruction Derby gewinnt nur, wer sich aufführt, als befände er sich im Berliner Berufsverkehr, und zwar mit einem voll aufgeräumten BMW, während alle anderen nur rostige Ladas fahren. Da ist noch eine handbreit Platz zwischen den beiden Wagen vor Ihnen? Nichts wie hinein!

Destruction Derby läßt sich auf vierlei Weise spielen. Bei den Time Trials handelt es sich im wesentlichen um ein Einzel-Zeitfahren auf der Rennstrecke. Keine Gegner, keine Action - eher was für Anfänger oder professionelle Trüb-Tassen. Beim Stock Car Racing sind auch andere Fahrer beteiligt. Leider gibt's hier aber

Martin "Turbo" Wilmer setzt sich hinter's Lenkrad. Aus dem Weg!



"Äh, nett daß Sie uns Ihren Wagen leihen, Herr Psynosis. Ja, wir gehen vorsichtig damit um. Ich habe ihn um die Ecke geparkt, da ist er sicher. Bis später..." Hmmm, vielleicht. Ich werde jetzt besser nach Hause gehen. Tja, was ich mit dem Wagen anfangen, weiß ich nicht so recht. Beschädigt, aber noch kein Totalschaden. In dem Fahrzeug steckt noch Leben, sagt jedenfalls die Anzeige am unteren Bildschirmrand.



keinen Champagner, auch wenn Sie die Konkurrenten so zurichten, als kämen sie gerade aus der Schrottpresse. Aber spaßeshalber kann man diesen Modus ruhig mal ausprobieren. In Wreckin' Racing geht's endlich zur Sache! Hier gehören Blechschäden zum täglichen Brot. Ein zünftiger Crash wird mit Punkten honoriert, ebenso Ihr Bemühen um Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen für die Rettungs-sanitäter. Zu guter letzt haben wir noch den titelgebenden Destruction Derby-Modus, in dem wirklich alle Rennsport-Elemente ausgeschaltet werden. Die Fahrzeuge werden in eine Arena nach römischem Vorbild verbracht und dürfen sich dort gegenseitig rammen, bis schließlich nur noch ein



fahrtüchtiger Wagen übrig bleibt.

Die hohe Schule

Beim Spielen von Destruction Derby stellt man schnell fest, daß dieser Titel als kompromißloser Spielhallen-Knaller konzipiert wurde - nicht mehr und nicht weniger. Die Steuerungen sind weitestgehend vereinfacht, so daß Sie sich nicht mit dem Schalten und sonstigem Kram herumärgern müssen. Hier geht's entweder vorwärts oder rückwärts, und gehalten

wird nur bei Massenkarambolagen mit mindestens 30 Fahrzeugen! Wenn Sie Ihr Fahrzeug als bereifte Dampfamme mißbrauchen, müssen Sie sich natürlich nicht wundern, wenn die Leistungsfähigkeit desselben ständig weiter abnimmt, noch ehe Sie sich's versehen befindet sich die Schadensanzeige im roten Bereich. Bei einem Totalschaden ist das Rennen (oder wie immer man das nennen will) für Sie gelaufen. Versuchen Sie deshalb vorsorglich,

ction Derby



CD REVIEW

die Konkurrenz mit den etwas weniger empfindlichen Fahrzeugteilen zu treffen. Sieht beispielsweise die Frontpartie Ihres Wagens ein wenig zerknüllt aus, empfiehlt es sich, den Rest des Rennens im Rückwärtsgang zu fahren. Was das Tempo betrifft gibt es da keine erkennbaren Nachteile, lediglich das Steuern ist etwas kniffliger...

Die Autos verbeulen und zerlegen sich gegenseitig auf sehr effektive Weise, ähnlich denen in Segas Daytona-Automat. Die häufigen Unfälle können zwar nicht ganz mit den akrobatischen Crash-Einlagen in The Need for Speed mithalten,

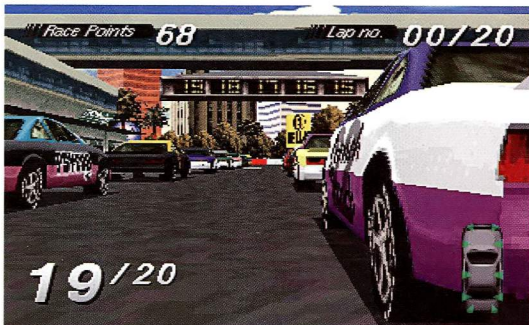
wirken aber dennoch ausreichend überzeugend. Nach Kollisionen fliegen Fahrzeugteile durch die Luft, man hört die wüsten Schreie anderer Fahrer, und ein nervtönder Kommentator läßt seinen Senf ab.

Du solltest ihm doch nur die Türen abfahren!

Destruction Derby hängt sich an den



Moment, das ist mein Wagen! Das gibt's nicht, ich hab' ihn meiner Freundin geliehen, und die ist doch immer so vorsichtig... Ich muß mal eben schnell telefonieren...



Zu Beginn des Rennens sehen die Fahrzeuge noch alle unheimlich schick und gepflegt aus. Ist es nicht viel zu schade, sie in den nächsten Augenblicken bis zur Unkenntlichkeit zu verdeln und zu verstümmeln? Eigentlich nicht, vielmehr kann ich's kaum noch abwarten...

ALTERNATIVEN



THE NEED FOR SPEED
EA • ca. DM 109,-
Zur Zeit noch auf der Pole-Position.



SUPERKARTS
Virgin • ca. DM 89,-
Heiße Renn-Action mit kleinen Kisten.



BLEIFUSS
Virgin • ca. DM 99,-
Totale Action auf Rädern.

derzeit gefragten Trendzug der Rennspiele an, der mit Titeln wie The Need for Speed, Bleifuß oder Fatal Racing nach dem Ersparten der Benzinsüchtigen schießt. Destruction Derby ist sicherlich besser spielbar als der letztgenannte Titel, so daß sich Psychosen glücklich schätzen kann, nicht die Rolle des Forti Fords der PC-Rennspiele zu übernehmen. Aber genau so sicher ist, daß DD nicht annähernd so gut ist wie The Need for Speed oder Bleifuß. Hier gibt's keine riesigen Trophäen und keine Magnum-Flaschen mit Champus, lediglich ein gravierender Obsteller erfreut das Herz des Tüchtigen.

Man könnte nun meinen, es sei unfair, ein Verschrottungsspiel im Arcade-Stil mit Titeln vergleichen zu wollen, die mindestens soviele Spiel wie Simulation sind, aber denkt man an all die automatischen Optionen in TNFS, dann taugt dieses Game auch verdammt gut als Arcade-Renner. Doch umgekehrt gibt es in DD keinerlei Möglichkeit, die Steuerung realistischer zu gestalten, wenn einem der Sinn nach einem anspruchsvolleren Modus steht. Hier gibt's nur Gas Ein oder Aus und natürlich die etwas hohle Karambolage-Action.

Das liegt vielleicht auch an Destruction Derbys Ursprüngen als PlayStation-Spiel, dessen einziger Sinn und Zweck es war, ein Arcade-Spiel für den Hausgebrauch zu

repräsentieren. Und da liegt DD ja auch gar nicht mal so falsch. Wenn Sie ein Spiel brauchen, das Ihnen das Gefühl gibt, als hätten Sie soeben ein paar Märker in den Schlitz gesteckt, sollten Sie sich Destruction Derby mal ansehen. Aber Vorsicht! So himmlisch und anspruchslos die Handlung ist, so schnell werden Sie diesen Titel auch wieder beiseite legen und sich nach intelligenteren Alternativen umsehen.

DESTRUCTION DERBY

Hersteller
Sony Psygnosis
069 - 66543100
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
386DX-33 (486 empfohlen), 1 MB EMS RAM (2 MB empfohlen), 256 Farben VGA/MCGA, CD-ROM-Laufwerk. Läuft mit allen gängigen Soundkarten

Pro
Wilde Renn-Action
Gutes Crashes
Realistische Fahrzeugschäden
Ganz nette Grafiken

Kontra
Sinnlose, platte Handlung
Nervige Kommentare
Kein Link-Up

82%

Magic Carpet 2



Boris Sander holt den Teppich aus dem Keller und wagt sich hinab in die Netherworlds.

Kein Schleudersitz, keine lasergesteuerten Marschflugkörper. Afterburner? Fehlangeige! Kann so etwas die Produktion von Glückshormonen anregen? Eingefleischte Jetpiloten zweifeln zunächst an den Qualitäten von Bullfrogs "Magic Carpet". Dieses Vorurteil wich jedoch schlagartig der Faszination, die dieser Cocktail aus Magie, Fantasy und 3D-Orgie über die Mattscheibe brachte. Für alle diejenigen Teppichakrobaten unter Ihnen, die auch nach der Erweiterungs-CD "Hidden Worlds" immer noch keine Blasen unter den Füßen haben, haben Peter Molyneux und sein Team endlich den heißersehten Nachfolger "Magic Carpet 2 - Netherworlds" geknüpft.

Verschärfte Fronten...

Kaum haben Sie das Böse aus dem ersten Teil verbannt, brodelte es schon wieder gewaltig, diesmal in den Netherworlds, einem Inselreich der Dämonen und verlorenen Seelen. Vissluth, der Oberschurke, hat es geschafft, in die hiesige Welt einzudringen und die Bevölkerung in Angst und Schrecken zu versetzen. Unter der Führung ihres verstorbenen Meisters, auferstanden aus der Totenwelt, gelangen Sie in die Netherworlds, um das Königreich von den Plagegeistern zu befreien.

Wem der Schwierigkeitsgrad des Vorgängers zu niedrig war, darf sich freuen. Auf etwa 30 verschiedenen, teils verborgenen Inseln wird Ihre Teppichflugkunst auf eine harte Probe gestellt. Auf jeder Insel haben Sie unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen, die von

Kafkar, Ihrem nun körperlosen Zauberlehrer, per Sprachausgabe erklärt werden. Neben Ihren sieben magischen Widersachern versuchen Heerscharen von Monstern und Dämonen, Ihnen den Teppich unter den Füßen wegzuziehen. Die Byte-Hexer aus Guildford haben sich wieder auf den Hosenboden gesetzt und neue Bestien im digitalen Schreckenskabinett gezüchtet.

..gegen finstere Dämonen

Cymmerians sehen aus wie eine Kreuzung zwischen mutierten Krokodillfedermäusen und dem



Glöckner von Notre Dame. Hat man einen davon erledigt, verwandelt er sich in eine Horde kleiner Käfer, die dann wild umherwuselnd die Heimatburg anknaubern. Ganz so lustig, wie sich das anhört, fand ich es allerdings nicht. Mehrköpfige Hydras schießen ganze Salven von Feuerkugeln ab. Richtig gemein, wenn man einer solchen die Köpfe abrasiert hat und gerade das letzte Face noch auf's Korn nimmt... schwupp, wachsen die anderen wieder nach. Irgendwie erinnern mich die Sentinels an den Film Vortex. Manchmal erwische ich



In Höhlen voller Spinnen ist Ihr Schloß schon gut zu erkennen.

mich dabei, wie ich, meine Nase am Monitor plattdrückend, versuche, im Innern der fliegenden Felsköpfe doch noch irgendwo Sean Connery zu entdecken. Aber am liebsten mag ich die Moon Dwellers. Sie gleichen lebendigen Tennisbällen, die allergisch gegen meinen racketschwingenden Namensvetter sind und deshalb hoch oben in der Luft schweben.



ALTERNATIVEN



MAGIC CARPET

EA • ca. DM 109,-
Das Original zwar, aber längst nicht mehr das Beste.



HI-OCTANE

Bullfrog • ca. DM 109,-
Dieselbe Grafik-Engine, aber ein völlig anderes Game!



HIDDEN WORLDS

Bullfrog • ca. DM 35,-
Es gibt gar nicht sooo viele Spiele mit Zauberteppichen!

Nur wenn sie Manakugeln verspeisen können, trauen sie sich hinab. Einfach genial, mit welcher Liebe zum Detail die Ochsenfrösche diese und viele andere Geschöpfe der Nacht kreiert haben.

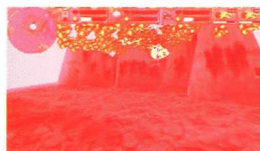
The Power of Magic

Um den Bösewichtern zu Leibe zu rücken, hat Bullfrog auch neue Zaubersprüche ausgetüftelt. Jeden der 25 magischen Tricks kann man, je nach gesammelter Erfahrung, in drei Ausbaustufen anwenden. So verwandelt sich beispielsweise die anfangs doch klägliche Feuerkugel mit der Zeit in einen wahren Feuersturm. Und mit dem Spruch "Duel" hängen Sie sich in der ersten Stufe an die Fersen Ihres Gegners, wobei die Flugrichtung automatisch angepaßt wird. In der zweiten Stufe zapfen Sie Ihrem Rivalen zusätzlich etwas von seinem Mana ab, während in der höchsten Stufe auch noch Lebensenergie aufgesaugt und transferiert wird. Je öfter ein Spruch

zur Anwendung kommt, desto erfahrener wird unser Turbanträger damit, bis schließlich die nächsthöhere Stufe erreicht wird. Manchmal findet man auch versteckte Schriftrollen, die ohne Umschweife den nächsthöheren Level eines Spruchs aktivieren. Das Handling der Zaubersprüche wurde ebenfalls verbessert. Beide Maustasten kann man nun mit einem Spruch belegen. Es gibt aber Situationen, in denen diese beiden Zauberkunststücke fehlt am Platze sind. Dann halten Sie einfach die Umschalt-Taste gedrückt und klicken sich mit der Maus bis zum passenden Spruch durch.

Alles andere als grau

Nachdem "Hidden Worlds" mit Schnee- und Eislandschaften aufwarten konnte, bietet "Magic Carpet 2" zusätzlich stimmungsvolles Gleiten am Nachthimmel. Geheimnisvoll tauchen Objekte praktisch aus dem Nichts auf und werden durch Blitz- und Feuerkugeln verursacht



Ka-wommmmm. Eine feindliche Festung geht in Flammen auf.



Der Typ mit dem Turban, das sind Sie. Schicke Hosen!

Lichtreflexe zurück. Die Grafik-Engine ist wirklich vom Feinsten, allerdings fordert eine derartige Detailgenauigkeit ihren Tribut in Sachen Rechner-Performance. Zwar muß die CPU nicht gerade im Mikrowellenbereich schwingen, unter 66 MHz muß man aber Einbußen in Kauf nehmen. Manche Optionen wie Horizont, Spiegelungen und Lichtreflexe kann man auch abschalten. Aber seien wir doch mal ehrlich. Erst im SVGA-

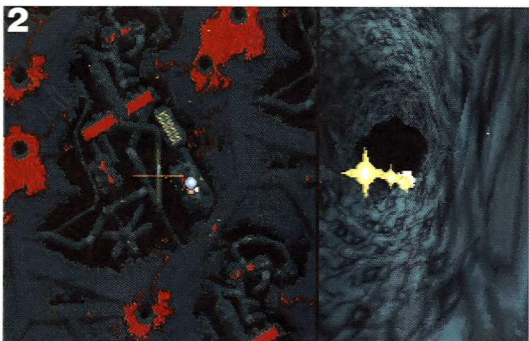
Obwohl das Spielprinzip unverändert blieb, ist "Magic Carpet 2" noch lange kein kalter Kaffee.

Modus mit allen Schikanen geht so richtig die Post ab. Aber Weihnachten steht ja vor der Tür, und da sollte ein Pentium 120 mit 16 MByte ganz oben auf der Wunschliste stehen. (Ach, Chef, wie war das mit meinem 14. Gehalt?)

Ansonsten hat sich aber am Spielgeschehen nicht viel verändert.



1 Puuh! Schon im ersten Level gibt's mächtig Ärger. **2** Die Split-Screen Karte erleichtert das Navigieren unheimlich. **3** Hier brennt die Luft! Machen Sie sich auf einen harten Kampf gefaßt. **4** Mit solch hervorragenden Grafiken haben die Macher von Bullfrog einmal mehr ihr Können unter Beweis gestellt. **5** Langsam füllt sich das Buch mit den Zaubersprüchen. Aber reichen sie auch für den alten Quazzyxyx (oder so ähnlich)?



Obwohl das Spielprinzip unverändert blieb, ist "Magic Carpet 2" noch lange kein kalter Kaffee. Im Gegenteil, es ist praktisch unmöglich, sich dem Zauber dieses 3D-Spektakels zu entziehen. Ich bin davon überzeugt, daß dieses neue Abenteuer aus dem Morgenland wieder der Renner in den Charts wird. (1)

MAGIC CARPET 2

Hersteller
Bullfrog/EA
Tel.: 05241-24307
ca. DM 119,-

Mindestanforderungen
486DX2-66, 6MB RAM, 256 Farben
VGA-Grafikkarte, MS-DOS 5.0, Double
Speed CD-ROM-Laufwerk, Sound
Blaster-kompatible Soundkarte.

Pro
Beindruckend realistische Grafik
Coole Soundeffekte
Abwechslungsreiche Aufgaben
Perfektes Gameplay
Hohe Spielmotivation

Kontra
Ein paar neue Spielelemente mehr
hätten's schon sein dürfen.

91%

Caesar II



CD REVIEW

Vom Größenwahn getrieben schwingt sich Martin Mirbach auf, das Römische Reich neu zu errichten. Müssen wir bald alle vor einem neuen Kaiser zittern?



Zu Anfang jedes Kampfeinsatzes wird der Spieler durch ein solches Briefing mit Informationen versorgt.

Sie erinnern sich doch sicher an Caesar. Nein, nein! Nicht der Caesar, dessen "De bello Gallico" Ihnen den Weg zum Latinum ein wenig erschwerte. Es gab auch mal ein recht beliebtes Spiel, das genauso hieß. Und davon hat Sierra jetzt einen Nachfolger auf den Markt gebracht. Es handelt sich dabei um eine Städtebau-Simulation, zumindest auf den ersten Blick. Tatsächlich steckt aber einiges mehr dahinter. Doch lassen Sie mich von Anfang an erzählen...

Alle Wege führen nach Rom!

Im Grunde gibt es zwei Möglichkeiten, Caesar II zu spielen: Im "Campaign"-Modus geht es darum, durch den erfolgreichen Bau von Städten und das Beherrschen ganzer Provinzen in der politischen Hierarchie des antiken Römischen Reiches aufzusteigen. Im Städtebaumodus geschieht alles erstmal eine Nummer kleiner. Da baut der Spieler eine Stadt. Punkt. Und damit fangen wir jetzt an. Ihnen stehen eine Reihe verschiedener architektonischer Gebäude, von der Stadtmauer bis zum Aquädukt, zur Verfügung, die beliebig auf einer Landkarte platziert werden können. Entstehen soll daraus eine gut funktionierende, lebhaft Stadt, deren Bewohner durch reichliche Steuerspenden merklich zu Ihrem

monetären Wohlbefinden beitragen sollen. Was muß man also tun, damit eine Stadt von möglichst vielen solventen Steuerzahlern bevölkert wird? Nun, Menschen brauchen Häuser, also bauen Sie welche. Doch damit ist es nicht getan. Wichtig ist auch eine intakte Infrastruktur, also Wasserversorgung, Straßen, sanitäre Einrichtungen, Schulen, Märkte, usw. Dazu kommt die persönliche Sicherheit Ihrer Untertanen. Mindestens eine Stadtmauer und ein paar Wachtürme sollte Ihnen diese schon wert sein. Wenn das alles geklappt hat, das soziale Umfeld also stimmt, dann geht es auch Ihnen prächtig. Sehen Sie zu, wie sich aus den anfangs von Ihnen errichteten kleinen Hütten automatisch stattliche Häuser entwickeln. Auch mit der Industrie, ebenfalls eine wichtige Steuerquelle, sollte es stetig aufwärts gehen. Ein Zeichen dafür, daß Sie alles richtig gemacht haben. So langsam sollten Sie sich größeren Aufgaben zuwenden!

Veni, vidi, vici!

So weit, so gut, aber um erfolgreich eine Provinz verwalten zu können, müssen Sie sich daran gewöhnen, in größeren Dimensionen zu denken. Jetzt müssen Häfen her, Bergwerke und Handelszentren. Sämtliche Städte auf der Provinzkarte müssen möglichst

ALTERNATIVEN



SIM
MicroProse ● ca. DM 109,-
Exzellenter Stoff für ambitionierte Finanzmanager.



SIM CITY 2000
Maxis ● ca. DM 109
Städteplanung in großem Rahmen.



THEME PARK
Bullfrog ● ca. DM 109
Der Freizeitpark für Hobby-Architekten - sehr gelungen.

geschickt miteinander verbunden werden. Die von Ihnen selbst gebauten Städte, in die Sie zwischendurch per Mausklick zurückkehren können, um nach dem Rechten zu sehen, sind dabei kein Problem. Auch die anderen römischen Städte auf der Karte lassen sich bereitwillig in Ihr kleines Imperium integrieren. Viel

Grafik, Sound und Musik sind dem hohen Niveau des Spiels durchaus angemessen.

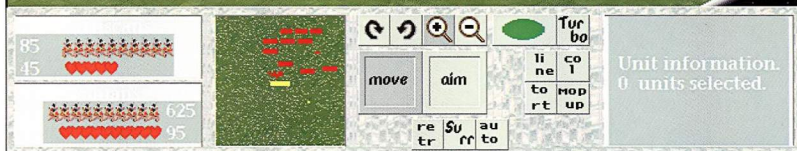
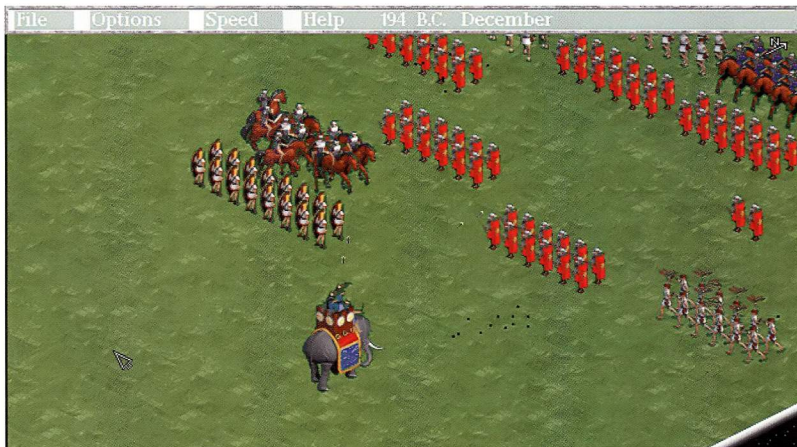
schwieriger sind da schon die Ansiedlungen fremder Stämme, die sich einfach nicht befrieden lassen wollen. Da ist dann schon ein deutliches Wort fällig, sprich: Truppen aufmarschieren lassen und das widerspenstige Volk in die Schranken weisen. Und so kommen wir hier quasi zu einem Spiel im

Spiel, denn der Gefechtsmodus ist schon eine Kunst für sich. Die Stärke Ihrer Legion (das ist der Oberbegriff für die gesamte Armee) ist dabei konstant, sie zergliedert sich allerdings in einzelne Truppen, die wiederum jeweils in einem Fort untergebracht werden müssen. Je mehr Forts Sie bauen, desto mehr teilt sich Ihre Legion in einzelne, kleinere Truppen. Wenn's irgendwo brennt, sind Sie dann wahrscheinlich schneller zur Stelle, aber ob Sie Ihre Armee dann immer noch so gut kontrollieren können? Denn die Moral der eigenen Truppen ist gar nicht mal so sehr gefestigt. Böse Zungen behaupten, sie schwanke wie ein Fähnlein im Wind.

Überhaupt ist das mit dem Kämpfen so eine Sache. Jeder Gegner hat eine andere Taktik, nur die Kampferfahrung bringt Sie auf Dauer weiter. Aber ich bin mir sicher, mit ein paar Stunden Übung kriegen Sie das locker hin. Außerdem steht in völlig aussichts-



Sehen Sie nur, was für prächtige Städte die alten Römer bauen konnten! Straßen, Wasserversorgung, Krankenhäuser, Bäder, alles ist da. An einen so hohen Lebensstandard kann man sich leicht gewöhnen...



Kein Kinderspiel, aber auch für Kinder

Apropos, leicht! Was sich bis hierher vielleicht anhören mag, wie ein Kinderspiel, ist in Wahrheit alles andere als einfach. Zwar gestaltet sich der Einstieg ins Spiel nicht zuletzt wegen des sehr ausführlichen Tutorials auch für Anfänger überaus angenehm, doch gibt es immer wieder mehr oder minder schwere Rückschläge. Gegen die Ausbreitung diverser Krankheiten helfen gute sanitäre Einrichtungen, Barbaren können auf der Provinzebene am Vordringen in die Städte gehindert werden, aber gegen Feuer und aufständischen Pöbel ist der Spieler relativ machtlos. Da hilft eigentlich nur Abwarten. Oder ausführliches Training in einem niedrigeren Schwierigkeits-

grad, wovon insgesamt fünf zur Verfügung stehen. Die Crux an der ganzen Sache ist, daß Ihnen mit niedrigerem Schwierigkeitsgrad auch nur ein geringeres Startkapital mit auf den Weg gegeben wird. Aber so ist das nun mal im Leben, bewähren muß man sich immer und überall. Als kleiner Trost wird Ihnen während des Spiels eine ganze Menge Zerstreuung geboten. So können Sie sich zum Beispiel in schwierigen Phasen in das Forum zurückziehen, um Berater zu konsultieren, Entscheidungen zu treffen, oder auch nur ein Orakel zu befragen. Außerdem gibt es zwischen durch immer wieder schön animierte 3D-Sequenzen, in denen Sie das Treiben in den Städten sozusagen aus erster Hand verfolgen können. Dabei sind sämtliche Darstellungen absolut unblutig und für die ganze Familie, zumindest für alle Familienmitglieder ab 6 Jahren, geeignet.

Zwei Schritte vor, einer zurück

Im Vergleich zum Vorgänger haben wir hier also die gelungene Weiterentwicklung eines erfolgreichen Konzepts. Auch die technische Umsetzung ist gut gelungen. Grafik, Sound und Musik sind dem hohen Niveau des Spiels durchaus angemessen. Ein eingebauter Geschichtsbuch informiert den Leser über den historischen Hintergrund des Römischen Reiches (sofern Interesse besteht), und auch die bei Sierra übliche Installationsroutine funktioniert unter DOS total problemlos.

Aber was ist mit der groß

angekündigten Kompatibilität zu Windows 95? Die Installation läuft hier, auf dem gleichen Rechner wohlgeordnet, schon mal nicht so glatt (Soundkarte!), und wenn man das Spiel schließlich startet, wird zuerst Windows beendet, der Rechner mit DOS neu gebootet und zuletzt Caesar II aufgerufen. Beim Beenden des Spiel läuft das Ganze rückwärts ab: DOS schließen, Windows 95 neu starten und weiter geht's. Präemptives Multitasking, die eigentliche Stärke von Windows 95, wird also komplett ausgeschaltet. Das hatten wir aber bei anderen Spielen von Sierra schon weitaus besser, ich erinnere nur an Phantasmagoria. Und dieser Rückschritt, meine Herren, wird mit einem, wenn auch nur milden, Punktabzug bestraft! (2)

CAESAR 2

Hersteller
Sierra On-Line
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
386-33, 4 MB RAM, Festplatte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, Maus.
Läuft mit allen gängigen Soundkarten.

Pro
Leichter Einstieg durch gelungenes Tutorial
Viel Abwechslung über den Städtebau hinaus
Schöne Grafiken, guter Sound
Geschichtsunterricht gratis

Kontra
Keine echte Kompatibilität zu Windows 95
Schlecht strukturiertes Handbuch

80%



Zwischendurch sollte man ruhig mal im Forum vorbeischaun. Hier kann man ein Orakel befragen, Berater konsultieren und seinen eigenen Stellenwert im Senat erfahren. Für die Karriereplanung überaus nützlich!



CD REVIEW

Alien Odyssey

Das Weltall ist weit und ruhig, dachte sich Markus Brodrick - und schon befand er sich mitten in der Odyssee seines Lebens.

Vorbei war es mit dem gemütlichen Forschungsausflug zum Planeten Betan. Kaum angekommen, schmiert mein Raumgleiter in der unwirtlichen Atmosphäre der fremden Welt ab. Eine unbekannte Lebensform rettet mich aus den Trümmern - das ist ja noch mal gut gegangen, denke ich. Aber da geht der Ärger erst richtig los. Wer sind die anderen Wesen? Warum schießen die alle auf mich? Ein ganzes Volk samt Welt zu retten, kann ganz schön stressig sein.

Noch im November will Argonaut Software mit einem neuen Adventure auf den heiß umkämpften Spielemarkt kommen. Um ganz vorne mitspielen zu können, muß der Titel schon etwas Besonderes sein. Eine Mischung aus Adventure und Shoot-'em-up soll ein völlig neues Spielgefühl vermitteln. Dem einen sind Adventures zu langweilig, dem anderen Ballerspiele zu sinnlos. Alien Odyssey ist ein Versuch, beide Genres zu verbinden und damit ein Spiel zu schaffen, das alle Gemüter zufriedenstellt. Dazu gehören Zutaten wie gerenderte Grafiken, flüssige Bewegungen (auf unserem

Testrechner - P90, 16 MB RAM - sollte das nicht weiter schwerfallen), digitalisierte Spracheffekte, sehr gut gemachte Grafikvideos zwischen den Levels und Musik.

Als ich die CD bekam, war ich mißtrauisch. Meine Güte, schon wieder so ein Riesenmonsterspiel, dachte ich. Und das Handbuch sieht ganz schön mickrig aus. Aber dann kam die Überraschung: Die Installation lief schnell und problemlos, genau so, wie man es sich immer wünscht. Meine etwas exotische Soundkarte wurde sofort erkannt (großes Lob...), niemand änderte unaufgefordert meine

Ein Multiplayer-Modus hätte zum Spielspaß bei Alien Odyssey eine Menge beitragen können.

Systemdateien. Einziger der Tastaturlenker schien auch vom Planeten Betan importiert zu sein, ich brauchte einige Minuten, um zur Änderung des Installationsverzeichnis den Backslash zu finden. Das dünne



Rasend schnelle Grafiken in dusterer Atmosphäre kennzeichnen einen Teil der shoot-'em-ups.

Handbuch ist genau richtig dimensioniert, denn im Gegensatz zu vielen anderen Spielen kann es auf x Seiten mit Problem-behandlungs-Routinen verzichten. Alles Wichtige ist enthalten - die Erklärung der Steuerung und eine kurze Beschreibung der Handlung, mehr ist nicht nötig.

In der Schußlinie

Und los geht's! Das Spiel beginnt mit einem ziemlich langen, gut gemachten Intro, das etwas an vergangene X-Wing-Zeiten erinnert. Anschließend heißt es "Feuer frei!". Auf rasenden Fahrten durch eine

unbekannte Umgebung müssen so viele Feindroboter wie möglich abgeschossen werden. Das hört sich leicht an, ist aber ziemlich schwierig, da die Roboter eine Menge einstecken können. Außerdem geht es in rasantem Tempo über riesige Felsen und zwischen den Bäumen hindurch, und der einzige Freund, den man in dieser feindlichen Welt getroffen hat, steht einem dauernd in der Schußlinie. Leider wird das eigene Raumfahrzeug vom Rechner gelenkt, so daß es nicht möglich ist, Gefahren auszuweichen, und als Dreingabe wird man dauernd von



Oooops! Immer passieren mir solche Sachen! Die Grafiken sind manchmal schon beängstigend realistisch!



Der Mann auf dem Scooter ist die einzige Person, die Dir in dieser fremden Welt freundlich gesonnen ist. Du solltest Dich trotzdem nur auf Dich verlassen.

den Feinden mit Bomben beworfen. Sind alle Widrigkeiten gemeistert, erreichen die beiden Verfolgten das schützende Dorf der Freunde. Deren Anführer sagt den Helden dann für die Zukunft seine vollste Unterstützung zu.

Der Held der Geschichte schleicht sich durch feindliche Waffenlager, rast mit seinem Raumgleiter in unglaublichem Tempo durch abenteuerliche Labyrinth und meistert oder erliegt - je nach Geschick - tausend Gefahren. Es ist schon ganz schön peinlich, in einen riesigen Ventilator gesaugt zu werden und sich in tausend Teilen durch die Luft fliegen zu sehen. Hier ist aber auch fast alles feindlich gesinnt. Ätzen der Schleim tropft von der Decke, und noch das kleinste Viech, das durch die Gänge läuft, will einem ins Bein beißen. Und außerdem - alle sind hier gepanzert, nur der Held nicht!

Endlich wird es unserem Helden jedoch gelingen, seine Freunde und sich von den Unterdrückern zu befreien und die Welt zu retten. Das ist doch immer so in solchen Geschichten, oder? Alles in allem ist Alien Odyssey eine recht gelungene Fortführung der seit vielen Jahren gespielten Adventures, die mit digitalen Soundeffekten und guten Videosequenzen glänzen kann. Dazu kommt, daß die Levels teilweise wirklich kompliziert sind und einige Variationen haben. Verschiedene Schwierigkeitsstufen sorgen für viele Stunden Spielspaß, in denen die Plasmawaffe keine Ruhe hat und die Aliens hinter jeder Ecke lauern. Die Shoot-'em-up-



Hinter jeder Ecke lauert ein Alien, der nicht Gutes im Sinn hat. Nur wenn Du schnell und vorsichtig bist, hast Du eine Chance.

Einlagen gefallen durch sagenhafte Grafiken, die mit atemberaubender Geschwindigkeit präsentiert werden und verlangen schnelles Reaktionsvermögen.

Auf dem neuesten Stand?

Leider kann der Spieler - wie erwähnt - nicht selbst die Steuerung übernehmen. So bleibt nur wildes Geballere auf die aus dem Hintergrund heranrasenden

Hindernisse, das sehr an alte Arcade-Spiele erinnert und schnell langweilig wird. Die Programmierer von Argonaut haben sich wirklich viel Mühe mit der Einbindung von Sprach-Samples gemacht - das Konzept funktioniert gut. Doch es wimmelt nur so von Kraftausdrücken. Muß das sein? Ein Multiplayer-Modus hätte zum Spielspaß bei Alien Odyssey eine Menge beitragen können. Seite an

Seite mit einem guten Freund oder auch gegeneinander anzutreten - das wäre es gewesen! Zwei schnelle Rechner hätten diese Aufgabe, vielleicht mit einer leichten Einbuße bei der Grafikqualität, gut schaffen können. Schade, und auch etwas unverständlich, wo heute doch beinahe jedes Spiel wenigstens eine serielle Verbindungsmöglichkeit mit auf den Weg bekommt.

Alien Odyssey hat vom ausgedehnten Spielgebiet bis zur Enträtselung einer Symbolsprache alles, was ein Adventure braucht, um spannend zu sein. Damit ist es genau das richtige Spiel, mit dem sich der Computerfreak über die langen Wintermonate retten kann. ☺

ALTERNATIVEN



WC ARMADA
EA • ca. DM 69,-
Weltraumsimulation
Multiplayerfähig

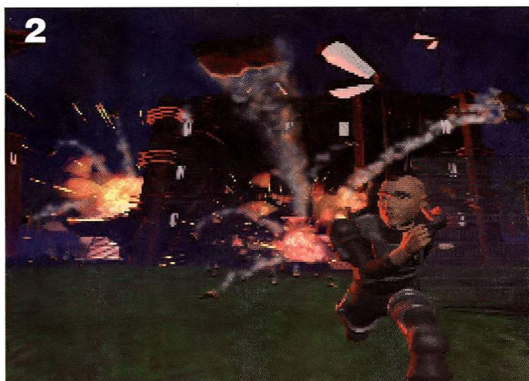


JURASSIC PARK
Ocean • ca. DM 109,-
Mischung aus Adventure
und Jump'n-run



SYSTEM SHOCK
EA • ca. DM 119,-
Ein komplexer und höchst
fesselnder Science Fiction-Thriller

1 Gleich zu Beginn von ALIEN ODYSSEY geht die Action los. In rasender Fahrt fliehen der Held der Geschichte mit seinem neuen Freund vor den feindlichen Robotern. **2** Geschafft! Das Zentrum der finsternen Mächte ist erledigt und die Welt gerettet. Auf nach Hause! **3** Die gerenderten Grafiken wirken oft fast lebensecht. Man braucht nicht viel Phantasie, um sich in der Spielhandlung wiederzufinden. **3** Immer wieder gerast Du in Situationen, aus denen Du schneller wieder heraus möchtest, als Du hineinkamst ... und Dein Wunsch geht in Erfüllung - mit Kawumm!



ALIEN ODYSSEY

Hersteller

Philips Media
040 - 236290
ca. DM 119,-

Mindestanforderungen

486DX2/66, 8 MB RAM, 8 MB freier Festplattenspeicher, VGA mit 256 Farben, DOS 5.0, Double Speed CD-ROM, Maus und Soundkarte. Empfohlen werden ein 486DX4/100 mit einem Quad Speed CD-ROM und einer Soundblaster AWE32.

Pro

Tolle Grafiken
Atemberaubendes Tempo
in den Shoot-'em-ups
Super Sound und digitalisierte Sprache
Tolle Videosequenzen
Dauert lange, bis der Titel durchgespielt ist

Kontra

Keine Steuerungsmöglichkeiten in den Shoot-'em-ups
Hohe Hardware-Anforderungen
Keine Multi-Player-Option

80%

POINT

C O M P U T E R G M B H

**Smart and
Friendly**

CD - R e c o r d e r



Produzieren Sie Ihre eigenen CDs

CD-Formate: CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-Digital Audio, Photo-CD, Mixed Mode CD, Multisession CD-ROM, VideoCD und CD-i.

Die CD-Recorder von „Smart and Friendly“ sind mit Qualitätslaufwerken bekannter Hersteller ausgestattet und werden komplett anschlussfertig mit Software geliefert. Lieferbar sind Versionen für DOS, Windows, Mac, Unix, SUN Betriebssysteme.

Die CD ist das ideale und preisgünstige Medium für

- Sichere Archivierung großer Datenbestände
- Speicherung von bebilderten Dokumentationen
- Einfacher Versand von Text, Bild und Tondokumenten
- oder als platzsparende, preiswerte Backup-Lösung

Smart and Friendly CD-R 1002

- schnell durch Double Speed Aufnahme
- benötigt Disc Caddy
- Pufferspeicher 1 MB

Artikel-Nr. 760 100

DM 3.648,-

Smart and Friendly CD-R 2000

- Aufnahmezeit für 650 MB ca. 37 Min.
- ohne Disc Caddy
- Pufferspeicher 2 MB, bis 32 MB erweiterbar
- Firmware-Upgrade über CD oder SCSI
- Frontbedienung zum Abspielen von Audio-CD's ohne Computer

Artikel-Nr. 760 110

DM 5.198,-

Smart and Friendly CD-R 4000

- schnellste Aufnahme durch Quad Speed
- Aufnahmezeit für 650 MB ca. 17 Min.
- höchste Zuverlässigkeit, MTBF 50.000 Stunden

Artikel-Nr. 760 120

DM 7.666,-

Sonderpreis für Leer-CDs

- beim Kauf eines CD-Recorders erhalten Sie die ersten 100 CDs (Fabrikat BASF) zum Sonderpreis von:

Artikel-Nr. 799 110

DM 15,-

CD-Recorder

Alle Geräte unterstützen durch die mitgelieferte Corel CD-Creator Software englisch die Aufzeichnungsformate: CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-Digital Audio, Photo-CD, Mixed Mode CD, Multisession CD-ROM und Video-CD

Medien 63 / 74 Minuten 12 cm; 18 / 21 Minuten 8 cm

Interface: SCSI-2, inkl. SCSI-Adapter

Für die Betriebssysteme DOS, Windows, Mac, Unix, SUN liefern wir gegen Aufpreis: Gear CD-Mastering Multimedia Software. Die Gear Multimedia Software unterstützt zusätzlich die Aufzeichnungsformate CD-i, EB und MMCD.



Eine echte Zeitungs-Predigt - der General brüllt Anweisungen.



Durch ein geheimnisvolles Labyrinth gelangen Sie zu den Kampfschauplätzen.

Battle Beast ist ein weiterer Versuch, das Prügelspiel-Genre auf dem PC zu etablieren. Im Gegensatz zu den üblichen Blutbädern versucht's der Titel jedoch auf der lustigen Cartoon-Schiene. Außerdem bemüht sich das Spiel durch eine bizarre Nebenhandlung, in der es vornehmlich um Kröten geht, die Grenzen des Genres zu erweitern. Nüchtern betrachtet ist Battle Beast ein interaktiver Zeichentrickfilm, der dem Spieler einzureden versucht, daß

Zur Auswahl stehen Ihnen sechs verschiedene Kandidaten, die sich alle mehr oder weniger ähnlich sind.

die Zivilisation durch eine besondere Krötenrasse unter ihrem Anführer Toadman bedroht wird. Um der dräuenden Amphibien-Invasion entgegenzuwirken, wurden spezielle Kröten-Killer-Monster entwickelt, die anfangs niedlichen Haustieren ähneln, sich aber bei Bedarf in fürchterliche Froschtöter verwandeln. Nach bester Tradition haben jedoch einige dieser Monster die Seiten gewechselt, und nun liegt es an Ihnen, sich mit diesen



Abtrünnigen näher zu beschäftigen. Was anschließend passiert, ist im Grunde nichts anderes als eine Reihe von Scharmützeln an diversen Kampfpunkten, so wie wir es von jedem anderen Beat-'em-up kennen.

Zu Beginn des Spiels werden Sie durch Zeitungsberichte über den Krötenterror auf Ihre Aufgabe eingestimmt. Sie haben auch die Möglichkeit, Teile davon in Form kurzer animierter Clips anzuschauen.

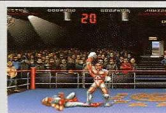
Dann erscheint ein animierter großmäuliger General, der über dies und jenes blubbert. Nun suchen Sie sich das Monster aus, mit dem Sie in den Kampf ziehen wollen. Zur Auswahl stehen Ihnen sechs verschiedene Kandidaten, die sich alle mehr oder weniger ähnlich sind. Als nächstes wählen Sie den Schauplatz aus, und hier hat Battle Beast etwas Besonderes zu bieten: Sie müssen einen farbigen Punkt durch ein Labyrinth führen, und zwar so, daß Sie den gewünschten Kampf-schauplatz noch vor Ihrem Gegner erreichen. Gelingt Ihnen dies, können Sie beim Kröten-Töten Bonuspunkte einsacken, außerdem können Sie Zugang zu Geheimräumen und Power-Ups erhalten.

Wenn's dann an die eigentlichen Zweikämpfe geht, verläuft die Action ziemlich standardmäßig. Sie verfügen über das übliche Arsenal an Uppercuts, Kicks und Special Moves. Dargestellt wird das Ganze allerdings in albern übertriebener Tom & Jerry-Manier. Sie schlagen dem Gegner mit einem dicken Hammer auf den Kopf usw. Die Figuren können auch bis zu einem gewissen Grade mit den Hintergründen interagieren, indem sie z.B. auf Plattformen springen oder

ALTERNATIVEN



RISE OF THE ROBOTS
Mirage © ca. DM 79,-
Ein einziger Schrotthaufen.



ULTIMATE BODY BLOWS
Team 17 © ca. DM 70,-
Ein Standard-Prügelspiel im Amiga Stil.



SUPER STREETFIGHT II
Gametek © ca. DM 89,-
Nach wie vor nur schwer zu schlagen.



Dieser Schrottplatz ist doch die ideale Kulisse für eine hitzige Auseinandersetzung. Jedenfalls kann hier nicht mehr so viel zu Bruch gehen.

den Gegner in rotierende Klingen oder andere Gefahren treiben. Waffen können ebenfalls verwendet werden, doch es empfiehlt sich, sparsam mit der Munition umzugehen, denn Ihre Vorräte werden, neben anderen Variablen, etwa Energie, mit in die nächste Runde übernommen.

Bei durchschlagendem Erfolg kommt es schließlich zum großen Showdown mit dem bösen Toadman persönlich. Sie haben jetzt die einmalige Gelegenheit, die Stadt von der drohenden Krötenplage zu retten. Trotz der lächerlichen Handlung und ebensolcher Grafiken ist Battle Beast nichts weiter als ein gewöhnliches Standard-Prügelspiel, und ich halte es für unwahrscheinlich, daß der Titel FX- und SF-Fans von den Stühlen reißen wird. Die Cartoons und die Gags könnten allerdings einem jüngeren Publikum durchaus gefallen.



Die kriegslüsternden Blester! Gleich sechs von ihnen warten darauf, zum Kampf herausgefordert zu werden.



BATTLE BEAST

Hersteller
7th Level
Tel: 06107 - 930100

Mindestanforderungen
486-33, 8MB RAM, 256-Farben-Bildschirm, Maus, CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1 oder höher, Soundkarten, Joystick, Modem und Netzwerkmodus.

Pro
Farbenprächtige Grafiken
Gute Sprachsamples
Amüsante Todesszenen

Kontra
Ein bißchen kindisch

65%

Battle Beast

Martin Wilmer im Kampf gegen die inneren Schweinehunde.



CD REVIEW

Bleifuß hat mich vom ersten Augenblick an gefesselt. Sobald die Installation abgeschlossen und das Spiel gestartet war, wurde ich mit knalligen Farben und einer unerhörten Detailfülle bombardiert, wie aus dem Nichts. Bei dem Titel handelt es sich um ein schnörkelloses Rennspiel im Arcade-Stil, das man auch ohne große geistige Anstrengung spielen kann. Man benötigt lediglich ein instinktives Gefühl für die Idealinie und gutes Sitzfleisch.

Wichtigstes Verkaufsargument des Spiels sind die exzellenten Grafiken mit den prächtigen und schwebelichen Sprites (im VGA-Modus), den beeindruckenden Hintergründen und den reichhaltigen Dekorationen am Fahrbahnrand. Jede der sechs Rennstrecken ist üppig gezeichnet und sehr abwechslungsreich angelegt. Mal jagen Sie eine schnurgerade Autobahn entlang, und plötzlich biegt die Straße in ein Hafengebiet ab, wo an den Docks die Kräne arbeiten. Dann geht's durch eine enge Haarnadelkurve, und vor Ihnen setzt eine riesige 747 zur Landung an und bringt mit Ihren Turbinen Ihre Lautsprecher zum Dröhnen. Hier geht's wirklich voll zur Sache! Der einzige Haken bei diesen hübschen Grafiken ist, daß man viel zu sehr abgelenkt wird - während Sie einen voll animierten Vergnügungspark bewundern, rasen Sie mit 300km/h in die Leitplanken!

Zur Auswahl stehen Ihnen solche PS-Monster wie der Ferrari F40, der Bugatti EB110 und der Porsche 911, aber aus Gründen des Titelschutzes mußten die Programmierer von Graffiti die Fahrzeugnamen in Müllnamen wie Shadow und Tiger umwandeln. Die Fahrzeuge sind bei

STIMMUNG!

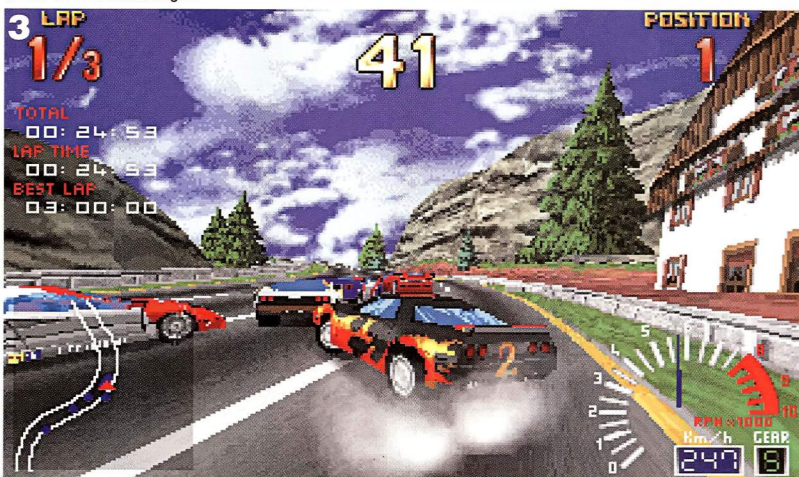
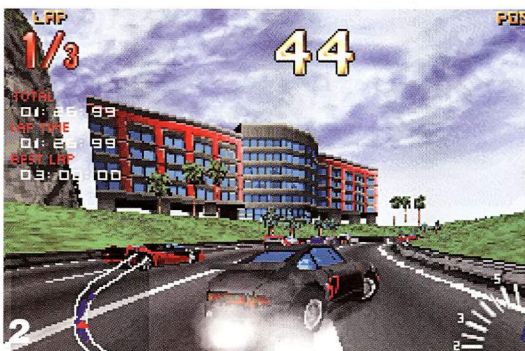
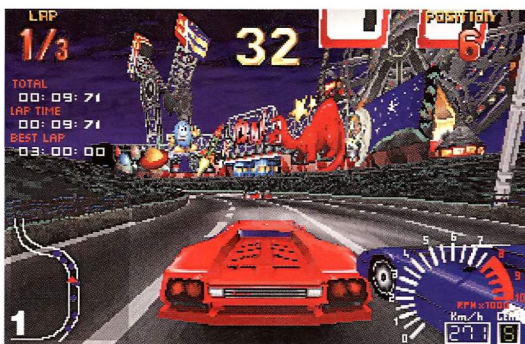


Schieben Sie Ihre Musik-CD ein und genießen Sie den Auto-Hifi-Stereo-Sound!

jeder Geschwindigkeit mit ihren echten Vorbildern absolut identisch. Es ist schon etwas Besonderes, zuzuschauen, wie sie sich in die Kurven legen, wie das Heck ausbricht und die Reifen qualmen. Hier kann man sich risikoreiches Fahren noch leisten, im Gegensatz zu Spielen wie beispielsweise The Need For Speed, wo Fahrfehler nicht so einfach verziehen werden. Aber schließlich ist Bleifuß ja auch ein Arcade-Spiel.

Das Spieltempo ist einfach großartig, und das zeichnet Bleifuß auch gegenüber der Konkurrenz aus. Im VGA-Modus glaubt man schon fast, die Schwerkraft zu spüren, wenn man beim Start sein

1 Sehen Sie sich nur mal diese Details auf der Kirmes an... und die Lichtkegel der Scheinwerfer! **2** Ein Porsche 911. **3** Eine Corvette auf Abwegen.



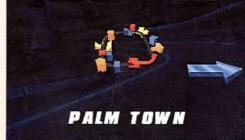
CD REVIEW

Brummmmm, brummmmm... Martin Wilmer untersucht, wie man sich auf schnellstmöglichem Wege Lackschäden einhandelt.

Bleifuß

ATTRAKTIVE RENNSTRECKEN

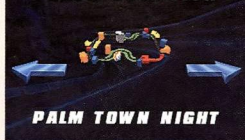
TRACK SELECTION



PALM TOWN

Ein gemütlicher Anfang mit einfachen Kurven - diese Strecke ist locker zu schaffen.

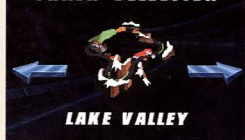
TRACK SELECTION



PALM TOWN NIGHT

Auf diesem Nachtkurs können Sie eine sehr detailreiche Kirmes bewundern.

TRACK SELECTION



LAKE VALLEY

Hüten Sie sich hier vor den verschneiten Rändern und achten Sie nicht so sehr auf die Seilbahnen!

TRACK SELECTION



SUNBEACH HILL

Von den Bergen bis hinunter zu den Docks - ein langer und gefahrenreicher Rennkurs.

TRACK SELECTION



LINDBURG

Dies ist der erste Kurs, der für das Spiel entwickelt wurde: eine enge, kurvenreiche Stadtstrecke.

TRACK SELECTION



SANDROCK

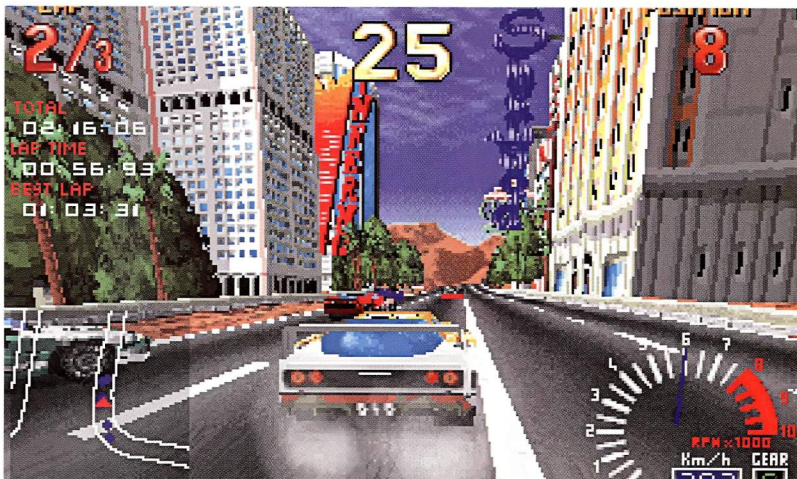
Die Wüstenstrecke enthält eine tödliche Haarnadelkurve sowie einen tiefliegenden Hubschrauber.

Wichtigstes

Verkaufsargument des Spiels sind die exzellenten Grafiken mit den prächtigen und schwelgerischen Sprites.

für den PC zugelassen werden. Aber was soll's, dieses Spiel macht Spaß und ist um Längen besser als Ridge Racer für die PlayStation, das darüber hinaus auch nur eine Rennstrecke besitzt. Bleifuß enthält eine Meisterschaftsoption, Geschicklichkeits-Games wie das Schlingeln durch eine Pylonenkette oder durch Tore, schnelle Grafiken, die Ihnen zeigen, wie flexibel Ihr Rechner ist, und schicke Details, z.B. Reflexionen in den Fensterscheiben. Außerdem können Sie auch Ihre eigenen Musik-CDs laufen lassen und sie während des Spiels steuern.

Um ehrlich zu sein, das Gameplay ist ein wenig simpel ausgefallen, und es beginnt schon recht bald, langweilig zu werden. Höchste Zeit für das Multi-Player-Spiel! Bis zu acht Leute können hier gleichzeitig über ein Netz oder per Modem spielen. Diese Option macht einen Heidenspaß, und obwohl kaum jemand sie richtig ausnützen können wird, ist sie doch eine willkommene Alternative für Werktätige, die über ein Büronetz verfügen. Statt Ihre Kollegen ständig mit Schrotflinten niederzumähen, können Sie jetzt endlich klarstellen, daß Sie ihnen auch in sportlicher Hinsicht überlegen sind. Die Soundeffekte sind von zeitgemäßer Qualität - die Motorgeräusche sind zufriedenstellend wiedergegeben, und die ständig ertörenden Sprachsamples sind zwar nervig, sorgen aber trotzdem für die richtige Stimmung. Und sie sind nützlich: Der Sprecher warnt



Sie vor vorausliegenden Gefahren und zieht über Sie her, wenn Sie einen Crash bauen. Nach ihrem unsäglich schwülstigen Debüt-Titel Iron Assault hat hier die Firma Graffiti nichts dem Zufall überlassen und mit Bleifuß alles auf eine Karte gesetzt.

Tja, da wären wir schon am Ende des Reviews. Und ich könnte noch so viel zu diesem Titel erzählen. Okay, kurz und bündig: Bleifuß ist das bislang beste Arcade-Rennspiel

für den PC (NFS ist eine Simulation), und ich kann es jedem nur wärmstens empfehlen, zumal die Leute von Virgin sich durchaus dazu in der Lage sahen, das Spiel für schlappe ca. DM 99,- auf den Markt zu bringen. Das Geld, das Sie dabei gegenüber dem Kauf von The Need For Speed einsparen, können Sie gleich in eine Bypass-Operation investieren, die Sie nach dem Spielen von Bleifuß sicherlich benötigen werden.

ALTERNATIVEN



THE NEED FOR SPEED

E.A. • ca. DM 129,-
Besser als die 3DO-Version, ein Top-Rennspiel.



SUPER KARTS

Virgin • ca. DM 99,-
Unterhaltsames Kart-Rennen mit guter Steuerung.



NASCAR

Virgin • ca. DM 79,-
Sieht toll aus, ist aber schwer zu spielen.

BLEIFUSS

Hersteller

Virgin Interactive Entertainment
040 - 391515
ca. DM 99,-

Mindestanforderungen

486-DX2, 8 MB RAM, Sound Blaster-kompatibel, läuft mit allen gängigen Joysticks (auch Thrustmaster).

Pro

Beindruckende Grafiken
Gut präsentiert, viele Optionen
Unglaublich schnell
Kann auch Audio-CDs abspielen
Toller Multi-Player-Modus
Leichter Einstieg ins Gameplay
Herausfordernd und doch einfach ein Riesenspaß

Kontra

Kann nach einer Weile etwas simpel wirken
Kollisionen der Fahrzeuge sind irgendwie nicht überzeugend

94%

An Zwerge, Orks und Drachen sind wir ja gewöhnt. Aber ein Rollenspiel in Science Fiction-Umgebung? Soll doch der Mirbach mal zusehen, ob er auch mit ungewohnten Gegnern fertig wird!



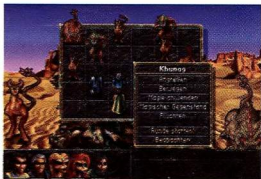
CD REVIEW

Albion

Mehr als zwei Jahre hat ein Team bei Blue Byte an der Entwicklung eines neuen Rollenspiels gearbeitet. Entsprechend hoch waren die schöpferischen Ziele, aber auch die Erwartungen der neugierigen Spieler. Jetzt ist es endlich soweit, in diesen Tagen kann man Albion endlich in den Regalen gutsortierter Spielehändler bewundern. Aber ob sich das Warten auch gelohnt hat? Gerade dieses Genre war in letzter Zeit gut für negative Überraschungen. Na, schau'n wir mal!

Von Elfen zu Aliens

Wir schreiben das Jahr 2195. Schauplatz des Spiels ist der Planet Albion, angesiedelt in einem entlegenen Sonnensystem. Dort erhofft sich der irdische Industriegigant DDT reiche Rohstoffvorkommen und entsendet das riesige Fabrikschiff Toronto, um eben diese Bodenschätze auszubeuten. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Piloten Tom Driscoll, der mit einem Vorauskommando auf dem Planeten landet. Schnell stellt sich heraus, daß die vorliegenden Daten über Albion allesamt gefälscht sind. Denn statt, wie erwartet, in eine öde Wüstenlandschaft einzutreten, findet sich das Kommando mitten in blühenden Leben wieder. Es gibt nicht nur eine reichhaltige Flora und Fauna, sondern auch intelligente Lebensformen. Und damit nicht genug: Der Planet steckt voller Überraschungen und



Kämpfe in Echtzeit gibt es nicht. Vielmehr müssen auf diesem Kampfbrett taktische Entscheidungen getroffen werden. Fühlt sich vielleicht noch irgend jemand an Schach erinnert?



Geheimnisse. Während sich mittlerweile die Toronto mit ihren Fabriken krakengleich auf Albion ausbreitet, gerät der Spieler immer weiter in einen mysteriösen Strudel aus Magie und unerforschten Rätseln. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt...

Neue Wege in der Grafik

Wie bei AD&D Spielen so üblich, kann man sich sein Team selbst zusammenstellen. Maximal sechs Geschöpfe der unterschiedlichsten Rassen finden in Ihrer Gruppe Platz. Die Steuerung erfolgt ganz einfach über Mausclick, wobei die linke Maustaste für die Bewegungen der Figuren und die rechte Taste für das umfangreiche Inventar zuständig ist. Wenn es darum geht, eine neue Umgebung zu erkunden oder Personen zu befragen, wird das Geschehen auf einer scrollenden 2D-Grafik dargestellt. Während intensiverer Spielsequenzen und an Orten, wo es besonders spannend wird, wechselt die Grafik in einen



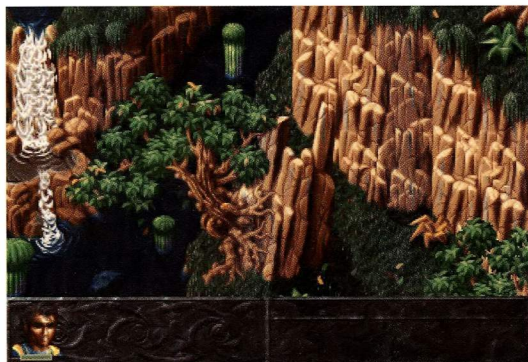
Sieht man sich in den verschiedenen Dörfern auf Albion um, muß man mit einer 2D-Grafik vorlieb nehmen. Allerdings erleichtert dies die Orientierung ungemein.

prächtigen 3D-Modus. Dieses Verfahren mag auf den ersten Blick etwas exotisch erscheinen (und gewöhnungsbedürftig ist es ganz bestimmt), trotzdem erweist sich die Idee als gar nicht so schlecht. Zumindest wird in den zweidimensionalen Erkundungsphasen die Orientierung ungemein erleichtert.

Schließlich lag genau darin ein Schwerpunkt bei der Entwicklung von Albion.

Ein Spiel mit großen Zielen

Es sollten nicht nur die Hardcore-Rollenspieler als potentielle Kunden angesprochen werden, sondern auch solche Leute, die



Es gibt aber auch wunderschön gezeichnete 3D-Grafiken. Beachten Sie auch den idyllischen Wasserfall hinten links!



Auch die Innenansichten der Häuser im 2D-Modus tragen durch ihren großen Detailreichtum zur Stimmung des Spiels bei.

sich von der Komplexität dieser Spiele bisher eher abgeschreckt fühlen. So gibt es zum Beispiel im ersten Level nicht eine einzige Kampfsequenz, damit man sich in Ruhe mit der eigentlichen Natur des Spiels anfreunden kann. Überhaupt, die Kämpfe: Fights in Echtzeit finden bei Albion nicht statt. Stattdessen sind strategische Entscheidungen gefragt. Auf einem Spielfeld, das sehr an ein Schachbrett erinnert, stehen sich die gegnerischen Parteien gegenüber. Jede Figur bekommt nun vom Spieler bestimmte taktische Eigenschaften aus einem speziellen Repertoire zugeordnet, woraufhin der eigentliche Kampf rundenweise ausgetragen wird. Diese Darstellung erfolgt dann wieder dreidimensional, ange-reichert mit einigen schönen Grafikeffekten.

Womit wir auch schon beim zweiten Ziel von Albion wären. Das Spiel war von Anfang an als reines Rollenspiel konzipiert, daher paßten Echtzeitkämpfe einfach nicht ins Konzept. Und zugegeben, das Treffen strategischer Entscheidungen verträgt sich besser mit diesem Genre, als schnelles und geschicktes Klicken

mit der Maus. Auch wenn sich der ein oder andere Rollenspiel-Spezialist schon sehr daran

Ebenso gelungen ist die Konzeption der Sound- und Musikausgabe, beides untermalt gekonnt die geheimnisvolle Atmosphäre des Spiels.

gewöhnt haben mag. Die dritte Zielsetzung bei der Entwicklung von Albion bestand im Erreichen eines möglichst großen Spielumfanges, ohne dabei auf



Dieser antik wirkende Hafen mit Schiffen, die an Wikingersagen erinnern, ist ein weiteres Beispiel für die gelungenen Grafiken.

gemeine Tricks wie unlösbare Rätsel, nicht zu bestehende Kämpfe oder Sequenzen bar jeder Logik zurückgreifen zu müssen. Und so schließt sich der Kreis, denn immerhin besteht gerade in solchen Eigenschaften der größte Reiz für potentielle Genre-Einsteiger.

Solides Starter-Kit für Rollenspieler

Rein technisch betrachtet ist Albion bestimmt keine Enttäuschung. Sämtliche Grafiken sind eindrucksvoll gezeichnet, besonders einige der zahlreichen 3D-Schauplätze lassen das Herzchen des Betrachters vor Freude hüpfen. Ebenso gelungen ist die Konzeption der Sound- und Musikausgabe, beides untermalt gekonnt die geheimnisvolle Atmosphäre des Spiels. Eine Sprachausgabe gibt es nicht, der Kontakt zu anderen Lebewesen entsteht mit Hilfe eines Multiple-Choice Menüs, das auch nach Stichworten durchgesehen werden kann. Da es sich bei den angesprochenen Figuren nur um Mitmenschen mit sehr allgemeinem Wissensschatz handelt (Wo ist denn bitte das Stadttor?), nicht aber um wirklich entwickelte Personen, ist mehr auch nicht nötig. Zusätzlich gibt es zahlreiche Zwischensequenzen, die durch eine stehende Grafik mit Texteinblendung dargestellt werden.

Und ansonsten? Klar, die Story ist überaus komplex und umfangreich, weiß aber leider nie so recht zu überzeugen. Orakel,

Elfen, Zwerge oder andere Tolkien-entlehnte Spielelemente sucht man bei Albion vergebens. Was als gereifte, durchdachte Geschichte konzipiert war, entpuppt sich als seltsame Mixtur aus Fantasy und Science Fiction. Irgendwie ist die Grundidee ja nicht mal schlecht, aber vielleicht wäre es reizvoller für den Spieler, die Lebensformen auf die Bedrohung von außen zu verteidigen, als deren Herkunft und mythische Geheimnisse in einem Rollenspiel zu erkunden.

Interessierte Spieler, die sich schon immer ein Rollenspiel kaufen wollten, sich aber nie so recht getraut haben, sind mit Albion dennoch gut beraten. Durch den Verzicht auf Action und superschwere Puzzles bleibt zumindest genügend Raum für eine wochenlange Erkundungsreise, auf der man immer wieder etwas Neues entdeckt, aber niemals wirklich festhängt. Intuitive Benutzerführung und sorgsamer Spielaufbau rund um diesen Eindruck ab. Viel Spaß damit! (P)

ALBION

Hersteller
Blue Byte
Tel: 0208 - 450880
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486DX-33, 4 MB RAM, Windows 3.1, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, Festplatte, SVGA, Läuft mit allen gängigen Soundkarten.

Pro
Technisch absolut solide
Umfangreiche Geschichte für langes Spielvergnügen
Für Einsteiger verständlich und nicht zu schwer

Kontra
Technisch absolut nichts Neues
Seltsame Geschichte in ungewohnter Umgebung
Für Kenner gewöhnungsbedürftig und mitunter zu leicht

78%

ALTERNATIVEN



RAVENLOFT
SSI • ca. DM 100
Mittlerweile überholtes Vampir-Rollenspiel aus den Karpäten.



CYBERIA
SSI • ca. DM 120,-
Sieht toll aus, hat aber keinen eigenen Charakter.



DUNGEON MASTER 2
Interplay • ca. DM 100
Nicht immer ganz logisch, dafür aber sauschwer.

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

Zur Zeit ist es ja der absolute Hit, mit halsbrecherischer Geschwindigkeit über die Rennpisten zu brettern, aber warum nur? Hier eine der vielen Theorien: Vor gut 18 Monaten erschienen in den Spielhallen zwei Rennspiele, das eine nannte sich Ridge Racer, das andere Daytona. Etwa zur selben Zeit kam auch der Pentium-Prozessor auf den Markt, und plötzlich war es möglich, die schnellen Rennspiele aus den Arcades auch auf dem heimischen PC in ansprechender Qualität zu reproduzieren. Die Software-Häuser machten sich unverzüglich an die Arbeit und präsentierten uns nun Ihre Produkte alle auf einen Schlag - mit unterschiedlichen Ergebnissen.

Ich denke, ich kann mit Fug und Recht behaupten, daß Fatal Racing der bislang schlechteste Titel dieser Reihe ist. An sich ist das Spiel gar nicht mal so enttäuschend. Aber es leidet darunter, gegen zwei absolute Top-Knüller ins Rennen gehen zu müssen: Bleifuss, das perfekte Arcade-Spiel, und NFS, der Himmel auf Erden für Sportwagen-Liebhaber. Fatal Racing verfügt über die übliche Palette von Renn-Optionen - Meisterschaften, Zeitfahren, Einzelrennen und ein Netz-Link für bis zu acht Spieler -, aber die ersten Reaktionen beim Spielen des Titels erinnern stark an die Enttäuschungen, die Damon Hill in letzter Zeit durchmachen mußte.



Ob er mit dem Schrotthaufen noch über den nächsten Hügel kommt?

Eigentlich fahren Sie Ihr Fahrzeug überhaupt nicht. Sie zeigen vielmehr, in welche Richtung Ihr Wagen fahren soll, und das tut er dann auch. Das beliebte Schlittern in den Kurven können Sie sich hier fast zur Gänze absminken, Sie haben nicht einmal das Gefühl, als säßen Sie in einem Fahrzeug. Ein Gefühl für die Geschwindigkeit stellt sich ebenfalls nicht ein. Dazu kommen noch die wenig überzeugenden Motorgeräusche.

Mangelnde Bodenhaftung

Realitätsnähe ist nicht gerade die starke Seite von Fatal Racing. Hier geht es um Stunts und darum, andere Fahrer von der Piste zu rammen, dafür gibt's sogar Extrapunkte. Auch die Computer-Fahrer haben diese unkollegiale Einstellung und werden sich nach Leibeskräften bemühen, Ihren Wagen so lange zu bearbeiten, bis beißender Rauch und lodernde Flammen aus dem Motorraum schlagen. Diese Computer-Fahrer sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn sie werden jede Unachtsamkeit gnadenlos ausnützen und Ihnen die Tour vermasseln.

Die Spiralen bringen Sie schraubenförmig aus der Fassung, in den Loopings trotzen Sie der Schwerkraft, und bei den vielen Sprüngen werden Sie in der Regel mit der Nase voran im Dreck landen. Die 16 verschiedenen Rennkurse stecken voller herausfordernder Features, einen Mangel an Ideen kann man den Programmierern jedenfalls nicht vorwerfen.

Leider ist keine der Rennstrecken vom Design her richtig gut gelungen. Fürchterlich verwundene

Straßen rauben Ihnen die Sicht, Stunts werden in Abschnitte plaziert, die Sie nur langsam durchfahren können, und letztlich wirkt das ganze Treiben irgendwie sinnlos. Trotzdem, diese fürchterlichen Loopings und die anderen Dinge sorgen in unserer Redaktion für zahllose spaßige Stunden, wenn es darum ging, den spektakulärsten Renntod zu inszenieren - die beeindruckendsten Leistungen boten

dabei Ulrich und Lissi, die am Scheitelpunkt des Loopings ein Kaffee-päuschen einzulegen pflegten.

Der Gedanke, der diesem Spiel zugrunde liegt, ist offensichtlich. Doch Fatal Racing ist leider beim heutigen Stand der Programmierertechnik nicht mehr ganz zeitgemäß. Der PC wartet immer noch auf sein definitives Rallye-Game... (1)



Fatal Racing



CD REVIEW

Hoffentlich funktionieren die Airbags! Martin Wilmer fährt ein fatales Rennen.

FATAL RACING

Hersteller
Gremlin
Tel: 02131 - 9650
CA, DM 109,-

Mindestanforderungen
486-50, 4 MB RAM, Super VGA
Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-
Laufwerk, Joystick. Läuft mit allen
gängigen Soundkarten.

Pro
Netz-Option für bis zu acht Spieler
16 Rennstrecken, das ist
schon 'ne Menge

Kontra
Die Strecken sind schlecht gemacht
Mangelnde grafische Details
Ziemlich teures Vergnügen
Autos lassen sich schlecht steuern

61%

ALTERNATIVEN



BLEIFUSS
Virgin • ca. DM 109,-
Ein ultraschnelles
Meisterwerk



**THE NEED FOR
SPEED**
EA • ca. DM 109,-
Spielweise für Auto-Fans



SUPERKARTS
Virgin • ca. DM 99,-
Hervorragend spielbare Go-
Kart-Simulation

Und noch ein Flipperspiel! Als ob wir nicht schon genug davon hätten. Martin Mirbach hat nachgeschaut, ob sich die Anschaffung diesmal lohnt...



CD REVIEW

3-D Ultra Pinball

Flippersimulationen sind beliebt, auch in unserer Redaktion. Elisabeth Cölfen ist immer noch blind, stumm, taub und aggressiv von Psycho Pinball und hat daher mir den Vortritt gelassen, als es darum ging, 3-D Ultra Pinball unter die Lupe zu nehmen. Vielleicht ist sie ja auch einfach nur übersättigt. Kein Wunder. Sind doch in letzter Zeit pro Monat stets mehrere Flipperspiele erschienen, von denen die meisten nicht einmal das Geld für die Verpackung wert waren. Da hat auch der größte Fan irgendwann einmal die Nase voll. Bei Sierra dagegen ist man der Meinung, noch eins draufsetzen zu können und mit 3-D Ultra Pinball für frischen Wind am Markt zu sorgen. Und das zufälligerweise rechtzeitig zum Vorweihnachtsgeschäft. So nagten dann auch einige Zweifel in meinem Hinterkopf, als der runde Silberling zum ersten Mal im Laufwerk verschwand.

Frischer Wind durch neue Perspektiven

Die Form des klassischen Kneipenflippers auf einem Monitor darzustellen, war bisher immer eines der größten Probleme bei Flippersimulationen. So wurde meist nicht der ganze Bildschirm ausgefüllt, oder der Spieler hatte nur einen scrollenden Ausschnitt der Gesamtfläche vor Augen. Bei Sierra wählte man diesmal einen ganz neuen Ansatz. Die für den PC unglückliche Form der Originalgeräte wurde einfach



außer acht gelassen und das gesamte Spielfeld vollständig auf dem Bildschirm untergebracht. Zu den einzelnen Tischen gehört hierbei jeweils ein rechter und ein linker Nebentisch, wodurch die Abmessungen der Spielfläche ein wenig gewöhnungsbedürftig sind. Durch eine dreidimensionale Darstellung wird dieser Eindruck noch verstärkt - je weiter die Kugel von den Flippern entfernt ist, desto kleiner sieht sie aus. In der Praxis entpuppt sich diese Lösung allerdings als echter Gewinn. Nicht nur, daß man als Spieler ständig alles unter Kontrolle hat, auch das Spielgefühl ist, nach einer kurzen Eingewöhnungsphase, sehr realitätsnah.

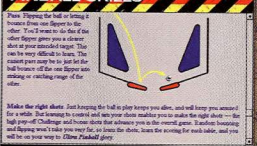
Zu Beginn stehen drei Tische zur Verfügung: Colony, Mine und Command Post. Obwohl es inhaltlich bei allen diesen Tischen um etwas anderes geht, unterscheiden sie sich von der Struktur her kaum. Stets müssen fünf sogenannte Challenges, also unterschiedliche Aufgabenkomplett bewältigt werden, um das



Und so sieht der Command Post aus. Der rechte Außentisch liegt hier auf einer kleinen Empore.

Spiel siegreich zu beenden. Auch diese Challenges fallen bei allen Tischen sehr ähnlich aus, was aber überhaupt nicht heißen soll, daß 3-D Ultra Pinball von vornherein ein eintöniges Spiel ist. Im Gegenteil, für Abwechslung ist ausreichend gesorgt. Schon nach jeweils 20 gesammelten Premium-Punkten ist die strategische

Entscheidung des Spielers gefragt. Denn dann darf man wählen zwischen Extra-Kugel, 10 Millionen Punkten, dem Sprung zu einem der anderen Tische (nennt sich hier "warpen"), oder dem Bau eines neuen Spielteils, in dem später natürlich auch gepunktet werden kann. Versteckte Tische, zu denen man erst nach be-



In der Online-Hilfe können Sie auch allerhand Wissenswertes über taktisches Flippeln lernen.



Im Mine-Flipper gibt es viele Menge Achterbahnen. Dennoch ist der Aufbau der Tische recht ähnlich.



Ein ausführliches Tutorial mit Sprachausgabe erklärt umfassend sämtliche Spielregeln.

stimmten Aktionen gelangt, stehen ebenso zur Verfügung, wie kleine Extra-Animationen. So fahren auf dem Colony-Tisch mitunter niedliche Bagger ins Bild, deren Abschub zusätzliche Punkte bringt. Hinzu kommt die Möglichkeit, von Anfang an auf allen Tischen gleichzeitig zu spielen (gewartet wird mit der Leertaste) und ein vier Spieler-Modus.

Mehr Hilfe, als bei Windows...

Umrahmt wird 3-D Ultra Pinball von einem ausführlichen Tutorial, in dem sehr schön erklärt wird, worauf es während des gesamten Spiels ankommt. Hierbei sollte man sich besonders die erotische Sprachausgabe (diese Frauenstimme ist wirklich klasse!) in lupenreinem Oxford-Englisch auf keinen Fall entgehen lassen. Eine noch umfangreichere, Windows-ähnliche Online-Hilfe informiert gezielt zu allen Punkten, bei denen der Spieler nicht sofort zurecht kommt. Wenn all das immer noch nicht reicht, dem steht ein kleines Flipperlexikon offen, in dem die Theorie dieses Spiels eingehend beleuchtet wird. Auch

das erweist sich als überaus interessant, denn wer weiß schon, wie man einen Double Flip, einen Catch, oder einen Timed Shot ausführt? Sollten Sie jetzt Blut

So gut das Spiel unter Windows 3.11 auch läuft, bei Windows 95 kam es zu erheblichen Beeinträchtigungen.

geleckt haben, suchen Sie sich doch einfach aus der kleinen Literaturliste (ebenfalls Online abrufbar) ein Flipperbuch für Ihren Wunschzettel aus. Dann hat das Christkind schon mal eine Sorge weniger.

ALTERNATIVEN



PSYCHO PINBALL
Codemasters • ca. DM 119,-
Grelle Simulation mit fetzigem Soundtrack, gut strukturiert.



PINBALL DREAMS DELUXE
21st Century • ca. DM 99,-
Farbig, bunt und aufregend.



PINBALL FANTASIES
21st Century • ca. DM 99,-
Mittlerweile nur noch das drittbeste Flipperspiel für den PC.



Immer wenn Sie 20 Premium-Punkte geholt haben, öffnet sich dieses Bonus-Fenster. In diesem Fall fiel die Entscheidung zugunsten der Extra-Kugel.

Die Grafik macht den Meister!

3-D Ultra Pinball ist also spielerisch keine echte Innovation, was beim Flippern auch nur schwer möglich wäre. Dafür ist es technisch absolut solide umgesetzt, Sound und Musik passen hervorragend, die Gesamtausstattung des Spiels läßt keine Wünsche offen. Die Tasten lassen sich frei belegen, auf Wunsch erscheint im Spiel ein Hinweis auf besonders gute Möglichkeiten zu punkten, und auch die meisten anderen Funktionen können beliebig ein- und ausgeschaltet werden. Der Hit sind allerdings eindeutig die Grafiken. Sie sorgen dafür, daß sich die Veröffentlichung dieses Spiels auch für den Käufer lohnt. Nur für's Gameplay kämen sicher auch andere Flippersimulationen in Frage, wer aber noch kein solches Spiel besitzt, sollte sich vor dem Kauf unbedingt einmal 3-D Ultra Pinball ansehen. Der Abend in der Kneipe ist zwar immer noch nicht zu ersetzen, aber sein Geld ist dieses Spiel ganz bestimmt wert.

Zum Schluß aber noch ein Wort zur Warnung! So gut das Spiel unter Windows 3.11 auch läuft, bei Windows 95 kam es zu erheblichen Beeinträchtigungen. Zwar klappte die Installation einwandfrei und auch das Tutorial sowie sämtliche Hilfsfunktionen machen keine Schwierigkeiten. Das Spiel selbst lief aber nur stark verlangsamt und mit einer absolut miserablen grafischen Darstellung.

Leider erreichte uns 3-D Ultra Pinball so kurz vor Redaktions-schluß, daß nicht mehr herauszufinden war, ob eventuell systembedingte Kompatibilitätsprobleme der Auslöser für diese Misere waren. Da aber alle anderen Spiele für Windows 95 auf demselben Rechner einwandfrei funktionierten, liegt der Verdacht nahe, daß es bei Sierra (wieder einmal) ein Problem mit der Kompatibilität zu Windows 95 gegeben hat. Und das, obwohl gerade dafür mit einem extra Aufkleber geworben wird. Die hohe Wertung gilt daher nur unter Vorbehalt und für alle Verwender von Windows 3.11! ☹



3D-ULTRA PINBALL

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

Mindestanforderungen
Mindestanforderungen
486DX-33, 4 MB RAM, Windows 3.1,
Double Speed CD-ROM-Laufwerk,
Festplatte, SVGA, Soundkarte.

Pro
Interessante grafische Darstellung
Umfangreiche Hilfsfunktionen
Großartiger Spielspaß für bis zu vier Spieler
Versteckte Tische und kleine Extras

Kontra
Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar
Für Flippererfahrene Spieler zu viele Ähnlichkeiten bei den einzelnen Tischen
Probleme mit Windows 95

81%

Clearing House



CD REVIEW

Ulrich Winter hat sich gewaltsam die Kaffeekasse der Redaktion unter den Nagel gerissen und uns phänomenale Gewinne an der Terminbörse in Aussicht gestellt...

Das österreichische Software-Haus Max Design hat bereits in der Vergangenheit mit Titeln wie 1869 oder Oldtimer qualitativ gute Wirtschaftssimulationen für den Homecomputer erstellt. Nun hat sich die Firma des Börsengeschäfts angenommen. Der Titel der neuen Simulation: Clearing House. Und darum geht's: Der Spieler (es können bis zu vier Personen teilnehmen) schlüpft in die Haut eines Börsenspekulanten, der an den zwölf bedeutendsten Terminbörsen der Welt sein Können bei Spekulations- und Termingeschäften, die er für seine Firma tätigt, unter Beweis stellen muß. Dabei sind zwölf Computergegner automatisch im Hintergrund immer am Geschehen beteiligt.

Agieren wie Michael Douglas im Film Wallstreet?

Es gibt insgesamt vier Spielszenarien: Bei der "Blitzpartie"

geht es darum, innerhalb von drei Monaten möglichst viel Kapital zu erwirtschaften. Als besondere Erschwernis wird hier die schon ewig im Flug verstreichende Zeit je Spieltag noch auf ein Drittel verkürzt. Und das sorgt für einen wahnsinnigen Streß, da nun jede zur Verfügung stehende Minute genutzt werden muß. Anders stellt sich der "Karriere-Modus" dar, in dem Sie als erster mehr als 50% der Marktanteile erreichen müssen. In der Börsenzeitung erscheint eine monatliche Übersicht, der Sie entnehmen können, wie erfolgreich Sie gewirtschaftet haben. In diesem Szenario sollten Sie öfter mal den Arbeitgeber wechseln, um Ihr "Image" aufzuwerten und dadurch schneller zum Erfolg zu gelangen. Bei "Um jeden Preis" geht es darum, mit der Firma, bei der Sie beschäftigt sind, bei den Marktanteilen die Spitzenposition zu erobern. Der Titel des Spiels "In die eigene Tasche" sagt eigentlich schon



In den Bar bekommen Sie zu später Stunde mitunter gute Tips von Insidern der Branche.

alles, und auch hier sollten Sie darauf achten, sich gut zahlende Firmen auszuwählen. Die letzte Spielvariante läuft unter dem Motto "Image-Modus". Das Ziel ist hier, sich innerhalb von zwei Jahren den besten Namen im Geschäft mit den Konkurrenten zu erarbeiten.

Viel Streß, wenig Abwechslung

Nachdem Sie sich für die Anzahl der Mitspieler entschieden haben und der passende Schwierigkeitsgrad (drei Stufen stehen zur Auswahl) gewählt worden ist, beginnt das Spiel mit einem Einstellungsgespräch bei einer Firma, die an Ihrer Mitarbeit interessiert ist. Hier können Sie sich nach Durchsicht der Bilanzen und weiterer Unternehmensdaten entscheiden, ob Sie den angebotenen Job annehmen wollen, oder ob Sie sich lieber einen anderen Brötchengeber suchen. Lediglich in der "Blitzpartie" können Sie einen angebotenen Job nicht ablehnen. Haben Sie sich für die neue Stelle entschieden, gelangen Sie über das Lift-Menü in andere Bereiche des Bürohauses.

Auf der Etage "Verwaltung" kön-

nen Sie sich jederzeit einen Überblick über Anlegergelder und monatliche Kosten verschaffen. Hier wird auch festgelegt, welche Gewinne an die Anleger ausbezahlt werden. Der Anlegergewinn, der im weiteren Spielverlauf eine wichtige Rolle spielt, wird in Prozenten angezeigt. In diesem Menü hat man - wie überall - Zugriff auf die Weltkarte mit ihren zwölf Terminbörsen-Metropolen. Außerdem können Sie dort in der Zeitung blättern und sich über aktuelle Börsennachrichten informieren, das Telefon benutzen, um Kontakte zu Brokern oder anderen Gesprächspartnern in der Welt herzustellen, sich Statistiken über Anlegerauszahlungen, Gewinne oder Verluste Ihrer Firma, Personalkonten, Gehalt, Broker-Spesen, Bankspesen und den Gesamtertrag Ihrer Firma ansehen.

In der nächsten Etage befindet sich Ihr Büro. Hier ist Ihre Schaltzentrale, in der Sie wahrscheinlich die wichtigsten Entscheidungen treffen werden. Sie sehen in Ihre eigenen Konten, die laufenden Kontrakte, offene Orders, Angaben zum persönlichen Ansehen, und bemühen von





Im Büro des Brokers werden geschäfte abgeschlossen und Info's über diverse Waren abgefragt.



Über den Laptop können Sie u.a. auch mal den Mitspieler wechseln, außerdem sind diverse Einstellungsoptionen möglich.

hier aus auch die eigene Sekretärin, wenn Sie einen Flug arrangiert haben möchten oder schnell mal einen Blick in die Zeitung werfen wollen. Es kommt auch vor, daß Ihre Sekretärin Sie schon mal an mögliche Auszahlungen erinnert! Übrigens können Sie hier Ihren Laptop benutzen. Unter dem Menüpunkt "Laptop" finden Sie diverse Einstellungsmöglichkeiten zum Spielablauf. Andere wichtige Tätigkeiten wie das Telefonieren oder Einblick in Kontrakte oder Orders nehmen, sind natürlich ebenfalls von hier aus möglich.

In der untersten Etage gelangt man zum Taxi und kann damit eine Bank, den in der Stadt befindlichen Broker, den Flughafen oder auch das Lokal um die Ecke aufsuchen. In der Bank können Sie Geldüberweisungen an einen anderen Broker veranlassen, der dann mit Ihrem Kapital für Sie Aufträge erfüllen wird. Im Lokal können Sie Gespräche mit (selten wechselnden) fachkundigen Gästen führen, die durchaus schon mal lohnenswerte Tips (oft genug aber immer die selben Sprüche) für Sie parat haben. Beim Broker werden wichtige Geschäfte und

Geldüberweisungen getätigt, und Sie holen sich hier auch alle wesentlichen Informationen über das Warenangebot (bei den Waren handelt es sich beispielsweise um

Technisch ist das Programm - wie bereits angedeutet - nicht unbedingt auf dem neuesten Stand.

Kakao, Aluminium, Platin, Sojaöl, Rinder, Silber usw.) und die entsprechenden Laufzeiten ein. Nach ein paar Tagen sollten Sie kontrollieren, ob alle Aufträge erfüllt werden konnten, und angeben, ob zum für Sie günstigen Kurs verkauft werden soll. Am



Das eigene Büro ist die Schaltzentrale bei Clearing House gedanken - hier können Sie wichtige Statistiken einsehen.

Flughafen können Sie Flüge zu den anderen Terminbörsen buchen und im Warteraum ein Gespräch mit kompetenten Reisenden führen. Auch die Zeitung, das Telefon, die Weltkarte und der Laptop stehen Ihnen in diesem Bildschirm zur Verfügung.

Bleibt noch das Menü "Vorstand", das Sie bereits ganz zu Anfang beim Einstellungsgepräch sehen konnten. Hier haben Sie im späteren Spielverlauf auch die Möglichkeit, mit dem Einverständnis der Firmenleitung neue Konten bei anderen Brokern eröffnen oder wieder schließen zu lassen oder, falls Sie dies zwischenteilig in der ganzen Hektik vielleicht vergessen haben, das Spielziel abzufragen.

Auch technisch nicht überzeugend

Clearing House wird komplett mittels Maus und entsprechender Menü-Icons gesteuert. Der Spielablauf ist vor allem für Freunde unterhaltsamer und abwechslungsreicher Computerspiele recht eintönig! Hier und da müssen Sie Waren einkaufen, verkaufen, Geld hin- und herbewegen und immer den Faktor Zeit im Hinterkopf behalten. Ich will hier gar nicht in Abrede stellen, daß im Programm durchaus starke Computergegner vertreten sind, die vor allem bei entsprechender Schwierigkeitsstufe mächtig auftrumpfen und einem das Leben im harten Terminbörsengeschäft verdammt schwermachen können, doch soll das allein bereits den gesamten Spielreiz ausmachen?

Meiner Meinung nach verliert das Programm schnell an Attraktivität, weil einfach die notwendige Abwechslung fehlt! Interessante Ereignisse, mehr animierte Spielszenen am Rande, größerer Handlungsspielraum für den Terminbörsianten oder zusätzliche digitalisierte Effekte (wie z.B. Sprachausgabe) hätten dem Ganzen wirklich gut getan. Technisch ist das Programm - wie bereits angedeutet - nicht unbedingt auf dem neuesten Stand. Von einem Vollpreisspiel dieser Art erwarte ich eigentlich mehr!

Clearing House konnte mich unter'm Strich nicht überzeugen. Wall Street Wizard oder Invest auf dem AMIGA (bereits vor Jahren veröffentlicht) fand ich wirklich interessanter. Da hilft es auch nicht, daß Max Design auf der CD noch einige mitunter durchaus ansprechende Musikstücke untergebracht hat, die auch per Audio-CD Player abgespielt werden können. Aus zuvor genannten Gründen bin ich mit Clearing House nicht zufrieden und kann Ihnen das Programm als Vollpreisspiel nicht empfehlen. (2)

CLEARING HOUSE

Hersteller
Max Design
Tel: 06107 - 930100
ca. 100 DM,-

Mindestanforderungen
386-25 (486-33 empfohlen), 4 MB Ram, VGA Grafikkarte, CD-ROM-Laufwerk, Maus, Sound Blaster kompatibel
Soundkarte

Pro
Versuch, mit dem PC das Thema Börse per Simulation aufzuarbeiten

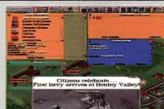
Kontra
Nicht genug Spiel für's Geld
Zu wenig Abwechslung und Spieldetails
Wo sind die digitalisierte Effekte?
Zu wenig Spiel fürs Geld
Auf Dauer Langweilig
Technisch nicht mehr Up-to-Date
Schöne Bildschirmfoto's garantieren noch kein gutes Spiel.

41%

ALTERNATIVEN



SIM CITY
Maxis • ca. DM 99,-
Komplexe Strategiesimulation mit Actionelementen.



TRANSPORT TYCOON
MicroProse • ca. DM 99,-
Klasse Mix aus Management und Investitionsgeschäft.



BATTLE ISLE III
Blue Byte • ca. DM 109,-
Solider Nachfolger in 32-Bit Technik

Championship Manager 2



CD REVIEW

Der TV-Gucker weiß es grundsätzlich besser als der Manager eines Fußballvereins. Ralf Leuschner eifert einem solchen nach und läßt Sammer & Co. über das Grün im Westfalenstadion wetzen.

“Zweieundzwanzig Fußballbeine jagen hin und jagen her...” Was Fredi Fesl vor Jahren in einem seiner bekanntesten Titel besang, ist TV-Alltag in bundesdeutschen Wohnstuben. Während es sich der Herr der Schöpfung mit seiner Holsten-Elf neben dem Sessel und der Kicker-Elf im Fernsehen bequem macht, kümmert sich die weniger fußballbegeisterte Ehefrau um andere Dinge. So weit, so gut, doch was passiert, wenn zur gleichen Zeit ihr heißgeliebter "Tatort" läuft und der Al... pardon, der Göttergatte die Live-Übertragung Deutschland gegen Moldavien sehen will?

Besserwisser

Am schlimmsten - und da sind wir uns wohl einig - sind jene Zuschauer, die alles besser wissen. Von ihnen kommen dann Statements wie "Los, Mensch! Rein mit dem Ding! - Oh nein, schon wieder an die Latte!" Mal ganz abgesehen von gewissen Zweideutigkeiten, die ein Unwissender aus diesem Dialog heraus hören würde, ist das Heer der "ganz Schlaunen" noch viel größer als das der wahren Fans. Dank Domarks Championship Manager 2 können beide Parteien nun unter Beweis stellen, daß ihre Mannschaftsaufstellung besser funktioniert als die auf dem grünen Rasen. Sie übernehmen die Rolle des Managers eines Fußballvereins und müssen alles daran setzen, daß Ihre Männer am Ende der Saison glänzend dastehen.

Saisonstart

Die Saison 95/96 ist eröffnet, und natürlich gebe ich mich nicht mit No-Name-Clubs ab; ich will von Anfang an viel Geld auf dem Konto haben. Also greife ich mir einen

Page 1 of 9 Sat 18.11.95

European Championship Qualifiers

Top Goalscorers

1st	Kennet Andersson	Sweden	3
2nd	Florin Raducioiu	Romania	3
3rd	Ronnie Ekelund	Denmark	2
4th	Oleg Luzhny	Ukraine	2
5th	Viktor Leonenko	Ukraine	2
6th	Ian Wright	England	2
7th	Jozsef Keller	Hungary	2
8th	Nenad Pralija	Croatia	2
9th	Paulo Sousa	Portugal	2
10th	Wojciech Kowalczyk	Poland	2
11th	Stan Collymore	England	2
12th	Ian Rush	Wales	2

Previous Screen Done Next Screen

Verein der 1. Bundesliga, nämlich Borussia Dortmund heraus. Aus 16 Fußballern wähle ich zunächst jene elf aus, die am kommenden Spieltag zum Einsatz kommen sollen sowie die Ersatzspieler.

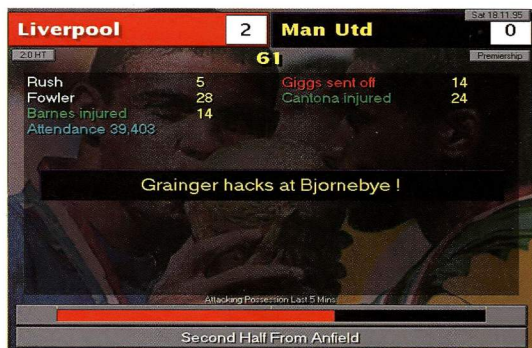
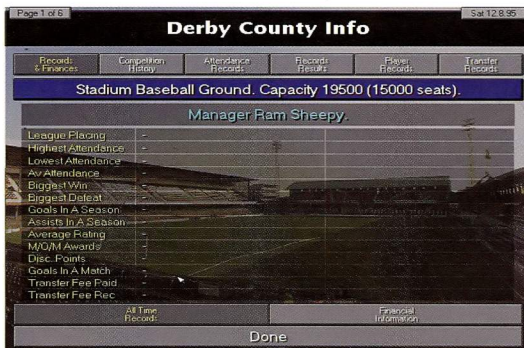
Vor jedem Spieltag müssen Sie Ihre Männer den optimalen Spielpositionen zuordnen. Beim Torwart kann man nicht viel falsch machen, aber es ist z.B. nicht gerade ratsam, einen Verteidiger in den Sturm zu stellen - außer, er verfügt über entsprechende Erfahrungen, was Sie im Zweifelsfall seinem Spielerdossier entnehmen. Solche gibt es für sämtliche, über 1400 Akteure inklusive Geburtsdatum und kurzer

Berufschonik, was den Fußballfreund natürlich besonders freuen dürfte. Auch lassen sich hier aus die persönlichen Stärken und Schwächen jedes einzelnen

Von ihnen kommen dann Statements wie "Los, Mensch! Rein mit dem Ding!"

Spielers herauslesen, so daß Sie ihn dementsprechend auf dem Platz einsetzen können. Schließlich geht es frischen Mutes ins Stadion. Falls Sie nun darauf warten, daß das ein-

gangs zitierte Lied Realität wird, muß ich Sie leider enttäuschen: Zwar erscheint im Hintergrund eine Fotoaufnahme des jeweiligen Stadions, aber animierte Spieler oder Torszenen gibt es nicht zu sehen. Statt dessen laufen Schriftbalken über den Monitor, und dazu erklingen aus den Lautsprechern typische Stadiongeräusche, was dem Ganzen letztendlich doch etwas Live-Atmosphäre gibt. Ein Highlight ist die Stimme aus dem Off, die entscheidende Szenen kommentiert. Sie gehört keinem geringeren als Wolfgang Ley vom TV-Sender "Eurosport". Die Spielzeit beträgt je nach Länge der Spielunterbrechun-



gen zwischen zwei und sechs Minuten. Auswechseln ist normalerweise nur in der Halbzeitpause möglich; es sei denn, ein Kicker wird verletzt vom Platz getragen. Die Spieltaktik kann auch während des Matches geändert werden.

Money, Money, Money
Zum Job des Managers gehört es auch, neue Spieler einzukaufen oder auszuweichen. Der Versuch, Effenbergs Stinkefinger künftig im Westfalenstadion zu präsentieren, geht trotz Höchstgebots in die Hose. Dank eines sehr leicht verständlichen und vor allem genauen Point&Click-Menüs ist die Suche nach neuen Leuten kein Problem. Hier stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl wie z.B. die Vorgabe von Mindest- und Höchstsumme, regionale oder überregionale Suche oder die Suche nach einem bestimmten Kicker, sei es namentlich oder hinsichtlich seiner späteren Aufgabe in der Mann-schaft. Neben den obligatorischen Bundesliga-

Spiele nimmt meine Mannschaft natürlich auch an Cup-Begegnungen und Qualifikations-Spielen teil. Hierfür stehen mitunter einige Fußballer anderer, auch ausländischer Teams zur Verfügung, die ich bei dieser Gelegenheit hinsichtlich späteren Kaufes testen kann. Sollte eine Begegnung mal weniger erfolgreich verlaufen, so bietet der CM 2 eine simple, aber dennoch effektive Möglichkeit, doch noch einen oder zwei Punkte nach Hause zu holen. Sie sollten einfach vor jedem Spieltag abspeichern. Wenn dann, wie beim Schlagerspiel Borussia Dortmund gegen Bayern München, das Ergebnis 0:4 lautet, kann man diese Begegnung wiederholen lassen. Mit etwas Glück kommt Ihre Mannschaft vielleicht doch noch zum gewünschten Erfolg.

Der Preis ist heiß

Für Statistiker bietet Championship Manager 2 u.a. die Liste der Torschützenkönige und selbstver-

ständig auch die Tabellen der einzelnen Ligen. Auch an einen Zwei-Spieler-Modus wurde gedacht, der allerdings weniger zu empfehlen ist - die Wartezeit, bis ein Spieler seine Aktionen beendet hat, kann mitunter zur Gedulds-probe werden.

Wer sich als Manager besonders gut macht (Meisterschaft, UEFA-Cup-Teilnahme), wird seinen Namen in der Bestenliste bald unter den Top 10 (von 96) finden. Irgendwann wird man Ihnen anbieten, die Europa-Auswahl und unter Umständen auch die WM-Elf zu managen. Doch bis dahin werden noch sehr viele Bälle an die Pfosten knallen.

Obwohl es bereits recht gute Produkte wie Bundesliga Manager Professional von Software 2000 oder Hatrrick von Ikarion gibt, kann ich jedem Spieler mit Hang zum runden Leder nur raten, sich den Championship Manager 2 zu kaufen; nicht zuletzt der Aktualität wegen. Aber Vorsicht: Man kann dabei leicht vergessen, daß im

Fernsehen eine Live-Übertragung läuft. Wenigstens freut sich darüber die Gattin, die so am Ende vielleicht doch zu ihrem "Tatort" kommt...



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

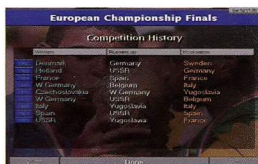
Hersteller
Domark
Tel: 05241 - 946420
ca. DM 119,-

Mindestanforderungen
486DX2/66, 8Mb RAM, S-VGA Grafikkarte, CD ROM-Laufwerk doublespeed, Sound Blaster kompatible Soundkarte, Maus dringend empfohlen.

Pro
Personalien von über 1400 Spielern
Einfach zu bedienendes
Point&Click-System
Wolfgang Leys Profi-Moderation

Kontra
Keine Animation oder Torszenen
Lange Wartezeit in Zwei-Spieler-Modus
Ohne Maus fast nicht spielbar

80%



Wenn Sie wirklich gut sind, steht Ihnen sogar die Nationalmannschaft offen...

ALTERNATIVEN



Anco • ca. DM 69,-
Detailliert, aber konfus



Impressions • ca. DM 69,-
Ein Spiel mit leichtem Einstieg



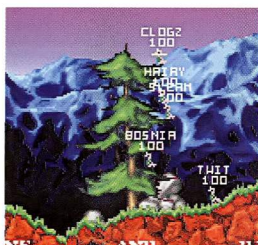
Gremlin • ca. DM 69,-
Schöne Fußball-Management Simulation

Sie sind in letzter Zeit ein wenig rar geworden, die gut gemachten Geschicklichkeitsspiele. In Zeiten grassierender Perfektionssucht auf technischem Gebiet gerät fesselndes Gameplay oftmals zu sehr in den Hintergrund. Auch die hochgepreisen interaktiven Filme, sofern es so etwas überhaupt schon gibt, haben ihr Scherflein zu dieser Entwicklung beigetragen. Dabei kann ich mich noch sehr gut an die Zeiten erinnern, als die ersten Lemmings auf dem heimischen Bildschirm in ihr Verderben marschierten. Wie hat mich dieses einfache Spielchen seinerzeit in den Bann geschlagen, und welch unbeschreiblichen Boom hat es in aller Welt auslösen können! Unzählige Ableger, die meisten nicht besonders aufregend, überfluteten den Markt; die letzte Version des Originals (diesmal in 3D) ist erst vor recht kurzer Zeit erschienen. Nun schickt sich das erfolgreiche Team 17 an, mit Worms in die Fußstapfen dieses Klassikers zu treten. Die richtige Idee zur falschen Zeit? Wer weiß, jedenfalls eilten diesem neuen Spielchen spätestens seit der ECTS einige Vorschußlober voraus. So konnte ich es auch kaum erwarten, endlich selbst Hand anzulegen.

Regenwürmer leben gefährlich

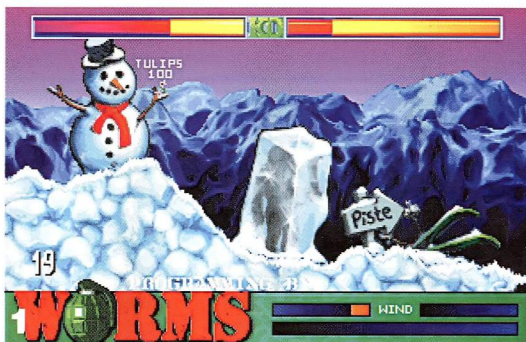
Das Ziel des Spiels ist schnell beschrieben. Als Spieler steuert man ein Team von vier Würmern, das gegen ein oder mehrere andere Teams zu Felde zieht. Natürlich sollen die gegnerischen Teams zügig und komplett ausgerottet werden, bevor es die eigene Mannschaft erwischt. Gespielt wird Zug um Zug, wobei bei jedem Zug ein Würmchen der Mannschaft aktiviert wird. Dieses kann dann mit diversen Waffen ausgerüstet werden, die wiederum möglichst effektiv gegen ein feindliches Würmchen eingesetzt werden müssen.

Das zur Verfügung stehende Arsenal erweist sich dabei als



äußerst ansehnlich. Von der Uzi über die Dynamitstange bis zur Panzerfaust gibt es keinen Mangel an konventionellen Waffengattungen. Und wenn das alles nicht reicht, der kann auch einen Teleporter oder explodierende Schafe zum Einsatz bringen. Der Spieler, der zuerst sämtliche Würmer seines Teams auf dem Schlachtfeld begraben mußte, verliert das Spiel. Hört sich einfach an - ist es aber gar nicht.

1 Der Schneemann in dieser idyllischen Winterlandschaft hat gut lachen. Wahrscheinlich amüsiert er sich über die wildgewordenen Würmchen. Na ja, schließlich geht es ihm auch nicht an den Kragen... **2** Sogar in solch futuristischen Kraterlandschaften machen sich die Viecher gegenseitig das Leben schwer. Ob man durch die Teleskope wohl auf die Erde sehen kann? **3** Die Mondlandschaft im Überblick. So unterschiedlich die einzelnen Szenen auch aussehen, sie sorgen allenfalls für optische Abwechslung.



Bisher war der Tod am Angelhaken eine der häufigsten Todesursachen unter Regenwürmern. Aber es gibt noch ganz andere Möglichkeiten, den kleinen Viechern das Licht auszublenden. Martin Mirbach stellt Ihnen einige davon vor...

Worms



Das fängt schon damit an, daß alle Würmchen sich bis aufs Haar (?) gleichen. Zum Glück hat aber jedes einen Namen, der auch während des Spiels eingeblendet wird. Zu dumm, wenn man sich die Namen seines Teams aus Zeitgründen nicht merken wollte! Ebenso will die Wahl der Waffen gut überlegt sein. Es steht nämlich für jeden Zug nur ein begrenzter Zeitraum zur Verfügung - da kann es böse enden, wenn die Handgranate den Berghang plötzlich wieder herunterkullert oder die

Wie so oft sind es einmal mehr die einfachen Dinge des Lebens, die uns Raum und Zeit vergessen lassen.

Reichweite der Panzerfaust nicht ganz ausreicht. Man braucht schon einige Praxis, um die Feinheiten der Steuerung zu erfassen, und selbst dann sind die Gegner alles andere als leicht zu schlagen.

Technik aus der Klamottenkiste

Gespielt wird auf einer Fläche, die etwas über die seitlichen Bildschirmränder hinausragt und die mit der Maus hin- und her-, sowie auf- und ab- gescrollt werden kann. Dem Spieler steht ein kleines Repertoire verschiedener Spielflächen zur Verfügung, die sich allerdings nicht grundlegend voneinander unterscheiden. Sie sorgen lediglich für etwas mehr Abwechslung und bringen unterschiedliche Farben ins Spiel. Die Bewaffnung erfolgt, wie bekannt, über Mausclick nach Auswahl aus einem Menübalken. Soweit also nichts Neues.

Auch die grafische Darstellung orientiert sich eindeutig am großen Vorbild - Pixel für Pixel einwandfrei mit bloßem Auge zu erkennen. In dieser Beziehung wäre für die Schöpfer von Worms sicher mehr drin gewesen. Auch der Soundtrack haut einen nicht gerade vom Hocker, andererseits erwartet man bei einem solchen Spiel auch nicht viel mehr, als belangloses Gedudel. Schön sind die animierten Grafiksequenzen zu Beginn eines Spiels, in denen ein Würmchen jedes Mal auf eine andere abscheuliche Art in den Tod getrieben wird. Aber keine Angst: Die



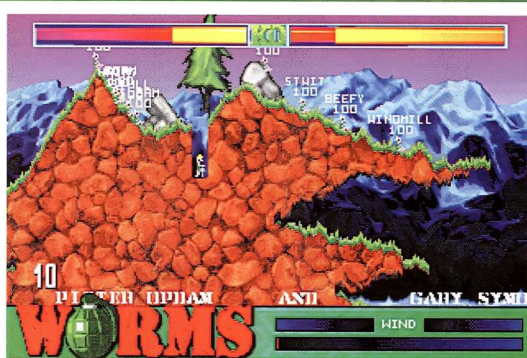
Würmchen ertragen ihr Schicksal letztendlich mit bewundernswertem Gleichmut, da ist es nicht schlimm, wenn Ihnen vielleicht einmal jüngere Familienmitglieder über die Schulter schauen sollten.

Positiv ins Auge fallen darüber hinaus der einstellbare Schwierigkeitsgrad, die vielen Spieloptionen und die Möglichkeit, sich mit mehreren Spielern gegenseitig zu bekämpfen. Als kleines Sahnehäubchen darf man den Würmern seiner Mannschaft frei wählbare Namen verpassen (wenn man gegen den Computer spielt, gilt dies auch für die Mitglieder gegnerischer Teams). So ist es möglich, langes Üben vorausgesetzt, unliebsame Personen nicht nur zu Würmern zu degradieren, sondern sie hinterher auch noch dahinzumetzeln. Herrlich!

Trotz alledem: Gameplay pur!

Leider ist es nicht ganz einfach, Worms zu bewerten. Wie gesagt, mit der grafischen Gestaltung des Spiels können die Programmierer garantiert keinen Blumentopf gewinnen. Ebensovien mit dem Soundtrack oder der Originalität. Von einigen wenigen Ideen einmal abgesehen, war eigentlich alles schon mal da. Und dafür gibt es natürlich einen deftigen Punktabzug.

Trotzdem besitzt dieses Spiel einen gefährlich hohen Suchtfaktor. Ginge es bei unserer Wertung allein um den puren Spielspaß, müßte die



Wertung deutlich höher ausfallen. Es ist in der Tat schon sehr lange her, daß mich ein dermaßen simples Spiel für ungezählte Stunden an den Bildschirm gefesselt hat - übrigens gar nicht zur Freude unseres hochgeschätzten Chefredakteurs. Aber heutzutage geht es nun einmal um mehr, und da wirkt Worms schon wie ein Relikt aus längst vergangenen Tagen.

Wird ein solches Spiel überhaupt imstande sein, sich in der mittlerweile HiTech-orientierten Welt der Computer-Games einen adäquaten Platz zu sichern? Vielleicht gerade, weil es einen schönen Gegenpart zu allem möglichen hochgezückelten Schnickschnack darstellt? Oder einfach nur, weil es bei einigen von uns so schöne nostalgische Erinnerungen weckt? Zu wünschen wäre es den

Brutalo-Würmchen auf jeden Fall; in meiner Privatsammlung haben sie ihren Ehrenplatz sowieso sicher. Wie so oft sind es einmal mehr die einfachen Dinge des Lebens, die uns Raum und Zeit vergessen lassen (und ich hoffe, Sie wissen den noch unentdeckten Philosophen in mir zu würdigen). Ausprobieren sollten Sie dieses Spiel bei Gelegenheit unbedingt. Es lohnt sich. Versprochen!

WORMS

Hersteller
Ocean
06107 - 930100
ca. DM 99,-

Mindestanforderungen
486-DX2, 8 MB RAM, Sound Blaster-kompatibel, läuft mit allen gängigen Joysticks (auch Thrustmaster).

Pro
Spielspaß ohne Ende
Noch größerer Spaß im Mehrspielermodus
Sehr exotische Todesarten
Gelungene Intros

Kontra
Grafisch längst überholt
Belanglose Musik
Auch die Idee ist nicht mehr ganz so frisch

77%

ALTERNATIVEN



LEMMINGS
Psygnosis • ca. DM 69,-
Schon ordentlich in die Jahre gekommen, aber immer noch höchst spielerisch wert.



FURY OF THE FURIES
Mindscape • ca. DM 89,-
Unterhaltend und bisweilen recht amüsant.



LOAD RUNNER
Sierra • ca. DM 79,-
Ein Puzzle - Game, und zwar ein verdammt gutes.

Der neue Strategie-Knüller von SOFTWARE 2000

AB
NOVEMBER AUF
PC CD-ROM



Kompatibel
mit
Windows 95

SPACE MARINES

DER STÄHLERNE KAISER



FEATURES:

- 50 Level mit individuell gestalteten Landkarten
- 5 auswählbare, interaktive Gegnerintelligenzen
- Einheiten und Erfahrungswerte bleiben für die nachfolgenden Spielrunden erhalten
- Rollenspielerorientierte Charaktere auf Seiten der Marines
- Spielmodi: Kampagne oder Standard
- im Kampagnen-Modus bis zu fünf unabhängig agierende Parteien pro Spielrunde
- 2 - 4 Spielermodus sowie Vorbereitung für ein Upgrade einer 4-Spieler-Netzwerkoption
- insgesamt über 45 Minuten 3D-Animation und Video-Sequenzen
- über 100 verschiedene Waffensysteme mit zusätzlichen Ausbauoptionen
- bis zu 10.000 Felder große Landkarten
- SVGA-Grafik mit drei Zoomstufen zur Auswahl



SOFTWARE 2000
 Programmiert auf gute Unterhaltung.

Phantasmagoria

Phantasmagoria ist wirklich ein Hit. Aber gleichzeitig ist es auch sehr umfangreich und nicht immer ganz leicht. Dank einiger ungewöhnlich gut informierter Quellen ist es Martin Mirbach gelungen, ein paar Tips für Sie zu erhaschen. Hier nun die Hinweise für die ersten vier Kapitel.



Der Start

In der Empfangshalle finden Sie eine verschlossene Tür, hinter der sich die hauseigene Bibliothek verbirgt. Da müssen Sie unbedingt rein! Also setzen Sie sich sofort in Ihr Auto und fahren ins Dorf, wo Sie den Makler besuchen. Halten Sie ein kleines Schwätzchen, und zwar so lange, bis das Gespräch auf die Schlüssel zu Ihrem neuen Haus kommt. Der Makler wird behaupten, Ihnen bereits sämtliche Schlüssel übergeben zu haben, aber da Sie ja so ein schlaues Kerlchen sind, glauben Sie ihm kein Wort. Wühlen Sie einfach ein wenig im Aktenschrank herum - et voilà, schon haben Sie den Schlüssel zur Bibliothek gefunden! Sie können jetzt zurück nach Hause fahren, die Tür zur Bibliothek aufschließen und sich dort in Ruhe umsehen. Der Kamin ist übrigens nicht echt. Auf dem Schreibtisch steht eine Statue, mit der Sie den falschen Kamin

ordentlich bearbeiten. Dazu müssen Sie die Statue aber zuerst mit Hilfe des Auges in einen Brieföffner verwandeln, sonst geht's nicht. Sobald Sie ein Loch geschlagen haben, das groß genug ist, krabbeln Sie hindurch. Sie befinden sich nun in einer geheimen Kapelle. Sieht doch wirklich sehr stimmungsvoll hier drin aus, nicht wahr? Auf dem Altar befindet sich eine alte Bibel, die Sie sich unbedingt genauer ansehen sollten. Unter der Bibel liegt noch etwas - ein Buch mit magischen Formeln, schauen Sie es sich ruhig an. Und schwups, schon ist es passiert! Sie haben soeben einen Dämon entfesselt, Don findet das zum Schreien. Also, raus aus der Bibliothek und ab in die Dunkelkammer, um nach dem Göttergatten zu sehen!

Kapitel II

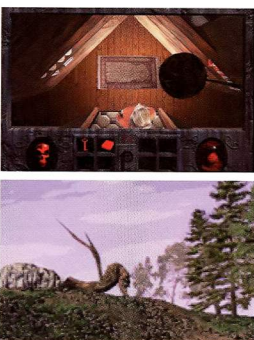
Zuerst begeben Sie sich in das gemeinsame Schlafzimmer von Don

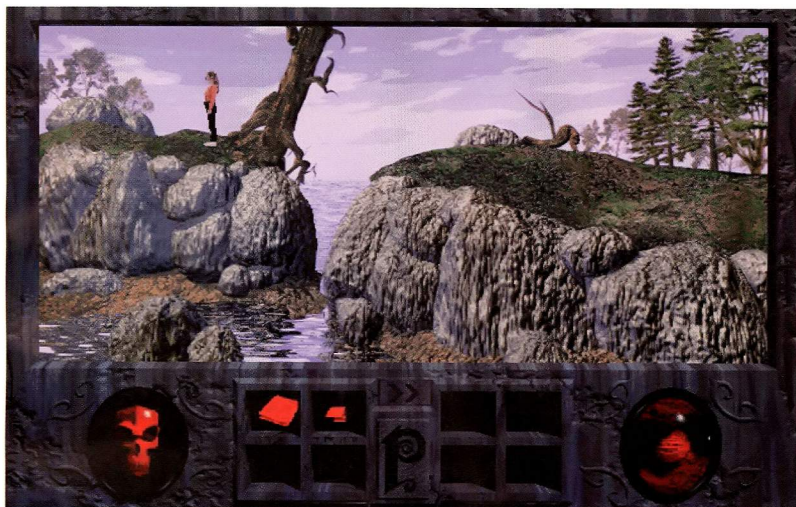
und Adrienne. In der Anrichte finden Sie eine 5 Dollar-Note, die Sie natürlich ohne zu zögern einsacken. Dann geht's wieder ab in die Stadt. Diesmal stattdessen Sie dem Lebensmittelhändler einen Besuch ab und fragen ihn nach einer Flasche Abflußfrei für den verstopften Abfluß. Kaufen Sie eine Flasche, aber brechen Sie die Unterhaltung nicht ab, bis der Händler Malcolm erwähnt. Wenn Sie zurück nach Hause kommen, ist die Tür zum Schuppen nicht mehr verschlossen, sehen Sie sich ruhig darin um. Dann besuchen Sie Don in seiner Dunkelkammer und geben ihm das Abflußfrei.

Kapitel III

In diesem Spielabschnitt gibt es schon etwas mehr zu tun. Zunächst holen Sie sich den Schürhaken aus dem Speisezimmer und das Streichholzbriefchen aus dem Küchenschränkchen. Dann gehen

Sie in die Vorratskammer und schalten dort das Licht ein. Rollen Sie den Vorleger zur Seite, darunter befindet sich eine Falltür, die Sie mit dem Schürhaken aufhebeln können. Wenn Sie die Kellertreppe hinuntersteigen, werden Sie feststellen, daß Sie kaum die Hand vor Augen sehen. Also zünden Sie ein Streichholz an. Im Keller finden Sie einen Hammer, den Sie auch einpacken müssen. Mehr gibt es hier nicht zu holen, aber sehen Sie sich ruhig noch ein wenig um. Mit dem Hammer im Gepäck begeben Sie sich durch den Garten und in den Schuppen. Sie können jetzt der eingeklemmten Harriet helfen, indem Sie mit der Leiter auf die Empore steigen und mit der Mistgabel den Flaschenzug betätigen. Ein schweres Stück Arbeit! Schauen Sie doch mal in das Loch, in dem eben noch die arme Harriet hing. Sehen Sie den Nagel? Mit dem Hammer können Sie ihn lösen. Nehmen Sie ihn mit zurück ins Haus. Erinnern Sie sich an die abgeschlossene Tür im dritten Stock, in der von der anderen Seite ein Schlüssel steckt? Jetzt haben Sie alles, was Sie brauchen, um diese Tür endlich zu öffnen. Dazu gibt es sogar zwei verschiedene Wege: In jedem Fall müssen Sie zuerst den Schlüssel mit Hilfe des Nagels herausprockeln. Wenn Sie vorher die Zeitung unter der Tür hergeschoben haben, erklärt sich der Rest wohl von selbst. Ansonsten können Sie den Schlüssel auch mit dem Schürhaken zu sich herüber fischen. Jetzt aber schnell die Tür





sich auch eine Schlucht, die allerdings zu groß ist, als daß man einfach hinüberspringen könnte. Vielleicht gab es hier früher mal eine Brücke, aber die Touristen kriegen ja alles kaputt. Zum Glück haben Sie den großen, starken Cyrus. Der fällt kurzerhand einen mächtigen Baum und schon haben Sie Ihre Brücke. Auf Ihrem Weg zu dem neuentdeckten Gebäude sehen Sie am Wegesrand etwas blinken. Dabei handelt es sich um eine optische Linse, die Sie später noch brauchen werden. Wenn Sie weitergehen, erkennen Sie, daß es sich bei dem mysteriösen Gebäude um ein Gewächshaus handelt. Ganz in der Nähe finden Sie ein Teleskop, in das Sie die gerade gefundene Linse einsetzen müssen. Sehen Sie hindurch und entdecken Sie im obersten Stockwerk Ihres Hauses ein weiteres Fenster. Komisch, den dazugehörigen Raum kennen Sie ja noch gar nicht! Also, zurück ins Haus. Unterhalten Sie sich am Eingang kurz mit Mike, der versucht, das Telefon zu reparieren. Im obersten Stockwerk finden Sie an der Ostseite den Teil des Dachbodens, zu dem das Fenster gehört. Wenn Sie wieder hinuntergehen, werden Sie Zeuge eines unschönen Disputs zwischen Don und Mike.



unbedingt mit Malcolm über Ihr Haus sprechen müssen. Genießen Sie die Plauderei mit Malcolm, denn wenn Sie zurück nach Hause kommen, erwartet Sie schon ein handfester Streit mit Don.

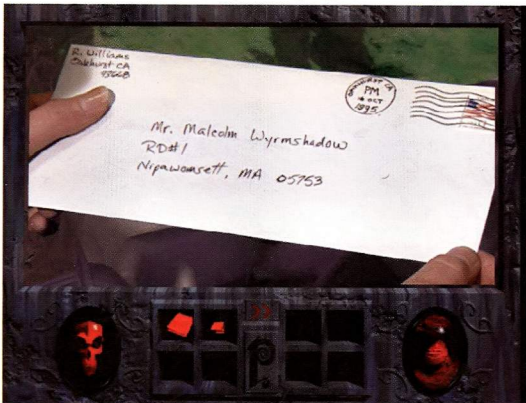
Kapitel IV

Gehen Sie wieder hinunter in die Eingangshalle und entspannen Sie sich ein wenig. Harriet ist schon da und wartet nur darauf, für Sie die Hausarbeit zu erledigen. Sie wird auch die Zeitung mitnehmen. Gehen Sie nach draußen und sehen Sie nach Cyrus. Wenn Sie das erste Mal hinausgehen, sehen Sie, wie er mit der Katze spielt. Später wird er hinter dem Haus Holz hacken, und noch später, nachdem Harriet das Haus verlassen hat, können Sie ihn im Schuppen finden. Unterhalten Sie sich mit Cyrus. Ein langes Gespräch wird's nicht werden, weil er plötzlich das Weiße sucht. Gehen Sie südlich an der Gruft vorbei und Sie finden Cyrus an einem abgestorbenen Baum. Hier befindet

aufgeschlossen und über die so gefundene Treppe ein Stockwerk höher! Wenn Sie von dort aus dem Fenster sehen, erkennen Sie ein Gebäude, das Ihnen zuvor überhaupt nicht aufgefallen ist. Merken! So, nun ist es an der Zeit für einen weiteren Trip ins Städtchen. Im Lebensmittelgeschäft besorgen Sie sich einen Suppenknochen (die gibt

es gratis) und suchen dann das einsame, verlassen aussehende Haus auf. Sie brauchen nur einen Blick in den Briefkasten zu werfen, um herauszufinden, daß es Malcolm gehört. Dessen Hund wird sich sehr über den Knochen freuen. Sie können jetzt passieren und bei Malcolm anklopfen. Sie werden von Ethyl empfangen, der Sie sagen, daß Sie

So, Freunde der Nacht, bis hierhin und nicht weiter. Für heute soll's genug sein, immerhin haben Sie jetzt vier Wochen Zeit, diese Tips auszuprobieren. Sollte nicht alles auf Anhieb klappen, ist das kein Grund zu verzweifeln. Ändern Sie einfach die Reihenfolge ein wenig, dann funktioniert es bestimmt. Alles, was Sie brauchen, um die ersten vier Kapitel zu bewältigen, ist in diesen Tips enthalten, und im nächsten Monat folgt der Rest. Schließlich sollen die Spannung und der Spaß an Phantasmagoria noch ein Weilchen vorhalten. Bis dahin, alles Gute und viel Erfolg bei Ihrem Kampf gegen die Mächte des Bösen!



Tips

Wenn es darum geht, eine Abkürzung oder einen schnellen Ausweg zu finden, können Sie sich jederzeit voll und ganz auf Phil verlassen. Hier ist er wieder mit neuen Tips...



ASCENDANCY

Eines der derzeit besten Strategie-Spiele hat auch einige der derzeit besten Tips verdient. Hier ein paar kleine Hinweise - direkt aus unserer Hexenküche.

1. Sobald Sie das Spiel beginnen, sollten Sie mit Forschung und Entwicklung beginnen, denn das ist der Schlüssel zum dauerhaften Erfolg.
2. Bauen Sie erst ein Schiff, wenn Sie Generatoren, Sternen Antrieb und Schilde entwickelt haben, sonst kommen Sie weder vom Fleck, noch können Sie Objekte identifizieren.
3. Kleine Schiffe eignen sich höchstens für Erkundungsflüge. Wenn Sie einen Planeten besiedeln wollen, brauchen Sie schon ein mittleres Schiff mit drei "Landern" an Bord, damit sich die Mühe lohnt.
4. Versuchen Sie nach Möglichkeit, Planeten zu kolonisieren, auf denen sich archaische Objekte befinden. Sobald Sie diese Objekte geborgen haben, erfahren Sie von wertvollen Theorien, deren Entwicklung Sie sonst Jahrhunderte gekostet hätte.
5. Wenn Sie einen Planeten kolonisieren, bauen Sie zunächst eine Verteidigungsanlage mit orbitalen Schilden, Raketenwerfern etc. Sollte sich dann ein Schiff Ihrem Planeten nähern, fliegt es augen-

blicklich in die Luft.
 6. Versuchen Sie immer, Fabrikgebäude auf den roten Flächen, Forschungslabore auf den blauen und alles Leben auf den grünen Flächen zu platzieren. Das erhöht die Effizienz Ihrer Kolonie.
 7. Zwingen Sie niemals jemand anderem einen Krieg auf - die meisten Rassen sind lernfähiger als Sie! Außerdem können Sie wertvolle Informationen noch am ehesten durch Gespräche erhalten.

CHAOS ENGINE

Hier einige Paßworte für den genialen Spielhallen-Knüller.

Welt 2

Navy: KXJBKHZRXB4L
 Gentleman: MQNBK8X6SB#
 Brigand: NTJBKC3SBZG

Welt 3

Thug: K95BKHZRXB4L
 Preacher: MB1BK8X6SB1
 Mercenary: NYDBQWC3SBZG

Welt 4

Thug: KNSBKHZRXB4L
 Preacher: MZDBK8X6SB1#
 Mercenary: N29BKWC3SBZG

FRONTIER - FIRST ENCOUNTERS

Dieser Cheat kann funktionieren, muß aber nicht. Das hängt ganz von der augenblicklichen Stimmung der Thargoids ab... Halten Sie, sobald



das Gametek-Logo erscheint, die Taste "1" und die Taste links daneben gleichzeitig gedrückt. Jetzt können Sie bei Ross 154 mit einem Langstreckenjäger und 100 Credits starten.

LEMMINGS 3D

Ein paar Codes für grüne Nager...

Level 2: NASTALK
 Level 3: PADUASDY
 Level 4: BRECOQUE
 Level 5: OCHIDORE
 Level 6: CECROPIA
 Level 7: KABELJOU
 Level 8: DOUMPALM
 Level 9: HABENERA
 Level 10: PAREGON

BLEIFUSS

Scheuen Sie nicht davor zurück, Ihre Bremse zu benutzen! Aber nur auf diesem häßlichen Kurs mit den vielen idiotischen Rechtskurven. Wenn das Bremspedal nicht Ihr Ding ist, können Sie auch anderen Fahrzeugen ins Heck rauschen. In der Regel funktioniert diese Methode ganz hervorragend, sie empfiehlt sich jedoch nicht auf der A1. Außerdem sollten Sie sich dabei ein paar ganz ausgeflippte Punk-Stücke anhören, dann werden Sie fahren wie Schumi mit einer Rakete im Hintern!

JAGGED ALLIANCE

Wenn Sie diese Liste mit Spielzielen befolgen, dürfen Sie sich auf dem richtigen Weg befinden.

Es geht darum, Metavira von Lucas Santino und seinen bewaffneten Banden zu befreien. Dazu müssen Sie den Feind in allen 60 Sektoren der Insel eliminieren. Sie beginnen das Spiel mit nur einem Sektor - Nr. 60. Versuchen Sie im Laufe der nun folgenden Tage,

nachstehende Aufgaben zu erfüllen.

Tag 1

Suchen Sie den "Micropurifier". Sie finden ihn in Sektor 59, dem ersten Sektor, den Sie besetzen werden. Jetzt können Sie die "Fallow Tree"-Produktion wiederaufnehmen.

Tag 2

Sichern Sie so viele Gebiete wie nur möglich.

Tag 3

Besetzen Sie Sektor 29, um die "Water Source" in Ihre Gewalt zu bekommen. Dann besetzen Sie Sektor 30, um die gesamte "Water Source" zurückzuerobern.

Tag 4

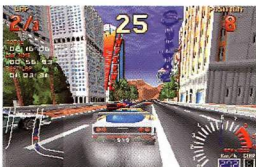
Besetzen Sie "Brenda's Lab" und den Rest von Sektor 28. Erobern die Schläger das Labor zurück, müssen Sie es nochmal versuchen, sonst können Sie das Spiel nicht beenden.

Tag 5 und später

Besetzen Sie die zweite Fabrik. Sie können jetzt die "Fallow Tree"-Produktion erhöhen, denn mittlerweile dürfte Ihre erste Fabrik in Sektor 60 leicht überlastet sein. Später müssen Sie dann die "Pomillia Flowers" finden und sie zu Brenda zurückbringen. Sie kommen nur in einem Sektor vor und sind von großer Wichtigkeit.

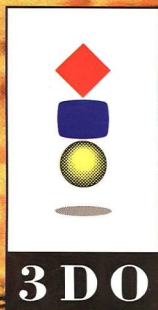
Weitere Aufgaben:

Besetzen Sie die dritte Fabrik. Besetzen Sie die "Sacred Burial Grounds" der Einheimischen. Besetzen Sie die vierte Fabrik. Suchen Sie "Brenda's Journal". Suchen Sie den "Sacred Headstone" der Einheimischen. Schließlich müssen Sie noch Santino erledigen. Und das war's.



3DO™ von GoldStar: ALLES ANDERE IST KINDERKRAM!

32BIT



DEUTSCHLANDPREMIERE
Sei der Erste mit GoldStar

Jetzt schon
vorbereitet
für den
kommenden

64 BIT

Standard!

GoldStar
MEDIA, HLIVING, HICULTURE

Der Interactive Multiplayer
GoldStar GDO-202P wird mit
FIFA Soccer im Bundle geliefert.



NEED FOR SPEED™



FIFA SOCCER



SHOCK WAVE™



ROAD RASH™



THEME PARK™



WING COMMANDER® III

GoldStar

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

CONTROLLER

OPEN/CLOSE
ACCESS

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-Armee. 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.

Budget Games

Unser Redaktions-Knauserich Martin Wilmer stellt Ihnen in diesem Monat wieder einige Spiele für den etwas kleineren Geldbeutel vor. Dominierend ist diesmal die Firma Virgin mit ihren hervorragenden White Label-Produkten. Day of the Tentacle ist nur eines der vielen tollen Sonderangebote, mit denen Sie dem Weihnachtsfest einen zusätzlichen Hallelujah-Faktor verleihen können.

Day of the Tentacle

White Label • ca. DM 39,- • CD & HD

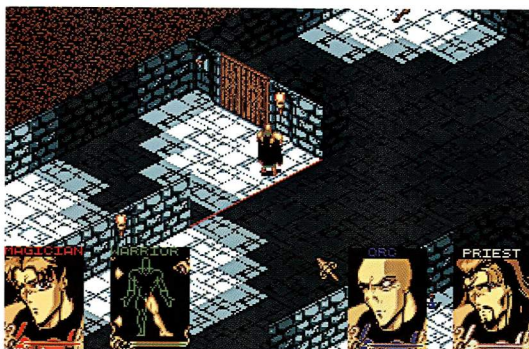
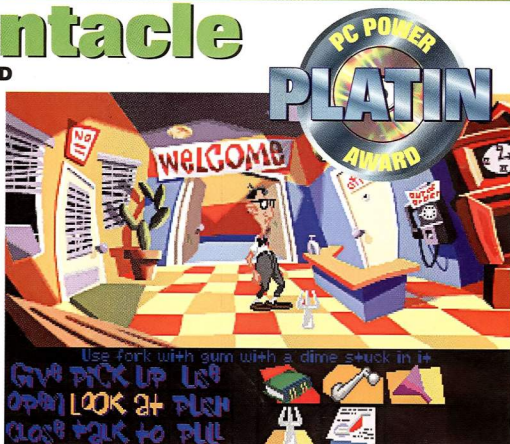
Beinahe jeden Monat begegnet uns ein Game, das schon eine Klasse für sich ist. Auch Day of the Tentacle gehört in diese Kategorie. Die bizarre Mischung aus wüstem Humor, lebhaften Cartoon-Grafiken und erstklassigen Sprach-Samples und Sound-Effekten (nur in der CD-ROM-Version) macht diesen Titel zu einem der besten Point & Clicks für den PC.

Sie steuern Bernard the Brain, das Heavy Metal-Schwergewicht Hoagie und Laverne, die übertrieben mädchenhafte Medizinstudentin. Ihr Auftrag lautet, die Welt von einem violet-

ten Tentakel-Alien zu erlösen! Verrückte Professoren, depressive Hausgäste und ungezählte Gags gehören zu den Zutaten dieses Spiels.

Der Humor und die Slapstick-Elemente tragen eindeutig amerikanische Züge, so daß es einem schnell auf die Nerven gehen kann. Aber wenn Sie auf leicht abgedrehte Titel stehen, ist dies das richtige Spiel für Sie. DOTT ist von Anfang bis Ende eine wilde Reise durch den Schwachsinn. Wer auf so was steht, sollte sich das Spiel sofort holen!

Gesamt: 85%



Hier erkennen Sie, daß das Shading relativ gut gelungen ist. Leider fehlt es ein wenig an Details, und das Forschen hat keinen allzu großen Unterhaltungswert.

SHADOWLANDS

Prism Leisure: DM 29,95

Der Titel hat nichts mit dem Anthony Hopkins-Film zu tun! Vor ein paar Jahren galt Shadowlands als ein höchst originelles Rollenspiel-Konzept. Die isometrische 3D-Umgebung erlaubte eine größere Detailtiefe und damit eine höhere Zahl von Rätselaufgaben. Eine hochentwickelte Methode des Lightsourcing trug noch zur Realitätsnähe bei. Außerdem besitzen die vier Spielfiguren (Krieger, Zauberer, Orc und Priester) jeweils ein umfassendes Display,

das Sie über den augenblicklichen körperlichen Zustand Ihres Helden genauestens unterrichtet.

Heutzutage ist Shadowlands längst nicht mehr so überwältigend. Die Steuerung ist ein bißchen knifflig - Sie bewegen den Cursor über den Bildschirm, und er verwandelt sich nur dort in eine Hand, wo Sie aktiv werden können. Die Grafiken sind einfach zu klobig und tragen nicht viel zur Spielatmosphäre bei.

Wenn Sie ein Top-Rollenspiel suchen, dann holen Sie sich lieber etwas Konventionelles wie z.B. Menzoberranzan. Opfern Sie nicht

das Gameplay zugunsten der Innovation.

Gesamt: 63%

SUPER SPACE INVADERS

Prism Leisure DM 29,95

Als großer Fan des steinzeitlichen Originals habe ich mir von diesem Titel 'ne ganze Menge versprochen. Aber was ist passiert? Das pathetische Cartoon-Intro läßt nichts Gutes erahnen, entpuppt sich aber im nachhinein noch als eines der besseren Spielelemente. Fort sind die guten alten Invaders, die so viele

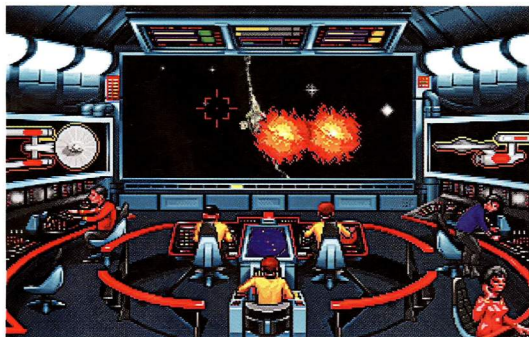
von uns für stundenlange, blindwütige Ballereien vor den Bildschirm fesselten. Stattdessen rücken uns jetzt funkelnege Aliens mit modernen Waffen auf die Pelle. Mit den unmäßigen Power-Ups können Sie gleich ganze Angriffswellen mit nur einem Schuß niedermähen!

Der Versuch, dieses schlichte Format aufzumotzen, hat das Spiel übermäßig verkompliziert und damit einen klassischen Titel ruiniert. Vorsicht, nicht alles, was billig ist, ist auch gut...

Gesamt: 27%



Ich glaub' s einfach nicht! Wo ist das trostlos graue, achtzehn Jahre alte Gameplay, das wir alle so lieben und schätzen, bloß geblieben?



Die Enterprise im Kampf mit einem hartnäckigen Gegner. Schön, daß sich Uhura doch für das nette, kleine PVC-Outfit entschlossen hat. Steht ihr wirklich gut.

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

White Label DM 39,95

Star Trek 25th Anniversary ist eher ein Shoot-'em-up denn eine Simulation und enthält viele altbekannte Enterprise-Ingredienzien wie z.B. Kirk, Spock, Scotty oder Pille. Auf Befehl der Sternenflotte bereisen Sie das gesamte Universum und versuchen, Ihrer Rolle als intergalaktischer Mediziner gerecht zu werden, indem Sie Krankheiten bekämpfen und Leben retten. Natürlich haben Sie auch Feinde - diesmal sind's noch die Klingonen.

Bedenkt man, daß die eigentliche Action in einem derart kleinen Fensterchen stattfindet, kann man die Raumschiff-Grafiken nur als enttäuschend und langsam bezeichnen. Doch es kommt noch schlimmer: Das ganze Spiel findet auf zwei Bildschirmen statt - auf der Sternenkarte und auf der Brücke. Schon bald entwickeln Sie ein starkes Verlangen nach der bezaubernden Schönheit langer Gänge oder großer Maschinenräume, allein der Abwechslung wegen.

Star Trek 25th Anniversary ist ja für so manchen Spaß gut, aber ich glaube kaum, daß Fans der TV-Serie davon begeistert sein werden. Ein netter Versuch von Interplay, leider aber nicht ganz auf der Höhe.

Gesamt: 74%

THE 7TH GUEST

White Label DM 29,95

Für ein gutes Point & Click-Abenteuer braucht man eine überzeugende Handlung und ein paar anspruchsvolle Rätselaufgaben. Die Rätselabteilung ist bei The 7th Guest bestens besetzt, aber was die Handlung betrifft, bleibt doch vieles der Vorstellungskraft des Spielers überlassen. In grafischer Hinsicht gehört das Spiel sicherlich zur Oberklasse dieses Genres - die SVGA-Bilder lassen den Betrachtern die Augen aus den Höhlen preschen. Wenn da nur nicht dieses

schwache Gameplay wäre...

Der Handlungsverlauf ist linear, d.h. Sie gehen dorthin, wo Sie Ihre festgelegte Route hinführt. Die Räume bieten nur wenige Interaktionsmöglichkeiten, und das ständige Puzzle-Lösen geht irgendwann mächtig auf den Keks. Der Spielfluß geht dabei flöten.

The 7th Guest ist ein ideales Spiel, wenn Sie Ihre grauen Zellen mal so richtig strapazieren wollen. Die abenteuerlichen unter unseren Lesern sollten den Titel lieber vergessen.

Gesamt: 71%

SIM CITY

White Label DM 39,95

Dies ist einer der Urväter des Simulations-Genres. Ursprünglich als Hilfsmittel für Städteplaner gedacht, wurde das Projekt letzten Endes als Unterhaltungstitel auf den Markt gebracht und stürmte die Verkaufs-Charts. Sim City sieht im Vergleich zu modernen Simulationen zwar ein wenig veraltet aus, ist aber nach wie vor ein höchst fesselndes Spiel. Sie betrachten Ihre Stadt aus der Vogelperspektive und müssen Sie vom kleinen Dörfchen bis zur schillernden Metropole weiterentwickeln. Natürlich müssen Sie dabei auch die Einwohner bei Laune halten - das Volk will Zoos, Fußballstadien und sonstigen Kram! Als Bürgermeister der Stadt gehört es darüber hinaus zu Ihren Aufgaben, Umweltverschmutzung, Arbeitslosigkeit und Kriminalität fest im Griff zu haben.

Sim City ist ein faszinierendes Spiel, das nicht nur unterhaltend ist, sondern auch sehr lehrreich. Spielspaß ohne Ende zum günstigen Kurs. Hier können Sie nichts falsch machen.

Gesamt: 81%

FLIGHT PACK 2 MIG-29 FULCRUM

Prism Leisure DM 29,95

Das die Russen hervorragende Militär-Jets bauen können, haben sie in den vergangenen 15 Jahren ja hinlänglich bewiesen. Viele



Darum dreht sich hier alles: Verkehrsstaus, Smog, Umweltverschmutzung und das unwiderrstehliche Verlangen, alles, was älter als zehn Jahre ist mit dem Bulldozer plattzumachen.

Typen sind sogar absolute Weltspitze, so auch die MiG-29. Und mit diesem Supervogel dürfen Sie nun auf Jagd gehen!

Zur Auswahl stehen Ihnen fünf verschiedene Szenarien, darunter eine Ölbohrinsel, die vernichtet werden muß, sowie eine wilde Eisbärhatz. Für genügend Abwechslung ist gesorgt. Aber wie das bei älteren Flugsimulationen so üblich ist, sind die Grafiken enttäuschend. Außerdem gibt es hier wenig Anreize, sich einzusetzen, wie z.B. Beförderungen oder ähnliche Features.

MiG-29 Fulcrum ist viel zu einseitig, als daß es erfahrenen Simulations-Freaks irgendetwas bieten könnte, und grafisch zu öde, als daß es jene interessieren könnte, die auf gute Ballereien abfahren. Nee, tut mir leid.

F-19 STEALTH FIGHTER

Halten Sie es für möglich, daß dieses Game bereits 1988 veröffentlicht wurde? Wenn Sie die Grafiken sehen, glauben Sie mir auf's Wort! F-19 Stealth Fighter ist ganz fürchterlich überholt. Für mich ist ja schon Tornado - was die Grafiken angeht - eine kleine Katastrophe, aber dieser Titel hier ist der definitive Schwarze Peter.

Wenn wir uns aber mal die Flugeinsätze anschauen, so gehören die in F-19 Stealth Fighter noch immer zu den am besten ausgedachten und reizvollsten überhaupt. Zu den Angriffszielen gehören Schiffe, Radarstationen, Flugplätze, feindliche Kommandozentralen und vieles mehr. F-19 Stealth Fighter ist eine sehr detaillierte und fesselnde Simulation, solange Sie sich mit den nostalgischen Grafiken anfreunden können. Als ich den Titel zum ersten Mal spielte, klebte ich einen ganzen Tag lang fiebrig vor dem Bildschirm und quitierte etwaige Besuche lediglich mit einem komatösen Lächeln. Mittlerweile aber gibt's 'ne Menge besserer Spiele zum selben Preis.

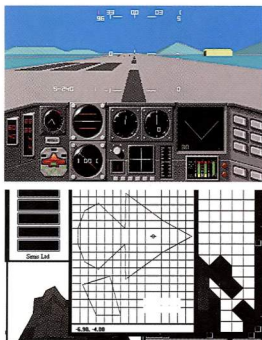
FLIGHT SIM TOOLKIT

Alarmstufe Rot! Nicht anfassen. Ich kann mir nichts schlimmeres vorstellen, als ein Flugspiel mit Hilfe eines derart blöden und zusammenhanglosen Software-Paketes zu konstruieren!

Flight Sim Toolkit läuft nur unter Windows. Sie können damit sowohl das Gelände, über das Sie anschließend fliegen werden, als auch Ihr eigenes Flugzeug sowie weitere Objekte selbst gestalten. Außerdem können Sie die Cockpit-Anzeigen nach Herzenslust umarrangieren.

Das Problem ist nur, daß Sie den ganzen Bildschirm mit Fenstern zupflastern, und auch das Menüsystem ist nicht gerade der Bringer. Letzten Endes werden Sie dann depressiv, weil das, was Sie sich da zusammengebastelt haben aber auch nicht das geringste mit einer Flugsimulation zu tun hat. Wenn Sie über genügend Geduld verfügen, sich hinzusetzen, um sich bis ins Detail mit der Software auseinanderzusetzen, und darüber hinaus über erstklassige Kenntnisse der Luftfahrt verfügen, können Sie diesen Titel ja mal vorsichtig antesten. Andererseits können Sie natürlich auch die verrückteste Flugsimulation aller Zeiten entwickeln, wenn Ihnen danach ist. Ein schwefelartiges und undankbares Software-Paket.

Flight Pack 2 gesamt: 60%



Produkt Reviews

Unsere professionellen Spielkinder Martin Wilmer und Philip Paisnel haben für Sie wieder ein paar neue Peripheriegeräte für den PC unter die Lupe genommen.

PC Gamegun

JE Computer • 030 - 8528042 • ca. DM 119,-

Die PC Gamegun ist, die cleveren unter unseren Lesern ahnen's schon, eine Waffe, die in Verbindung mit PC-Spielen benutzt werden kann. Das Gerät soll jene Knarren emulieren, die vor einigen Jahren in den Spielhallen auftauchten und mit denen man auf Videos von echten Menschen ballern konnte. Die Dinger sahen schon immer ein bißchen dämlich aus und waren darüber hinaus stark über-

teuert.

Doch jetzt schließt sich der Kreis. Endlich sind Sie in der Lage, diese frühen Tage in der Sicherheit Ihrer eigenen vier Wände wiederauferstehen zu lassen. Die Gamegun - in knackigem Orange - hat so wenig Ähnlichkeit mit einer Waffe, wie das bei einer Waffennachbildung nur möglich sein kann. Vielleicht ist das ja eine Vorsichtsmaßnahme, um mit Drogen hochgepeitschte PC-Freaks

davon abzuhalten, mit der Gamegun gleich die nächstbeste Bäckerei hochzunehmen.

Verständlicherweise wird sich der vorausschauende Käufer nun fragen, was er denn überhaupt alles abknallen will. Kein Problem: Die Gamegun wird zusammen mit einem kompletten Spiel - Crime Patrol - ausgeliefert, dazu kommt noch ein Demo eines weiteren Ballerspiels (The Last Bounty Hunter, siehe

Review in der letzten Ausgabe). Mehrere Spiele sind bereits im Handel, weitere werden folgen.

Und wie funktioniert die Gamegun? Nun, das Schießen auf den Bildschirm erzeugt "Einschußlöcher", die in etwa dort erscheinen, wohin die Plastikmündung zeigt. Anschließend erscheinen dann die höchst ausgearbeiteten Todessequenzen. Die Kalibrierung ist jedoch etwas problematisch, ebenso die Treffsicherheit - Menschen klappen zusammen, obwohl Sie geschworen hätten, nicht getroffen zu haben, und umgekehrt. Zur Gamegun gehört auch ein gut zweieinhalb Meter langes Flex-Kabel, das für ausreichende Bewegungsfreiheit sorgt. Eine gewisse Menge Spaß kann man dem Gerät schon abringen.

Aber alles in allem gehört die Gamegun doch eher in die Rubrik Schnickschnack, und die anfängliche Schießlaune legt sich sehr schnell. Um ehrlich zu sein, mit einem Fensterplatz im ersten Stoch und einer großkalibrigen Wasserpistole kann man mehr Spaß bekommen. 



Pro
Guter Gag
Eine gute Replik der Spielhallen-Kanonen

Kontra
Nicht sehr präzise
Derzeit nur wenige Spiele erhältlich

FAZIT: 67%

AlfaAlien Joystick

AB Union • 089 - 3211033 • ca. DM 19,90

Wir sind mittlerweile an einem Punkt angelangt, wo analoge Joysticks zur Standardausrüstung jedes PC-

Systems gehören. Ohne ein solches Gerät sind die meisten Flug- und Raumfahrtsimulationen nahezu unspielbar. Die Hersteller von

Peripheriegeräten haben diesen Trend natürlich sofort erkannt und überschüttet uns mit neuen Joysticks.

Analoge Sticks überschwemmen den Markt, und schon bald kristallisierte sich unter ihnen eine Spitzengruppe heraus. Und in diesen Markt will Alfa Data mit seinem neuen, preisgünstigen Analogstick eindringen. Schon auf den ersten Blick wird deutlich, daß der Alien nicht mit Gravis, Thrustmaster oder Wingman wird mithalten können. Er ist ein ganz gewöhnlicher Standard-Joystick und unterscheidet sich in nichts von den übrigen Günstig-Geräten. Wie bei vielen Geräten dieser Preisklasse, läßt sich auch der Alien nicht 100%ig zentrieren. Besonders nervig ist das, wenn Sie einen Gegner auf einer geraden Strecke verfolgen. Trotz der üblichen Trimm-Regler, scheint der Alien immer zu einer Seite hin abzudriften. Die neuen "Auto-Trim"-Joysticks umgehen dieses Problem, indem sie leichte und unbeabsichtigte Bewegungen ignorieren. Der Alien besitzt dieses Feature leider nicht. Außerdem gerät man schnell mit der Hand an die Trimm-Regler, wenn man das

Gehäuse festhalten will. Was also seine Performance im allgemeinen betrifft, kann dieser Joystick mit dem Quickshot nicht ganz mithalten.

Aber es gibt auch Gutes über den Alien zu berichten: Für Anfänger ist er beinahe so komfortabel wie teurere Sticks, der Handgriff ist ideal geformt, und das Gehäuse ist kompakt und sieht hübsch aus. Zwar werden rutschfeste Gummi-Pads zur sicheren Aufstellung des Joysticks immer populärer, doch hier hat man sich noch mit den bewährten grauenhaften Saugnäpfen begnügt. Die beiden Feuerknöpfe (mehr gibt's hier nicht!) sind etwas schwächling ausgefallen. Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, daß die Teile nach ein paar Runden TIE Fighter hingerichtet sein werden. (1)

Pro
Komfortabler Griff und schnittiges Gehäuse
Sooo viele billige Joysticks gibt's nun auch wieder nicht

Kontra
Sieht unstabil aus
Feuerknöpfe sind unterdimensioniert
Trimmung ist nervig

FAZIT: **50%**

AlfaOptic Optical Mouse

AB Union • 089 - 3211033 • ca. DM 74,-

Sicher werden Sie jetzt bei sich denken: "Was kann man an einer Maus schon groß verbessern?", und im Grunde genommen haben Sie damit ja auch recht. Die Hersteller verändern die Größe, die ergonomischen Merkmale, motzen die Tierchen mit scharfen Designs auf und geben ihnen sogar "niedliche" Namen, um den Kunden zum Kauf zu überreden. Unter'm Strich gibt es, was die Leistungsfähigkeit anbelangt, keine großen Unterschiede zwischen den

MS-kompatiblen Mäusen. Und genau an diesem Punkt fällt die Optical Mouse auch auf die Nase, denn sie ist absolut nicht zuverlässig.

Als erstes wird Ihnen das Fehlen einer Gummikugel auffallen - an der Unterseite befinden sich lediglich zwei Filzstreifen. Stattdessen besitzt die Maus ein paar transparente Detektoren und eine rote LED. Die Maus gleitet bequem über das einmalige Optical Mouse-Pad, das zusammen mit dem Zeigegerät aus-

geliefert wird. Rein äußerlich macht die Alfa-Maus einen sehr schlichten Eindruck - keine peppigen Grafiken, keine ausgefallenen Ergo-Tricks, eine ganz normale Drei-Taster-Maus eben. Na, wenn's von außen nichts hermach, wird der Knüller wohl in der Technik stecken! Sie werden etwas enttäuscht sein zu erfahren, daß die einzigen Vorzüge dieser Optical Mouse in einer höheren Auflösung sowie einer weitgehenden Wartungsfreiheit bestehen.

Die gesteigerte Auflösung wird besonders bei Grafik-Paketen unter Windows deutlich - die Maus spricht viel sauberer an und produziert bessere Ergebnisse als ihre "normalen" Verwandten. Leider hat diese Maus aber die Neigung hängen-zubleiben, unkontrolliert herumzuspringen oder in die Ausgangsstellung in der linken unteren Ecke zu hüpfen. Glauben Sie nicht, das sei ein Konfigurationsfehler! Es gibt keine andere Erklärung, als die Ursache des Problems in der Hardware zu suchen. Für solche Schnitzer gibt es keine Entschuldigung. Lassen Sie

bloß die Finger davon, denn das Gerät funktioniert bei 30% aller Einsätze fehlerhaft. Wir haben die Maus auf mehreren Rechnern bei unterschiedlichen Konfigurationen getestet und erhielten stets dieselben Ergebnisse. Was das Maus-Pad betrifft, das gibt nun wirklich nicht viel her. Obendrein muß man es auch peinlichst sauber halten, um dramatische Leistungsseinbußen zu vermeiden. Das Reinigen des Pads (wollen wir denn jetzt wohl mal die Kartoffel-Chips beiseite legen?!) ist wesentlich nervtötender und mühseliger, als das Herausnehmen der guten, alten Gummikugel! Wenn Sie auf eine höhere Auflösung Wert legen, dann holen Sie sich eine der neuen Infrarot-Mäuse statt dieser mit ihrer simplen LED-Quelle. (1)

Pro
Von Zeit zu Zeit enorm präzise

Kontra
Unerklärliches Verhalten
Maus-Pad sieht doof aus
Unkomfortables Design

FAZIT: **55%**



IBM Thinkpad 755CD

IBM • 0711-7850 • ca. DM 12.315,-



Sie suchen ein Multimedia Notepad? Aber Sie sind nicht sicher, welches? Dann sollten Sie unbedingt weiterlesen. Das ThinkPad 755CD basiert auf einem 486 DX4 mit einer Taktfrequenz von 100 MHz, wobei das Mainboard mit den üblichen 33 MHz getaktet ist. Diese Prozessorleistung wird von 8 MB RAM und einer 540 MB Festplatte unterstützt. Für diejenigen mit etwas mehr Bargeld steht auch eine Version mit 850 MB bereit. Neben der standardmäßigen seriellen 9-Pin-Schnittstelle, einer parallelen Centronics-Schnittstelle und einem PCMCIA Port stehen noch jede Menge weitere Anschlüsse zur Verfügung: eine PS/2 Mauschnittstelle, ein MIDI/Joystick Port, ein Anschluß für externe Peripheriegeräte, ein weiterer für einen externen Monitor, Videoein- und -ausgang (unterstützt S-VHS und andere Videoformate), eine Kopfhörerbuchse, eine Mikrofonbuchse, ein Fax-/Modemanschluß und eine Reihe von Infrarot-Kommunikations-Ports (mit denen ein Datenaustausch mit anderen ThinkPads, SHARP-kompat-

iblen PDAs usw. möglich ist). In Sachen Anschlußmöglichkeiten bleiben hier also keine Wünsche offen.

Beim Display handelt es sich um einen 10,4 Zoll TFT Bildschirm, womit eine gute Farbgrafik-wiedergabe mit minimaler Schattierung auch bei schlechteren Lichtverhältnissen sichergestellt wäre. Im beiliegenden Handbuch wird die Lebensdauer der Batterie mit drei bis neun Stunden angegeben. Im Vollstreß und bei konstanter maximaler Prozessorgeschwindigkeit war allerdings in unserem Test nach zwei Stunden Sense. Sollten Sie also größere Projekte im Sinn haben, sorgen Sie besser dafür, daß das Netzteil jederzeit griffbereit liegt.

Bereits vorinstalliert sind IBM DOS und Windows 3.1 - eigentlich eine eher seltsame Auswahl, wenn man an die Vorteile von Windows for Workgroups denkt. Zusätzlich gibt es einige Utilities, eine Power Management-Software und die üblichen Installationsprogramme für Grafikkarte und Peripheriegeräte. Schön ist auch die Online-Benutzerführung, mit der Sie

eventuelle Schwierigkeiten sogar in Ihrem völlig papierlosen Büro (haha!) beheben können. Neben der vorinstallierten Version von Windows haben wir natürlich auch Windows 95 auf dem ThinkPad laufen lassen. Das Maschinchen war damit sehr zufrieden und erwies sich als ebenso flink wie kompetent.

Der größte Teil des Laptops wird von der Tastatur belegt, für eine Handballenaufgabe fehlt leider der Platz. Sie sollten es daher wirklich nur dann auf Ihrem Schoß benutzen, wenn Ihnen körperliches Unbehagen Freude bereitet. Dafür ist aber die Größe der Tasten durchaus akzeptabel, und ein separater Cursor-Block ergänzt das ansonsten vollständige Repertoire. Wie bei den meisten anderen IBM Pads gibt es auch hier den berühmten Daumen-Controller, der ein, zugegeben oftmals umständliches, Trackball-System ersetzt. Trotzdem muß man sich daran erst gewöhnen. Er liegt nämlich zwischen den Buchstaben G, H und B, wodurch auch (oder gerade) bei geübten Schreibern anfangs ein kleines Durcheinander entsteht. Nach einigen Stunden hat man sich aber

daran gewöhnt, und für mich liegt die Funktionalität irgendwie in der Mitte zwischen Trackball und Trackpad. Bei einigen Anwendungen empfiehlt es sich also durchaus, den vorhandenen Mausanschluß auch zu belegen.

Wie einige von Ihnen schon wissen werden, gehört zum ThinkPad auch ein integriertes Double Speed CD-ROM-Laufwerk. Leider gibt es nur einen einzigen Einschub für Laufwerke, so daß es nicht möglich ist, CD-ROM und Diskettenlaufwerk gleichzeitig zu benutzen. Der Wechsel geschieht aber innerhalb einer Minute: ThinkPad ausschalten, Tastatur öffnen, Laufwerk wechseln, fertig. Will man Software von verschiedenen Trägermedien installieren, führt der ständige Wechsel vielleicht zu Irritationen. Sind aber sämtliche Treiber und Programme installiert, wird dieses Problem nicht mehr allzu oft auftreten. Und für das jeweils nicht benutzte Laufwerk steht im mitgelieferten Koffer ein sicheres Plätzchen zur Verfügung.

Mit dem etwas schwereren CD-ROM-Laufwerk im Einschub wiegt das ThinkPad um die vier Kilogramm und liegt somit leicht über dem Durchschnitt. Trotzdem erscheint mir dieser Vergleich ein wenig unfair, weil das ThinkPad alles hat, was zu einem wirklichen Multimedia-Notepad gehört. Ganz im Gegensatz zu vielen anderen Möchtegern-Multimedia-Geräten. Alles in allem ist das ThinkPad nicht nur äußerst durchdacht, sondern auch noch sehr robust. Gleich zweimal ging es in unserer Redaktion zu Boden, ohne irgendwelchen Schaden zu nehmen. Und für Multimedia-Anwendungen ist es aufgrund seiner kompletten Audio/Videoausstattung sowieso bestens geeignet. (2)

Pro
Solide Bauweise
Exzellente Multimedia-Fähigkeiten

Kontra
Nicht unbedingt ein Leichtgewicht
Nicht unbedingt billig
Es kann nur jeweils ein Laufwerk benutzt werden

FAZIT: **79%**



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

i-Glasses Virtual I-O



Virtual Products • 06251 - 802200 • ca. DM 1200,-

Die Fachwelt streitet sich immer noch, ob der Eintritt in eine virtuelle Realität gesundheitsschädliche Folgen nach sich ziehen könnte. Zum Glück lassen sich ein paar Hersteller trotzdem nicht davon abhalten, die entsprechende Hardware zu produzieren. Schon in nächster Zeit wird man einige Neuerungen in den Läden bewundern können, und bei Virtual I-O, dem Spezialisten in Sachen 3D-Brillen, hofft man gar, zu den allerersten Anbietern zu gehören. Falls Sie es bisher immer noch nicht mitbekommen haben sollten: Virtuelle Realität meint das Konzept, dreidimensionale Computergrafiken durch das Bewegen von Kopf, Armen und Beinen lebensnah zu erkunden. Die sogenannten Headsets sind dabei für unser Gesichtsfeld zuständig. Wenn Sie also ein solches Headset während einer Flugsimulation tragen und zwischendurch kurz über die eigene Schulter sehen, reagiert die 3D-Grafik auf Ihre Bewegung und zeigt Ihnen die entsprechende Spielumgebung. Die i-Glasses arbeiten über eine Verbindung mit Grafikkarte und Monitor, während der Richtungsmelder an jede freie

serielle Schnittstelle angeschlossen werden kann. Die Installation der beigelegten Software unterscheidet sich kaum von der eines Maustreibers, dürfte also für die meisten von Ihnen kein Problem darstellen. Hat man sein neues Teil alsdann konfiguriert, können die mitgelieferten Shareware-Spiele sofort mit neuen Augen betrachtet werden. Ascent, Descent und Heretic beweisen eindrucksvoll die Kompatibilität einiger bereits vorhandener Titel. Viele Spielehersteller planen schon, VR-Eigenschaften in relevante Titel zu integrieren, womit die Nachfrage nach entsprechender Hardware mittelfristig gesichert scheint. Neben der Anwendung am PC sind die Headsets auch kompatibel zu herkömmlichen Videorekordern. So können Sie Ihr Lieblingsvideo demnächst in Rundumsicht und mit Stereosound genießen. Natürlich werden Kopfbewegungen dann nicht entsprechend umgesetzt, trotzdem spielt es keine Rolle, in welche Richtung man gerade schaut, oder ob man gar auf der Toilette hockt. Hauptsache, das Kabel ist lang genug. Leider erweist sich die

Und was ist kompatibel?

Und was ist kompatibel? Möchten Sie Ihre Brille gleich antesten? Hier eine Liste von Spielen, die bereits kompatibel sind, oder in ganz naher Zukunft sein werden...

Bereits erhältlich:
Magic Carpet - EA
Descent - Interplay
Dark Forces - SoftGold
Tank Commander - Domark
Flight Unlimited - Looking Glass
Big Red Racing - Big Red Software

Terminal Velocity - Apogee
Wing Commander IV - Origin
NASCAR Racing - Papyrus
Virtual Pool - Interplay
Slipstream 6000 - Gremlin
Descent 2 - Interplay
System Shock - Origin

Bewegungsfreiheit mit Headset doch als etwas eingeschränkt. Trotz des angenehmen leichten Eigengewichts (ganze 240 Gramm) stört das harte Plastikgestell, sobald man sich irgendwo anlehnen möchte. Dafür garantieren der bewegliche Kopfhörer und gute Verstellmöglichkeiten eine wirklich individuelle Paßform. Vom Kleinkind bis zur Riesenmurmeltier sitzt die Brille rutschfest auf jedem Schädel.

Lediglich für Brillenträger waren Headsets bisher ein Problem. Mit Brille war das Set nicht zu benutzen und ohne konnten manche Spieler einfach nicht genug erkennen. Bei der i-Brille gibt es solche Schwierigkeiten zum Glück nicht mehr. Deren Optik ist so weit von den Augen des Spielers entfernt, daß auch die dicksten Linsen nicht länger stören.

Auch die Leistungsmerkmale der i-Brille sind absolut beeindruckend. Der Richtungsmelder funktioniert einwandfrei und kann es durchaus mit den größeren Arcade-Geräten aufnehmen. Der Lichteinfall von außen verhindert zwar eventuelle Anfälle von Übelkeit, leider aber auch das totale Versinken im Spiel. Um diesem Problem effektiv zu begegnen, kann aber ein zusätzliches Visier an der Brille befestigt werden. Mit dem passenden Spiel erwartet Sie dann allerdings ein überwältigendes Ergebnis. Für ein Gerät mit derart geringen Abmessungen ist die Grafikqualität des LCD-Displays geradezu fantastisch, für den Heimgebrauch kann man etwas besseres kaum erwarten. Sie können das Headset bei sämtlichen Anwendungen benutzen; aber wo liegt der Reiz, beispielsweise Scandisk in dieser Weise ablaufen zu sehen? Immerhin fallen mir neben den Spielen noch zwei Anwendungen

ein, die durch ein Headset in neuem Glanze strahlen. Zum einen grafische Anwendungen unter Windows, bei denen die Brille dem Designer ähnliche Vorteile verschafft, wie ein ungleich teurerer Riesenmonitor. Die Qualität kommt sogar sehr nahe an den hohen Design-Standard heran. Zum anderen erscheinen Multimedia-Anwendungen wie interaktive Nachschlagewerke mit Sprach- und Videoausgabe in einer ganz neuen Dimension. Schon aus diesen beiden Gründen sollte man die Anschaffung einer i-Brille nicht gänzlich von sich weisen.

Die besten Argumente für gerade dieses Produkt sind das leichte Gewicht und das kompakte, aber dennoch solide Design. Und was das Preis/Leistungsverhältnis angeht, gibt es zur Zeit kaum etwas besseres. Zum Lieferumfang gehört noch ein Video, das Shareware-Paket sowie ein Handbuch. Letzteres ist leider kaum zu gebrauchen. Das Video zeigt, wie alles funktionieren sollte, wenn die Installation geklappt hat. Das Handbuch dagegen beschreibt nicht mehr als das Betätigen der Schalter. Zum Glück enthält die Installations-CD eine ausführliche Dokumentation, allein mit so einem Handbuch käme man wohl nicht sehr weit! (P)

Pro
 Sehr gute Grafikqualität
 Angenehm und komfortabel, auch für Brillenträger

Kontra
 Das Handbuch ist reinste Papierverschwendung
 Ohne Visier kein komplettes Abtauchen ins Spiel

FAZIT: **90%**



HEROESTM of Might and Magic



Das Reich
von Might &
Magic ist in
eine Zeit des
Chaos¹ verfallen.
Drei Kriegsherren
sind an der Macht
und unterdrücken die
Welt ihrer Bewohner.

Sie können nicht länger
dulden, daß das Reich
unter den dunklen Mächten
leidet...

Eine strategische
Herausforderung,
die nur auf Sie wartet!



Published by SOFTGOLD



NEW
WORLD
COMPUTING

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Varanberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
© 1995 New World Computing, Inc. Heroes of Might and Magic is a trademark of New World Computing, Inc. All rights reserved. New World Computing is a wholly owned subsidiary of NTN Communications, Inc. IBM screens shown, actual screens may vary. All other trademarks belong to their respective holders.

Bravo Sound Card

Primax • 06042 - 69260 • ca. DM 99,-

Eine 16-Bit-Stereo-Soundkarte sollte es schon sein, wenn Sie die Möglichkeiten heutiger PC-Spiele auskosten wollen. Preislich bewegt sich die Bravo am unteren Ende des Soundkarten-Marktes, sie ist SoundBlaster-kompatibel (sowieso) und stellt eine günstige Alternative zu den doppelt so teuren Wavetable-Karten dar.

Das Installationsprogramm befindet sich auf einer einzelnen Diskette. Die Software selbst ist unnötig erläutern, denn hier geht's doch

nur darum, die Sache so schnell wie möglich ans Laufen zu kriegen. Allerdings gibt es da einen leichten Fehler in der Pfadangabe, die das Programm modifiziert, um das CD-ROM-Laufwerk zu steuern. Dieser Patzer hinterläßt einen säuerlichen Beigeschmack - Sie sollten also nach der Installation tunlichst Ihre CONFIG.SYS überprüfen.

Während der Installation können auch größere Probleme auftauchen, wenn Sie vorhaben, die Karte mit anderen als den Default-Werten

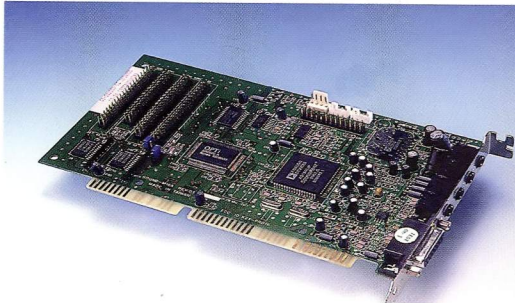
einzurichten. Dies bekommen Sie nur in den Griff, wenn Sie sich durch den hilfreichen Fehlersuche-Abschnitt im Handbuch durcharbeiten. Lößlich ist immerhin, daß die Bravo ganz ohne Jumpers auskommt, also keine abgebrochenen Fingernägel und kein Herumpfriemeln zwischen den Pin-Bänken mehr. Die gesamte Konfiguration wird automatisch durch das Installations- und das Setup-Programm durchgeführt. Zur Software, die mit der Bravo ausgeliefert wird, gehört ein CD-Audio-Player, ein Programm zur Sound-Bearbeitung sowie ein Sampling-Programm. Die Sound-Bearbeitung ist nicht so leicht zu bedienen wie etwa das Creative Wave Studio, dafür enthält sie aber mehr Effekte und Funktionen und bietet Ihnen damit erweiterte Eingriffsmöglichkeiten. Der CD-Audio-Player ist eine ziemlich simple Angelegenheit. Das einzige Gute an der Software ist die Tatsache, daß Mixer, Player und Rekorder im Rack-Format und somit als eine Einheit abgebildet werden. Auffällig

ist, daß die Bravo mit WAV-Dateien nicht ganz so verfährt, wie wir das von anderen SoundBlaster-Karten gewohnt sind, obwohl sie doch mit letzteren fast identisch sein sollte. Die MIDI-Ausstattung ist so ausreichend, wie man es von einer Karte dieser Preiskategorie erwarten kann, wohingegen MOD-Dateien mit sehr guter Qualität reproduziert werden. Aber seien Sie nicht überrascht, wenn Ihre Spiele von eher durchschnittlichen Sounds begleitet werden - die Bravo ist schließlich eine schlichte, bodenständige Soundkarte und kein teures Wave-System. Trotzdem, für den günstigen Preis erhält der Käufer einen korrekten Gegenwert. 

Pro
Gutes Preis/Leistungsverhältnis
Zuverlässig, und ein starker
Mitbewerber in der 16-Bit-Klasse

Kontra
Software ist ein wenig dürftig
ausgefallen

FAZIT: **70%**



Music Sound Wavetable

Primax • 06042 - 69260 • ca. DM 179,-

Hier haben wir nicht nur eine Karte, die Ihrem PC die Flötentöne beibringt, sondern gleich ein ganzes Sound-Paket. Zusätzlich zur Wavetable-ISA-Karte erhalten Sie noch ein Mikrofon sowie eine CD-ROM mit der Installations-Software. Die Karte läßt sich von 512K DRAM bis zu 1 MB aufrüsten, was natürlich ihre Leistungsfähigkeit deutlich erhöhen wird. Da die Karte Ultrasound-kom-

patibel ist, können Sie sich auf unübertroffene MIDI-Qualitäten gefaßt machen. Im Vergleich zu Sound Blaster-Karten klingt MIDI hier kristallklar, und die zusätzlichen Effekte sorgen für einen satten und großartigen Sound.

Nach dem Einstellen der Jumpers (sollten wir dieses trostlose Zeitalter nicht langsam abgeschlossen haben?!), schließen Sie Ihr CD-Laufwerk an, schieben die Karte in Ihr

Motherboard und machen sich dann an die Installation. All diese Schritte sind sehr zeitaufwendig und bieten genügend Raum für Fehler. Gut, daß die beiden mitgelieferten Handbücher eine präzise und klare Sprache sprechen.

Wenn Sie die Software-Emulation für Sound Blaster-Karten verwenden, können Sie die Music Sound Wavetable sogar als SB-Kompatible benutzen (die Emulations-Software

gehört zum Paket). In dieser doppelten Kompatibilität liegt auch die Stärke der Wave-Karte.

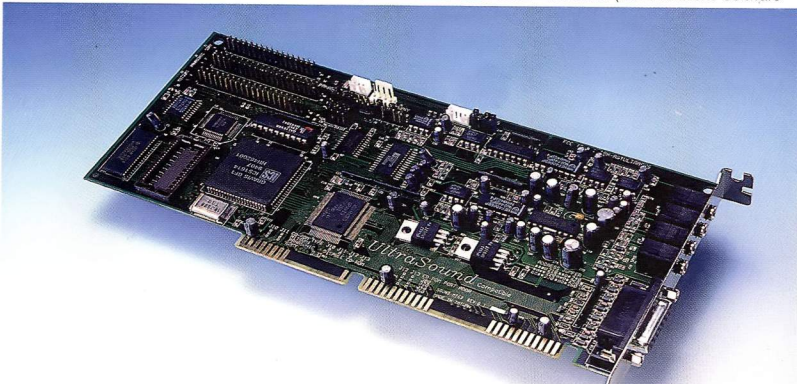
Weiterhin gehört zum Lieferumfang die Gravis Ultrasound Windows-Software, so daß Sie wirklich alles aus dieser Ultrasound-Karte heraus holen können. Neben den üblichen Audio-Utilities gehören auch ein Patch Maker sowie ein Patch Manager dazu; damit erhalten Sie zwei sehr beeindruckende Funktionen - Sie können gleich mehrere verschiedene Sounds des Wavetable aufnehmen, bearbeiten und abspeichern.

Obwohl die Karte in technischer Hinsicht nicht ganz so herausragend ist wie die AWE-32, enthält sie doch einige interessante Features. Eine gute Wahl für alle PC-Spieler, die a) guten und soliden Sound stehen.

Pro
Günstiger Preis für Top-Qualität

Kontra
Für SB-Kompatibilität wird ein Emulator
benötigt
Installation kann verwirrend sein

FAZIT: **85%**





wipeout™

BIS ZUR TOTALEN EKSTASE

Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.

wipeout-Soundtrack demnächst bei Sony Music



"...schlichtweg umwerfend..."
MEGAFUN (89%)

Neu!
Nummer 3

Dezember 1995

NetUser

Der exklusive Leitfaden für Internet und CompuServe

Was ist wo los im * World Wide * Web

Inhalt:

- ★ HTML - Kurs
- ★ Hot Sites im Web
- ★ CompuServe Tour
- ★ Online - Magazine
- ★ Computergrafiken
- ★ Microsoft Network
- ★ und mehr!

NetUser: Ihr Reisebegleiter durch Internet und CompuServe



NetUser

*Der ultimative Leitfaden
für CompuServe,
Internet und andere
Online-Dienste.*

Neu

Inhalt:

Microsoft Network.....	104
HTML - Kurs	108
Hot Sites im Web	112
CompuServe Tour.....	116
Online - Magazine.....	118
Computergrafiken	122



Microsoft Network

Was taugt Bill Gates' Online-Dienst?

Innerhalb weniger Tage konnte Microsoft über eine Million Exemplare von Windows 95 verkaufen - das sind eine Million potentieller Kunden für Bill Gates' neuen Online-Dienst Microsoft Network.

Wer Windows 95 auf seinen PC kopiert, kann mit einem Mausklick auch gleich die Zugangs-Software für Microsoft Network mitinstallieren. Die etablierten amerikanischen Dienste wie CompuServe, Prodigy und America Online bekamen schon im Vorfeld Wind von Microsofts Bundling-Plänen und protestierten massiv bei der amerikanischen Kartellbehörde -

bis heute ohne Erfolg. Folglich ist es für Käufer der neuen Windows-Version ein Kinderspiel, sich bei MSN anzumelden: Wer ein Modem besitzt, klickt einfach auf das MSN-Icon. Im ersten Schritt ruft die Software daraufhin eine 0130-Nummer an und überträgt eine Liste der aktuell vorhandenen Einwahlknoten. Anhand der Ortsnetzkenzahl, die der Anwender zuvor eingegeben hat, wird automatisch der nächstgelegene Einwahlpunkt

ausgesucht - derzeit gibt es in Deutschland Knoten in zehn Ballungszentren mit 9.600 bzw. 14.400 Bit/sec. In aller Ruhe geben Sie dann offline die benötigten Anmeldedaten wie Name, Adresse und Kreditkartennummer ein - Plastigeld vom Typ Eurocard oder Visacard ist derzeit noch Voraussetzung, um bei MSN Mitglied zu werden. Diese Daten werden in einem weiteren Anruf an MSN übermittelt - das war's.

Spätestens während der Anmeldeprozedur erfahren Sie, daß die Kreditkarte, deren Nummer Sie gerade eingeben, in Zukunft recht heftig beansprucht werden wird: Pro Monat bucht Microsoft 14 Mark Grundgebühr ab. Darin enthalten sind zwei Online-Stunden, jede weitere Stunde kostet satte 7,50 Mark. Anwender auf der anderen Seite des Atlantiks haben es da besser: Sie bekommen für 4,95 Dollar drei Freistunden und zahlen für jede weitere Stunde gerade mal 2,50 Dollar. Anfang nächsten Jahres will Microsoft hierzulande jedoch ein neues Netz in Betrieb nehmen, das - so

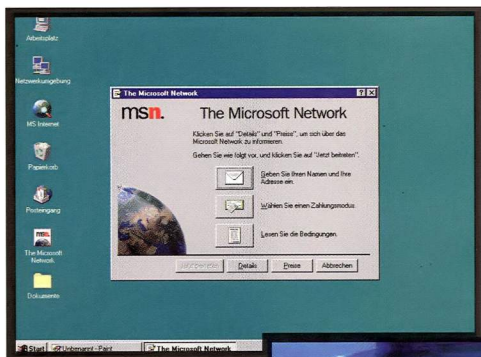
ein Sprecher des Software-Riesen - die Betriebskosten deutlich reduzieren wird und damit eine Tarifsenkung erlaubt.

Nur heiße Luft?

Der erste Anruf bei MSN dürfte für viele Anwender allerdings nicht zuletzt wegen der recht hohen Kosten enttäuschend verlaufen: Bis dato sind erst wenige deutschsprachige Informationsanbieter online. Wer sich durch die insgesamt elf Kategorien klickt, in denen die Inhalte von MSN angeordnet sind, stößt auf leere Foren und Informationsbaustellen in großer Zahl. Zwar haben fast fünfzig deutsche Firmen in einem "Letter of Intent" ihre Absicht bekundet, Informationen in Microsoft Network anzubieten,



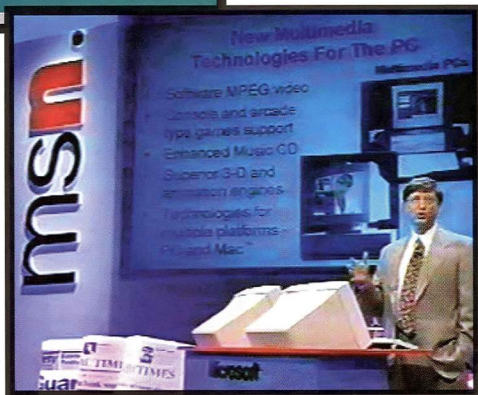
Per Mausklick auf das MSN-Icon auf dem Desktop starten Sie die Anmeldung an Microsofts Online-Dienst. Einfacher geht's nicht.



Die Registrierung erfolgt komplett online, nachdem Sie Ihre Adresse und Kreditkarteninformation eingegeben haben.

doch gerade mal eine Handvoll Firmen sind Mitte September schon online. Der Verlag C. H. Beck bietet beispielsweise aktuelle juristische Informationen, im Forum der Computerwoche finden Sie wöchentlich rund zwanzig News-Meldungen. Nach Auskunft von Microsoft stehen allerdings zum selben Zeitpunkt rund 30 Anbieter in der "Staging Area" bereit, ihre Dienste binnen der nächsten Wochen freizugeben.

Die Anwender jenseits des großen Teiches haben es da schon besser: Zwar zeigt auch das amerikanischen Angebot von MSN noch Lücken, doch ist die Substanz zwischen den Lücken schon deutlicher zu erkennen. Einige der Foren bestehen schon seit mehreren Monaten und sind dementsprechend bereits mit zahlreichen Nachrichten gefüllt. Oftmals passiert jedoch nach dem Klick auf ein Icon im amerikanischen MSN-Part gar nichts. Das liegt daran, daß viele



Icons lediglich auf Seiten im World Wide Web verweisen, und darauf hat man als deutscher Anwender im Moment noch keinen Zugriff (siehe auch Kasten "Nichts geht ohne Internet").

Online sind vor allem schon Unternehmen aus der Computerbranche, darunter Hardware-Anbieter wie Dell Computer, Toshiba, Zenith, Lexmark und NEC. Die Inhalte der Foren unterscheiden sich

zum Teil erheblich: Im Dell-Forum antwortet ein Support-Mitarbeiter in insgesamt sieben Bereichen auf die Fragen von Kunden. Desweiteren findet man natürlich auch Preislisten und Produktinformationen. Zenith bietet einen ähnlichen Service. Kundenanfragen werden prompt von "Professor Zed" beantwortet, und neben den obligatorischen Pressemeldungen und Produktinformationen gibt es auch einen Shortcut zur Web-Seite. Nützliches auch bei Toshiba: Neben Produktin-

formationen bekommt der

Library mit Spieledemos. Erste Anzeichen von "Content" lassen sich auch bei Symantec und Corel ausmachen: Bei der Norton-Company findet man produktspezifische Ordner, in denen Produktinformationen liegen und Anwenderfragen beantwortet werden. Im Corel-Forum findet man neben dem obligatorischen Support-Bereich Libraries mit Tips und Tricks zu Corel Draw. Noch ein wenig mager sieht es beispielsweise bei Adobe und Novell aus: Im Adobe-Forum gibt es BBSSs und Libraries zu den Produkten Pagemaker, Photoshop, Illustrator, Persuasion, Acrobat und Premiere - allerdings sind einige davon noch komplett leer. Ähnlich bei Novell, wo nur einige wenige Meldungen das Forum zieren.

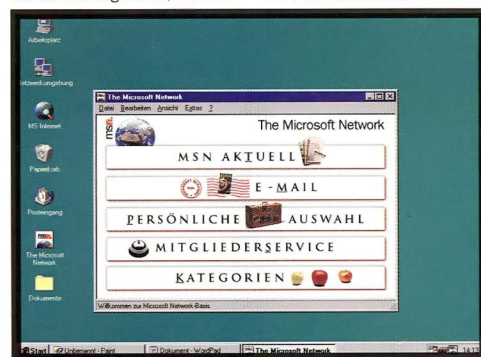
Eine ganze Reihe der großen amerikanischen PC-Zeitschriften sind mittlerweile auch schon mit einem eigenen Forum vertreten. Die Liste reicht von PC Magazine, Windows Sources, PC Week, PC Computing und Computer Shopper bis hin zu Computer Life, Family PC, PC World und Computer Gaming World. In den Foren findet man (zum Beispiel bei Windows Sources) ausgewählte neue Shareware, aktuelle Artikel (bei PC Week) und manchmal gar eigene Online-Ausgaben mit grafischem Outfit (bei PC World). Einige der Zeitschrift-Foren wie z.B. Computer Life enthalten bisher allerdings nur wenige Nachrichten und verweisen dann per Shortcut auf die eigene Homepage im World Wide Web.

Auch Nicht-Computer-Themen sind im US-Teil von MSN bereits zu finden. Als Beispiel seien die Science-Fiction-Foren genannt: So verfügt MSN über eine eigene Star-Trek-BBS, die von Bjo Trimble gemanagt wird - Trekkies ist sie durch die Briefkampagne von 1968 bekannt, die die Studiobosse davon abhielt, Star Trek abzusetzen. Auch andere Serien wie X-Files (Akte X), Babylon 5, Dr. Who und SeaQuest DSV haben in MSN eigene Foren, in denen oft Zusammenfassungen der Episoden zu finden sind.

Daß MSN für die Fernsehwelt interessant ist, zeigt auch das NBC SuperNet Forum: Hier verbreitet der große amerikanische TV-Sender Informationen zu seinem TV-Angebot. Man findet dort reichlich Informationen zu NBCs Fernsehprogramm, insbesondere

formationen bekommt der Anwender hier einige FAQs mit Problemlösungen sowie eine Software-Library mit spezifischen Konfigurationsprogrammen, Diagnostik-Software und Flash-BIOS-Updates geboten. Weniger berauschend sieht es zum Beispiel bei Lexmark und NEC aus: Das Forum des Druckerherstellers fällt mit ganzen drei Textdateien zu Firma und Produkten noch reichlich dürrig aus. NEC hat zwar für jede Produktart schon eigene Unterordner eingerichtet, die jeweils zugehörige Software-Library ist aber noch herzlich dünn.

Auf der Software-Seite findet man so bekannte Firmen wie Symantec, Broderbund, Mustang, Activision, Adobe, Corel, Novell, McAfee und natürlich Microsoft. Auch hier scheinen einige Foren primär dazu gedacht zu sein, erst einmal Präsenz zu zeigen: Pressemeldungen und Produktbeschreibungen bieten die beiden Spiele-Hersteller Broderbund und Activision, darüber hinaus aber auch technischen Support sowie Tips zu Spielen und eine Software-



Nach dem Wählen von MSN gelangen Sie auf die Hauptseite des deutschen Bereichs.



zu den gerade anlaufenden neuen Serien. Ein weiterer Service des NBC SuperNets ist der Intellicast Wetterservice, der auf Wunsch eine Wetterkarte in verschiedenen Variationen (Radarbild, Satellitenbild, UV-Bild) anbietet - momentan allerdings nur für die USA.

Interaktiv

Doch MSN besteht nicht nur aus Informationen, sondern auch aus unterhaltsamen interaktiven Angeboten: Gerade im Hinblick auf Multi-Player-Online-Spiele ist MSN schwer aktiv. Das Multi-Player-Games Network (MPG-Net) arbeitet zur Zeit fieberhaft an den ersten Online-Spielen in MSN. Bei dem ersten Spiel, Kingdom of Drakkar, handelt es sich um ein Fantasy-Rollenspiel mit grafischer Oberfläche, das sich derzeit im Beta-Test-Stadium befindet. Das zweite MPG-Net-Spiel wird Empire Builders sein, die Umsetzung eines Brettspiels der Firma Mayfair Games. Weitere Spiele sollen in Kürze folgen.

Auch das Chatten, also die Live-Unterhaltung via Tastatur, nimmt in MSN breiten Raum ein. Das zeigt allein schon die durchdachte Software-Unterstützung, die zum Beispiel auch die gleichzeitige Teilnahme an mehreren Chats erlaubt. Der

Chat-Bereich ist als "Chat World Hotel" mit einer Lobby gestaltet, die rund um die Uhr moderiert wird und eine Vielzahl von virtuellen Räumen und Plätzen bietet, an denen man sich mit anderen Anwendern verabreden kann. In Zukunft sollen in diesen Chat-Bereichen auch Interviews mit Prominenten und Gespräche mit Leuten aus anderen Ländern stattfinden. Im Forum Friends of Europe stehen momentan zum Beispiel mehrere Chats zum Thema Oktoberfest an, in Kürze will man mit russischen Journalisten online konferieren.

Nachrichtendienst

Was immerhin schon vollständig funktioniert, ist der E-Mail-Austausch. Innerhalb von MSN können Sie Nachrichten mit Textformatierungen spicken und gleich auch noch mehrere Dateien anhängen. Nach draußen funktioniert das nur bedingt, doch Textnachrichten kommen nach unseren Erfahrungen via Internet auch in kommerziellen Diensten problemlos an. Dank dem in Windows 95 integrierten Exchange-Client, auf den die Mail-Funktion von MSN aufsetzt, können Sie E-Mails offline, also ohne bestehende Modem-Verbindung, lesen und schreiben. Das gilt allerdings nur für Mails, Beiträge zu den Diskussionsforen müssen Sie online konsumieren.

Vorsprung durch Technik

Faszinierend ist trotz bescheidener Inhalte die zugrundeliegende Software: Auf

Nichts geht ohne Internet

Kein Online-Dienst kommt heute noch ohne Internet-Anbindung aus. Das hat sogar die Telekom erkannt und T-Online einen vollen IP-Zugang zum Net spendiert. Auch MSN bietet vollen Zugang zum Internet - allerdings noch nicht in Deutschland. Der Grund: Hierzulande fließen die Daten noch über ein X.25-Netzwerk, wie es auch bei DateX-P zum Einsatz kommt. Das Internet setzt jedoch ein IP-Netz voraus, und das wird Microsoft erst Anfang nächsten Jahres in Deutschland betriebsbereit haben.

Bis dahin müssen sich Anwender in "good old Germany" mit dem Versand von E-Mails und dem Lesen von Newsgroups begnügen. Letztere werden immerhin in großer Zahl in Microsoft Network eingespeist, darunter findet sich auch die deutsche De-Hierarchie. Auf bestimmte Newsgroups hat der MSN-Anwender übrigens standardmäßig keinen Zugriff. Erst ein Antrag per elektronischem Formular ermöglicht den Zugang zu "Schweinskräm", allerdings auch nicht zu allem, was das Net zu bieten hat. Insbesondere im Bereich alt.binaries.* übt Microsoft Zensur.

den ersten Blick ist nur schwer zu erkennen, ob ein Fenster gerade ein Verzeichnis der lokalen Festplatte oder eine MSN-Kategorie anzeigt. Die Integration in die Windows 95-Oberfläche ist bestens gelungen - kein Wunder, daß es derzeit keine Client-Software für andere Betriebssysteme gibt. Auf dem Plan steht immerhin Software für Windows NT und das Mac-Betriebssystem, die beide im nächsten Jahr zur Verfügung stehen sollen.

Von der Integration in die Windows 95-Oberfläche profitiert der Anwender tatsächlich auch im Alltagsbetrieb: So lassen sich Icons auf dem Desktop ablegen, die - ganz wie Verknüpfungen zu Dateien auf der Platte - den direkten Aufruf eines MSN-Angebots ermöglichen. Auch die Suche nach einem Informationsangebot in MSN lehnt sich an den Umgang mit Dateien an - die entsprechende Suchfunktion steht im Startmenü direkt unter der Suche nach Dateien.

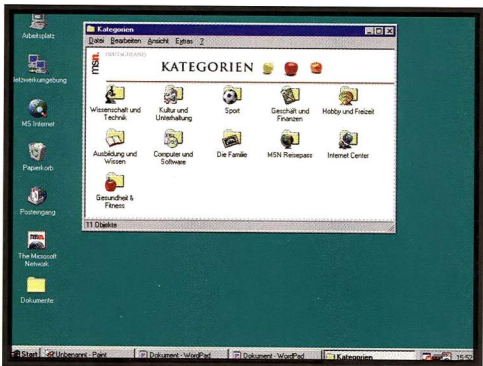
Doch nicht nur bei "oberflächlicher" Betrachtung zeigen sich die Qualitäten von MSN: So profitiert die Zugangs-Software auch vom Multitasking in Windows 95. Mehrere Aufgaben lassen sich - für Anwender anderer Online-Dienste unvorstellbar - parallel erledigen.

So können Sie die Online-Zeit optimal ausnützen, indem Sie zum Beispiel während des Lesens von Nachrichten im Hintergrund eine Datei übertragen.

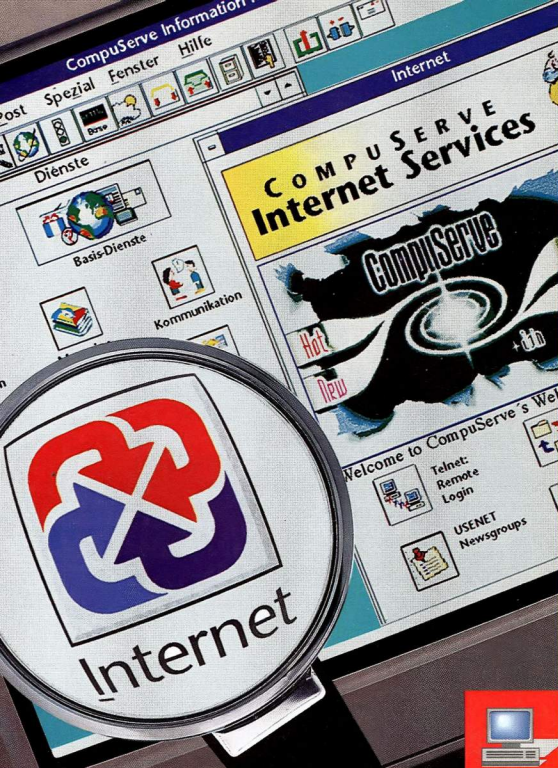
Allerdings sei auch erwähnt, daß der MSN-Client in Sachen Hauptspeicher nicht gerade durch Sparsamkeit brilliert: Mit 4 MB RAM sollten Sie über die Benutzung von MSN (wie überhaupt von Windows 95) gar nicht erst nachdenken, ab 8 MB läßt es sich leben, und erst mit 16 MB macht MSN Spaß.

Wer braucht MSN?

Für wen ist Microsoft Network nun der richtige Online-Dienst? Für Hobby-Anwender in Deutschland zumindest im Moment nicht, dafür sind die Preise einfach zu hoch. Sicher auch nicht für professionelle Anwender, denn die finden in CompuServe und T-Online noch immer mehr Informationen. Exzellente Chancen hat Microsoft Network auf Dauer jedoch als Support-Dienst - hier könnte MSN sogar CompuServe den Rang ablaufen. Auch als universeller Consumer-Dienst kann MSN dank der hervorragenden Integration in Windows 95 interessant werden, sobald das Verhältnis aus Informationsangebot und Preis stimmt.



Die eigentlichen Informationen in MSN stecken in den Kategorien, die derzeit allerdings zum Teil noch arg leer ausschauen.



Endlich!
Internet
einfach,
komfortabel,
günstig.

Speziell für Sie!

Beiliegende CD enthält die CompuServe Software. Bitte beachten Sie die Informationen auf den Seiten zur CD-ROM. Zur Anmeldung benötigen Sie Vertragsnummer: GRMPCPOWER und Seriennummer: 231164.

PCPO 11/95

CompuServe macht Internet einfach wie noch nie. Anklicken, loslegen. Werden Sie CompuServe-Mitglied und erleben Sie die Faszination globaler Kommunikation.

Über 40 Mio. Internet-Teilnehmer, die Internet Newsgroups und das World Wide Web erwarten Sie. Recherchieren Sie im Großrechner der NASA. Greifen Sie auf sämtliche dem Internet angeschlossenen Rechenzentren dieser Erde zu.

Die Deutsche Presse-Agentur, das große Bertelsmann Universallexikon, die Fahrplanauskunft der Deutschen Bahn AG, DER SPIEGEL und andere informieren Sie in CompuServe. Sie versenden Ihre elektronische Post. Sie erhalten Computerunterstützung rund um die Uhr.

Als CompuServe-Mitglied haben Sie jeden Monat 5 Online-Freistunden – im ersten Monat sogar 10 Online-Stunden gratis.

Werden Sie CompuServe-Mitglied. Holen Sie sich jetzt Ihre kostenlose Software. Rufen Sie an. Ihr Anruf ist gebührenfrei.



Computer



Nachrichten



Internet



Kommunikation



Datenbanken



Finanzwelt



Spiele



Reisen

Wir bieten Ihnen den
günstigsten Zugang
zum Internet. Holen
Sie sich Ihre Gratis-
Software.

Anrufen oder faxen!

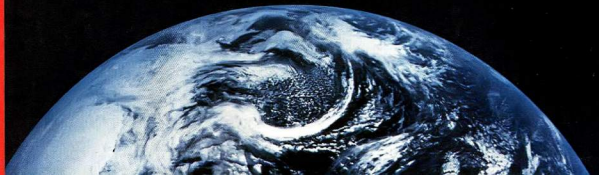
☎ 0130/37 32

FAX 089/66 57 80 00



CompuServe®

Die ganze Welt per Tastendruck





HTML-Kurs: WWW-Dokumente selber erstellen

Elisabeth Cölfen zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie Ihre eigene Visitenkarte im WWW erstellen können

Teil 1: Die Grundlagen - eine einfache Homepage

Jetzt sind Sie schon eine ganze Weile im World Wide Web unterwegs. Nun, da Sie herausgefunden haben, welche phantastischen Möglichkeiten das WWW bietet, wollen Sie auch dort vertreten sein. Ob Sie nun einen eigenen Server betreiben oder einfach nur genug Festplattenplatz für eine Homepage ergattern konnten: Sie müssen sich mit der für das WWW zur Zeit geläufigsten Programmiersprache auseinandersetzen.

HTML (Hyper Text Markup Language)

Es ist eine Sprache, die - gemessen an anderen Programmiersprachen - nicht allzu schwierig zu erlernen ist. Sie gliedert Dokumente und weist Formatierungen zu. Wie die Dokumente letztendlich aussehen (Schriftart/Größe) hängt entscheidend von dem Browser ab, den man verwendet. Daß HTML vor allem im Internet verbreitet ist, mag an der mangelnden Vereinheitlichung der Sprache liegen - es gibt HTML, HTML+, HTML1, -2 und -3. Und jeder streitet

sich darüber, welches die "wahre" Variante ist.

Auch die HTML-Programmierer sind Individualisten. Man könnte z.B. jeden UNIX-Programmierer fragen, mit welcher Programmversion er arbeitet. Fragen Sie einen HTML-Freak nach seinem Lieblings-Tool, bekommen Sie meist keine oder nur eine unbefriedigende Antwort. Vereinzelte Puristen tippen die Codes alle von Hand ein (eine Lösung, die ich nur Leuten mit sehr viel Zeit und viel Geduld empfehlen würde).

Mittlerweile sind auch ein paar Programme auf dem

Markt, die dem Anwender einige (oder sogar alle) Aufgaben abnehmen. Ich persönlich halte solche "interaktiven" Lösungen für ungeeignet, weil man sich einer Technik ausliefert, die man nicht kontrollieren kann. Außerdem kann man mit einer solchen Komplettlösung (z.B. Web Wizard) bestenfalls eine einfache Homepage mit grauem Hintergrund erstellen; der Lerneffekt ist gleich Null. Besser sind da spezielle HTML-Editoren, die als Share- oder Freeware auch online im Internet erhältlich sind.

Da man oft vor der Aufgabe steht, fertige Texte in das Hypertext-Format zu kopieren, gibt es auch spezielle Programme für WinWord bzw. WordPerfect, die eine zusätzliche Symbolleiste zur Bearbeitung anbieten. Der Text wird dann als HTML-Dokument gespeichert. Solche Programme (z.B. Word Internet Assistant von Microsoft) bieten weniger Bearbeitungsmöglichkeiten, sind dafür aber sehr anwenderfreundlich. Die einzelnen Textelemente können ohne Program-

mierkenntnisse bearbeitet werden, indem ihnen einfach bestimmte Druckformate zugewiesen werden. Der größte Nachteil des Internet Assistant z.B. ist, daß er nur HTML2 beherrscht. Das heißt, daß man die eigenen Web-Seiten nicht mit Extras wie Tabellen oder zentrierter Formatierung ausstaffieren kann.

Normalerweise verwendet man allein Tage oder Wochen darauf, den richtigen Editor zu finden. Versuchen Sie einmal meine Kombination: Ich benutze den Internet Assistant zum Formatieren großer Texte und bearbeite diese dann mit einem Editor weiter. Mein Lieblings-Editor ist z.Zt. eindeutig HotDog Pro (<http://www.sausage.com>).

Er beherrscht die meisten HTML-Funktionen und kann darüber hinaus bedingt an die eigenen Wünsche angepaßt werden.

Ich möchte Ihnen nun in einem mehrteiligen Kurs zeigen, wie man Web-Dokumente nicht nur erstellt, sondern auch versteht; ich spreche den absoluten Anfänger an, der aber an den Umgang mit Computern gewöhnt ist.



Das Html Homepage

Sieht schon ganz gut aus, oder? Eine solche Homepage sollten Sie in weniger als zwei Stunden erstellen können. Mit den hier verwendeten Elementen können Sie mit etwas Übung und Freude am Experimentieren tolle Dokumente gestalten. Und so sieht der HTML-Code für diese Seite aus:

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Meine erste Homepage</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<CENTER>
<H2>Willkommen auf der Homepage von:</H2>
<IMG SRC="jack.gif"><P>
<H2>Martin Mustermann</H2>
</CENTER>

<HR>
<P>
<H2><IMG SRC="bg_aqua.gif" ALIGN=baseline> Meine
Lieblingslinks: </H2>
<UL>
<LI><A HREF="http://www.cs.tu-berlin.de/~jolli/kneipen.html">Kneipen in Berlin</A>
<LI><A HREF="http://www.wi-inf.uni-essen.de/~schwarze/pflanzen/pflanzen.html">Kleines
Büropflanzen-Lexikon</A>
<LI><A
HREF="http://www.wiso.gwdg.de/lfbg/go.html">Deuts
chsprachige Seiten im WWW</A>
<LI><A HREF="http://www.lastminute.de/">5 vor 12 -
Last Minute Reisen</A>
<LI><A HREF="http://www.rz.uni-
karlsruhe.de/misc/germnews/ThisYear/ThisMonth/">G
erman News</A>
<LI><A HREF="http://www.spd.de/Welcome-
grafik.html">SPD</A>
</UL>

<P>
<HR>
<P>
```

Ich würde mich freuen, wenn Sie mir eine Nachricht hinterlassen würden:

```
<A HREF="mailto:mustermann@somewhere.de">
<IMG SRC="mailbox.gif"></A>
</BODY>
</HTML>
```

Lassen Sie sich von den kryptischen Zeichen nicht abschrecken, so schlimm ist das Ganze gar nicht. Jeder HTML-Befehl (auch "Tag" - gesprochen "Täg" - genannt) besteht aus ein (leere Tags) oder zwei Teilen (Container-Tags), die jeweils von eckigen Klammern umrahmt sind. Bei Befehlen, die aus zwei Teilen bestehen, wird der zu formatierende Text zwischen die beiden Teile geschrieben: **<TITLE>** Dies ist der Titel **</TITLE>**. Der hintere Teil beginnt mit einem Schrägstrich. Das "lebensnotwendige" Gerüst eines HTML-Dokuments sieht folgendermaßen aus:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE></TITLE>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

HTML

<HTML> **</HTML>** Von diesem Tag wird das gesamte Dokument umrahmt. So wird die Datei vom Browser als HTML-Dokument erkannt.

HEAD

Dieser Teil dient der Identifizierung des Dokuments. Von allen hier möglichen Tags interessiert uns vorerst nur:

TITLE

Der Titel ist ein Element der HTML-Programmierung, das von den meisten Leuten stiefmütterlich behandelt wird. Was Sie hier hineinschreiben, wird ganz oben am Browser angezeigt (in unserem Beispiel "Meine erste Homepage"). Aber auch für die Bookmark-Verwaltung ist "TITLE" wichtig. Gibt man hier nichts an, trägt der Bookmark-Eintrag nachher den Dateinamen. Wer kann sich später schon daran erinnern, daß er einmal eine Seite namens "home.htm" geladen hat? Also: **<TITLE>** Der Titel Ihrer Homepage **</TITLE>**.

Kleiner Tip: Beim Microsoft Internet Assistant legt man den Titel unter "Datei/HTML-Dokument Information" fest.

BODY

Der größte und wichtigste Teil des Dokuments; hier

stehen alle Informationen, die Sie zur Verfügung stellen.

Zuerst einmal müssen Sie festlegen, in welchen Farben Ihre Homepage erstrahlen soll. Im nächsten Teil verrate ich Ihnen dann, wie man Hintergrundbilder verwenden kann. Ich habe mich hier für weiß entschieden, weil graue Web-Seiten einfach langweilig aussehen. Bei einem weißen Hintergrund muß man die Farb-Grundeinstellungen für die Schrift (schwarze Schrift, blaue Links) nicht ändern, weil schwarz auf weiß immer noch am besten lesbar ist. Bei dunklen Untergründen sollte man eine hellere Schrift wählen, doch auch dazu in der nächsten Folge mehr. Verändert man beim Hintergrund nichts, heißt es einfach **<BODY>** ... **</BODY>**. Mit einer anderen

Farbe wird es schon komplizierter: **<BODY BGCOLOR="...">** ... **</BODY>**, zwischen den beiden Anführungszeichen muß der Wert für die Farbe stehen. Leider kann man nicht einfach "weiß" oder "rot" schreiben, sondern muß den Hexadezimal-Code der Farbe in der Form **"#rrggbb"** eingeben, wobei "rr" für den Rot-, "gg" für den Grün- und "bb" für den Blauwert steht. Die guten HTML-Editoren verfügen über eine Sonderfunktion, bei der man sich die Farbe nur aus dem Windows-Farbschema herausuchen muß - der Editor wählt den geeigneten Wert und setzt ihn an die richtige Stelle. In unserem Beispiel hier ist es **"#FFFFFF"**.

Jetzt erst kommen wir zu dem, was auf der fertigen Homepage ganz oben steht: Willkommensgruß, Bild und der eigene Name.

Heading

Für den Willkommensgruß und den Namen bietet sich die Formatierung Heading (Überschrift) an. Es gibt sechs verschiedene Stufen von Überschriften, die durch **<H...>** **</H...>** formatiert werden ("**...**" = eine Zahl von eins bis sechs).

Experimentieren Sie mit der Größe ruhig ein wenig herum. Weist man einem Text das Format Heading zu,



beansprucht dieser Text immer die ganze Zeile. Es findet also ein automatischer Zeilenumbruch statt. Ohne diese Formatierung müssen Sie sich des Tags **
** bedienen, um manuell einen Zeilenumbruch herbeizuführen. Dieser "leere" Tag am Ende einer Zeile wirkt wie die Return-Taste am Computer. Möchten Sie etwas mehr Platz zwischen den einzelnen Abschnitten lassen, dann setzen Sie ein **<P>** wie Paragraph.

Bilder und Linien

werden mit dem Befehl **** eingefügt. Achten Sie bitte darauf, daß Sie GIF-Bilder mit 256 Farben benutzen - das ist momentan das geläufigste Format. Außerdem sollte das Bild nicht zu groß sein, denn das würde die Ladezeiten zu sehr verlängern. Es gibt die Möglichkeit, GIFs als "interlaced" und "non-interlaced" zu speichern (z.B. mit Paint Shop Pro). Sie sollten sich für die erste der beiden Methoden entscheiden, denn dabei wird das Bild sofort ganz, aber undeutlich geladen. Es wird dann mit der Zeit immer deutlicher, und der Besucher kann entscheiden, ob er den weiteren Bildaufbau noch abwarten will.

Wenn Sie sich die Homepage ansehen, fällt Ihnen auf, daß der obere Teil zentriert ist. Hierzu umrahmen wir den Teil, der später in der Mitte erscheinen soll, mit dem Tag **<CENTER></CENTER>**. Dies ist ein HTML 3.0-Element und somit nicht von allen

Browsern lesbar. Doch man sollte trotzdem nicht davor zurückschrecken, diese Elemente zu benutzen, denn irgendwann wird HTML 3.0 Standard sein.

Um die Linie nach diesem Absatz einzufügen, reicht ein einfaches **<HR>** (Hard Rule). Die Linienbreite kann durch **<HR SIZE="...">** beliebig gestaltet werden.

Hyperlinks

Aber Martin Mustermann will den Leuten schließlich nicht nur mitteilen, daß es ihn gibt, er will sie auch auf seine Lieblingsplätze im Internet hinweisen. Und sie sollen mit einem einfachen Mausclick zu seinen "Hot Places" kommen.

Das ist eigentlich auch viel leichter, als es scheint: **** Kneipen in Berlin ****. Zwischen die Anführungszeichen setzt man einfach die Http-Adresse der betreffenden Web-Site. Eine so formatierte Adresse wird vom Browser farbig hervorgehoben dargestellt. So weiß der Benutzer, daß er nur auf den Text klicken muß, um zu der empfohlenen Seite zu kommen.

Listen

Um die einzelnen Verweise so schön säuberlich aufzulisten wie in unserem Beispiel, müssen wir die Elemente als Liste formatieren. In den nächsten Folgen werde ich Ihnen Definitionen- und geordnete Listen vorstellen, aber vorerst genügt die ungeordnete Liste (bulleted list). Hier werden die einzelnen Elemente nicht durchnummeriert, sondern nur mit Aufzählungszeichen

versehen.

Zuerst setzt man ein **** (List Item) vor jedes Element. Dann muß man die ganze Liste nur noch mit **** umrahmen, also ****

Die Überschrift "Meine Lieblingslinks" wird als Überschrift Größe 2 (**<H2></H2>**) formatiert und bekommt noch eine kleine, blaue Kugel zur Auflockerung: ****, wobei das Attribut ALIGN regelt, wo das Bild im Verhältnis zum Text steht. Mögliche Angaben sind hier top, middle, bottom oder baseline. Bei baseline liegen Bild und Text auf einer gemeinsamen imaginären Linie.

Jetzt sind Sie schon beinahe fertig. Bevor ich Ihnen zeige, wie man den "Besuchern" Ihrer Homepage die Möglichkeit gibt, Ihnen eine E-Mail zu schicken, möchte ich Sie noch auf ein grundsätzliches Problem hinweisen:

Sonderzeichen und Umlaute

Sie kennen es sicher schon von Ihrer E-Mail: Die Umlaute werden nicht übertragen. Wer ausschließlich englische Mails liest oder den E-Mail-Komfort von kommerziellen Diensten wie CompuServe gewohnt ist, wird überrascht sein, daß Umlaute im Internet nicht unterstützt werden. Man hilft sich dann dadurch, daß man die Umlaute ausschreibt: "Waehrend ich schlaefrig..." - das liest doch kein Mensch! Also bleibt Ihnen nur noch die Alternative, die folgenden HTML-Codes anstelle der Sonderzeichen einzutippen:

Sonderzeichen	HTML-CODE
Ä	&Auml;
Ö	&Ouml;
Ü	&Uuml;
ä	&auml;
ö	&ouml;
ü	&uuml;
ß	&szlig;

Vielleicht suchen Sie sich aber lieber doch einen komfortablen Editor, der Ihnen diese Sklavenarbeit abnimmt (s.u.).

Mr. Postman, look and see...

Bleibt noch der untere Teil der Homepage. Wenn ein Besucher nun auf das Briefkasten-Symbol unten rechts klickt, erscheint ein Formular, womit er Ihnen direkt eine E-Mail schicken kann. Er muß nicht einmal mehr die Adresse eintippen, das regelt die Funktion "mailto". Dieses ganze "klickbare" Bildchen ist nichts anderes als ein Link, wie er oben beschrieben wurde. Fügen Sie nun zuerst das Briefkasten-Symbol ein - den Befehl dazu kennen Sie ja: ****. Dieses Symbol fungiert hier als das, was oben der Name der Lieblings-Site (z.B. "Kneipen in Berlin") war. Um das Bild herum wird nun - wie vorher - der Hyperlink entwickelt, nur daß Sie nun statt **"http://"** (Adresse einer WWW-Seite) den Befehl **"mailto:"** verwenden:

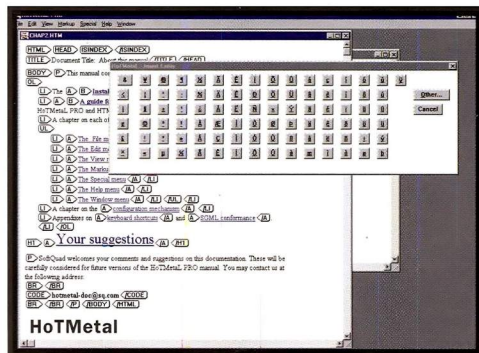
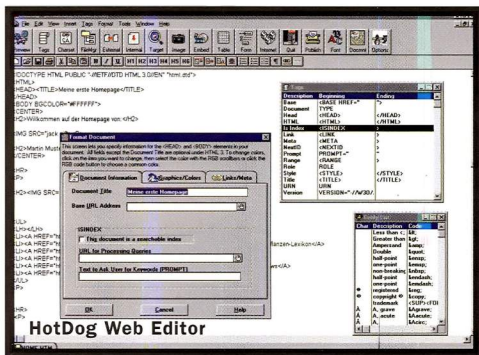
Für "mustermann@somewhere.de" setzen Sie einfach Ihre E-Mail-Adresse ein. Und schon ist sie fertig, Ihre Homepage.

Das Handwerkszeug

Mein absoluter Favorit unter den WWW-Editoren ist der **HotDot Web Editor** (<http://www.sausage.com>). Er hat beinahe jeden erdenklichen Befehl parat und kann mit Einschränkungen auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnitten werden. Somit ist er für alle großen und kleinen Web-Projekte gut geeignet.
Wertung: 85%

HotMetal

(<http://www.sq.com/>) ist einer der beliebtesten Editoren; ich persönlich mag ihn nicht so. Er bietet das, was man WYSIWYG (What You See Is What You Get) nennt. D.h. er verbirgt die Tags völlig oder läßt sie durch Symbole grafischer aussehen. Das größte Problem ist die automatische Überprüfung der Dokumente. Erkennt er hier einen Fehler, wird das Dokument gar nicht erst geladen (selbst dann, wenn man die Überprüfung



ausschaltet).
Wertung: 50%

Was es sonst noch gibt:
HTML Writer
(<http://lal.cs.byu.edu/people/nosack/>). Ein einfacher Editor, der auch große Dokumente ohne Schwierigkeiten verwaltet.
Wertung: 55%

Internet Assistent
für WinWord
(<http://www.microsoft.com/pages/desktops/word/ia/default.htm>). Ein unerlässlich Tool (außer dem Freeware). Hier kann man sogar die eingefügten Bilder sehen. Unterstützt leider noch kein HTML 3.0.
Wertung: 82%

Ken Nesbitt's WebEdit
(<http://www.thegroup.net/webedit/>). In der Profi-Version können bis zu 60 Buttons nach eigenen Wünschen programmiert werden. Registrierung über CompuServe möglich.
Wertung: 75%

Extra-Tip:

Sie sind CompuServe-Mitglied und wollen endlich eine eigene Homepage im Internet haben? CompuServe bietet Ihnen schon bald die Gelegenheit, eine Homepage (bis zu 1 MB) zu veröffentlichen. Das Schönste an der Sache: Die Kosten sind im Mitgliedsbeitrag enthalten. Für Ungeübte wird eine Software zur automatischen Erstellung einer Homepage (was immer man davon halten mag) sowie zur Konvertierung in HTML angeboten.

Im nächsten Monat

Verpassen Sie nicht den zweiten Teil im nächsten Monat, denn da verrate ich Ihnen u.a.

- die Kosten für eine Homepage
- wie man die eigene Homepage im WWW anmeldet
- Geheimnisse um "transparente Bilder"
- Einbindung von Hintergrundgrafiken v komplizierte Listen

TOPSHARE

Hans-Günter Röpke Abt.PoP, Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen/Rhden

TeL 05384/1680 Fax. 05384/280 BTX röpke#

Kinderprogramme 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,-
Kiekyo & die Diebe der Nacht?	79,-
CD-ROM Spiele	
3D Lemmings	92,-
Ascendancy DV	83,-
Asterix die große Reise DV	69,-
Anstöß World Cup Edition	31,-
Beneath a steel Sky DV	25,-
Bioforge DV	79,-
BOLO	49,-
Chessmaster 4000	45,-
Command & Conquer DV	88,-
Day of the Tentacle DV	49,-
Dungeon Master 2	92,-
Discworld	79,-
Fade to Black DV	88,-
Flight Unlimited DV	89,-
Fritz 1	49,-
Fuzzys World	39,-
FX Fighter	79,-
Hugo 3	69,-
Jagged Alliance DV	88,-
Little Big Advent. DV	86,-
Lost Eden DV	78,-
Mad News & Extrablatt	78,-
Magic Carpet 2	88,-
Mech Warrior 2	79,-
Mephisto Genius 2.0	86,-
Michael Jordan Classic	31,-
Micro Machines 2	69,-
Myst DV	69,-
Need for Speed DV	82,-
NHL Hockey 96 DV	79,-
Panzer General	49,-
Paws of Fury	49,-
PC Games Cheat	39,-
PGA Tour Golf 96	39,-
Privatier Classic	31,-
Primal Rage	79,-
Psycho Pinball	68,-
Sim City Enhanced	29,-
Sim City 2000 Enhanced	91,-
Sim Town DV	69,-
Simon the Sorcerer 2 DV	79,-
Space Hulk	31,-
Space Quest 6 DV	79,-
Star Trek Omnipedia	79,-
Star Trek Final Unity DU	96,-
Streetfighter 2	29,-
Super Streetfighter 2 Turbo	68,-
Syndicate +	31,-
Terminal Velocity	68,-
ThemePark DV	76,-
Ultima Underworld 1+2	31,-
Ultima 7	35,-
Virtual Pool	88,-
Volgas DA	69,-
Werewolf VS Comanche	75,-
WING Commander 1	25,-
WING Commander 2	31,-
WING Commander 3 DV	99,-
Spezial CD-ROM	
1933-1945 Zeitgeschichte	85,-
3D Atlas	99,-
Abenteuer Mensch 3D	89,-
Amnity Interactive	35,-
Ariola Katalog	29,-
Around Hollywood	45,-
Atomic Age	35,-
Bertelsmann Universallex	9575,-
Bertelsmann Discovery	159,-
Body Works 4.0	59,-
Bundesliga Multimedia:	
• Bayern München	59,-
• Borussia Dortmund	59,-
• Borussia M' gladbach	59,-
• 1.FC Kaiserslautern	59,-
• SV Werder Bremen	59,-
Compton Encyclopedia 95	69,-
Corel All Movie Guide	129,-
D-Info	39,-
D-Atlas	39,-
D-Jure	45,-
dbase	39,-
Die Medici	72,-
Kurze Geschichte der Zeit	85,-
Encyclopedia of Science	99,-
Encyclopedia of Nature	99,-
Ereignis Mensch	59,-
Fax Auskunft	39,-
Fischführer Indischer Ozean	45,-
GLOBAL EXPLORER	115,-
Grolier Encyclopedia 7.0	69,-
History of the World	99,-
Hollywood New Motion	39,-
Infopedia	79,-
Le Louvre	88,-
Mein Büro (7 Vollversionen)	45,-
Bei Bestellung von mindestens 3 CD-ROM eine Überraschungs CD GRATIS!!!	
Michelangelo	76,-
Microsoft Encarta 95	79,-
Microsoft Bookshelf 95	99,-
Microsoft Cinemania 95	89,-
Revel the Original	59,-
Teleinfo Deutschland + Branchen	39,-
The Way Things Work	99,-
Win Vokabel 2.0 engl. oder franz.	je 55,-
Ultimate Human Body	99,-
Windows 95 World	25,-
World Atlas 5.0	39,-
Welt Atlas 4.0 DV	39,-
Yellow Star Pay CD	8,90
Yellow Point CD	39,-
Yellow Point die 2.	19,-
Mega Pak 3 (12CD's) 85,-	
Lemmings C.TFX.Dragons	
Lair,Novastorm. Reunion, Megacre.	
Cyclones, Jammit Basketball, Journeyman Project Turbo, Vortex-Quantum Gate 2	
Die Smiles Gewinner September	
Daniel Gerlich Command & Conquer (Wunschpreis)	
Thomas Schäfer Rebel Assault	
Andreas Schmidt Beneath a Steel Sky	
Kerstin Osol Indy Car Racing	
Keita Ite Empire Deluxe	
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 November 30.11.95(Datum des Poststempels)

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)



Hot Sites im Web

Und wieder haben wir
Ihnen aus dem gigantischen
Angebot des WWW die
Rosinen herausgepickt.

1. ABC Bücherdatenbank

Endlich ist dieser geniale Service im WWW verfügbar. Wählen Sie in der umfangreichen Datenbank herum, und bestellen Sie dann gleich online Ihre Lieblingstitel. Einfacher geht es wirklich nicht.

<http://www.bookserve.com/de/index.htm>

2. Deutsche Bahn

Die Deutsche Bahn informiert online über Zugverbindungen und besondere Angebote/Tarife. Bestimmt komfortabler als die telefonische Auskunft...

<http://www.bahn.de/>

3. Kneipen in Berlin

Wenn man in irgendeiner deutschen Stadt einen Kneipenführer braucht, dann ist das sicher Berlin. Die Übersicht kann man sich in alphabetischer Reihenfolge oder nach Bezirken geordnet ausgeben lassen. Sie werden sich nie mehr fragen, wo die Waldbühne ist. <http://www.cs.tu-berlin.de/~jolli/kneipen.html>

4. Body Modification Ezine

Alles, was mit der Manipulation des menschlichen Körpers zusammenhängt: Body Painting, Piercing, Tattoos, plastische Chirurgie und Body Building sind nur einige Angebote. Die hier gezeigten Dinge sind nicht immer jugendfrei... und nicht zur Nachahmung empfohlen. [http://www.io.org/\(bme/](http://www.io.org/(bme/)

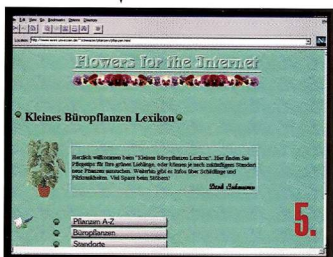
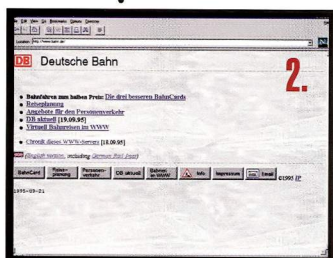
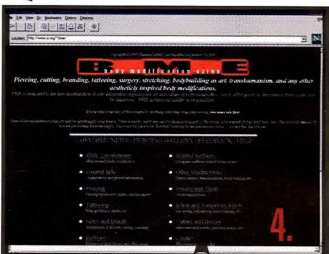
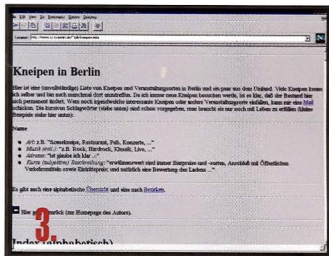
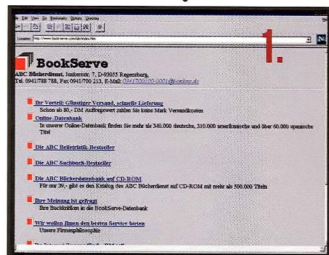
5. Kleines Büropflanzen Lexikon

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. Burn Cycle

Das Spiel "Burn:Cycle" von Phillips ist wirklich außergewöhnlich - wie seine Homepage. Natürlich gibt es Video- und Audiodateien sowie Bilder zum Download. Eine der wenigen Web-Sites, die Animationen zeigen.

<http://www.burncycle.com/home.html>



Hot Sites im Web



7. The David Copperfield Home Page

Hat er Sie verzaubert? Hier gibt es genug Stoff, Ihrer Sucht zu fröhnen: Bilder, Tricks, alles über Claudia... <http://www.rit.edu/~dbh6913/DavCop/copidx.html>



8. Deutschsprachige Seiten im WWW

"DINO" nennt sich dieser Service, der deutschsprachige Server nach Kategorien sortiert auflistet. Nicht nur für die, die des Englischen nicht so mächtig sind. <http://www.wiso.gwdg.de/itfbg/go.html>

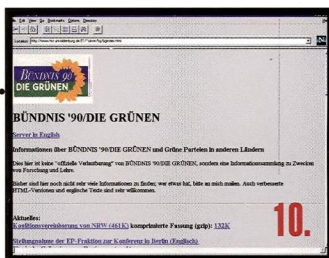
9. Elcafe - Das Elektronische Cafe

Das Elcafe in Hamburg ist ein Internet-Provider der besonderen Art: Am Wochenende kann man zusätzlich in der Hamburger Discothek "Docks" am Internet teilnehmen. An ein Chat-System per Telex wurde auch gedacht. <http://www.elcafe.com>



10. Bündnis 90/ Die Grünen

Die Site ist zwar nicht offiziell, aber trotzdem (oder gerade deshalb?) sehr interessant. Einige Schriften sowie Links zu anderen "Grünen" weltweit. <http://www.hrz.unioldenburg.de:81/oliver/bg/bgindex.html>

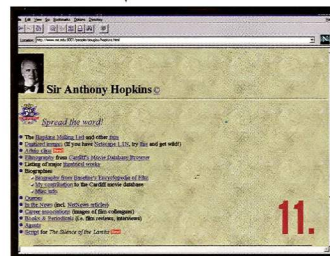
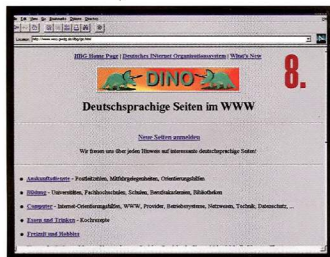


11. Sir Anthony Hopkins

Lieben Sie diesen Schauspieler auch so? Hier erfahren Sie alles über ihn - und können per E-Mail mit anderen Fans in Kontakt treten. Es gibt sogar die Hopkins Mailing-Liste. <http://www.mit.edu:8001/people/douglas/hopkins.html>

12. 5 vor 12 - Last Minute Reisen

Hier kann man die aktuellen Reiseangebote einsehen und dann direkt telefonisch buchen (mit einer 0130er-Nummer - also umsonst). <http://www.lastminute.de/>





Hot Sites im Web

13. German Music Hall

Hier ist das deutsche Pendant zum IUMA (Internet Underground Music Archive). Unabhängige Bands können sich hier in Bild und Ton präsentieren.
<http://www.infopark.de/gmh/>

14. German News

Haben Sie keine Lust, die ganze Zeitung zu lesen? Die German News geben einen Überblick darüber, was verschiedene Zeitungen über die wichtigsten Ereignisse des Tages zu sagen haben. <http://www.rz.uni-karlsruhe.de/misc/germnews/ThisYear/ThisMonth/>

15. Oper der Stadt Köln

Die erste deutsche Oper im Internet. Ausblick auf die nächste Spielzeit, Infos zu Veranstaltungen, Geschichte des Opernhauses und Presseberichte.
<http://www.rz.uni-koeln.de/koeln/oper/>

16. The Body Painting Page

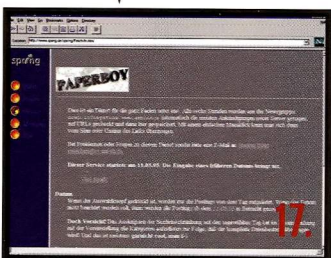
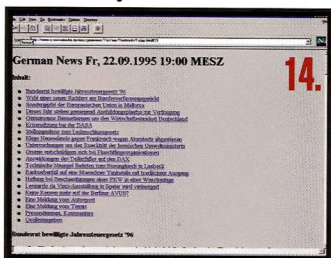
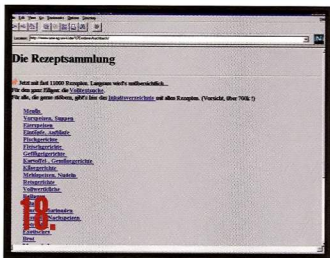
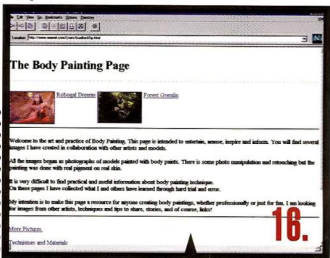
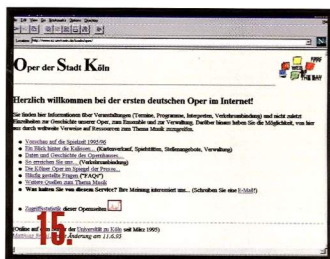
Alles zur Kultur der Körperbemalung. Eine Site zur Unterhaltung und Inspiration plus Informationen über die nötigen Techniken. Schnappen Sie sich den Pinsel und versuchen Sie es selbst.
<http://www.seanet.com/Usres/bradford/bp.html>

17. Paperboy - ein Dienst für Faule

Für alle, die zu faul sind, sich selbst über die Geschehnisse im WWW zu informieren. Alle sechs Stunden werden die Ankündigungen aus der Newsgroup "comp.infosystems.www.announce" abgefragt, kontrolliert und hier zum Abruf gespeichert. Abfrage nach Datum bzw. Kategorie möglich.
<http://www.spring.de/spr/ng/Fetch/In.html>

18. Das Netzkochbuch im WWW

Lecker. Fast 11.000 Rezepte lassen sich in alphabetischer Reihenfolge oder nach Kategorien sortiert abrufen. Guten Appetit!
<http://www.unix-ag.uni-kl.de/%7Emdenn/kochbuch/>



Hot Sites im Web



19. Secret E-Mail Addresses and Fan Pages

Diese geheimen E-Mail-Adressen und Home-Pages werden wohl nicht länger geheim bleiben. Schauspieler, Sänger, Komiker, Magier, Models etc. sind hier vertreten. Ist Ihr Liebling dabei? <http://www.islandnet.com/luree/fanmail.html#Actors>

20. Sozialdemokratische Partei Deutschlands

Schau mir in die Augen, Rudolf. Mr. Scharping hat nun auch den Weg ins höchsten Tönen (sich selbst natürlich).

<http://www.spd.de/Welcom Grafik.html>

21. Spielzeugland

Und wieder ein neuer Hyperroman. Scheuen Sie sich nicht, einen eigenen Beitrag zu leisten. Text, Bild, Video - alles ist willkommen.

<http://www-public.rz.uni-duesseldorf.de/~karlowsk/spiel.html>

22. Volcano World

"Volcano World" wird von einem NASA-Programm unterstützt. Hier gibt es Informationen über Vulkane und Vulkanausbrüche und natürlich jede Menge Bilder. Das Wissen stammt ausschließlich von Fachleuten.

<http://volcano.und.nodak.edu/>

23. Teletext im WWW

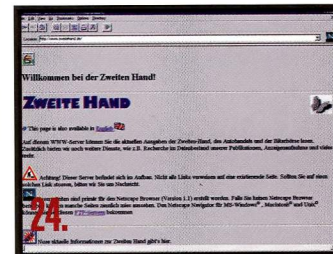
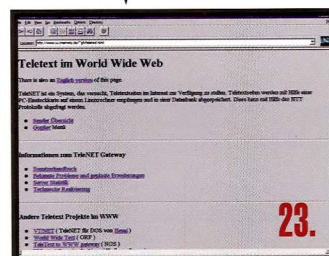
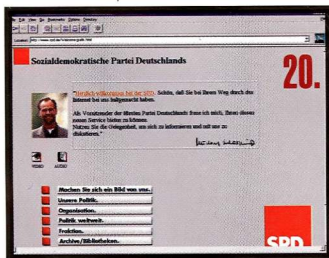
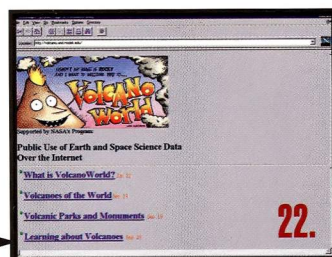
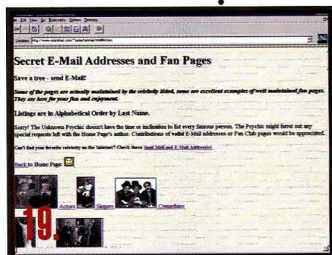
Haben Sie einen Fernseher, mit dem Sie keinen Videotext empfangen können? Dann sehen Sie doch einmal hier vorbei. Das Angebot an Seiten ist vielleicht nicht ganz so vielfältig, aber der Seitenaufbau geht relativ schnell.

<http://www.tu-chemnitz.de/~gfi/teletext.html>

24. Zweite Hand

Es gibt wohl kaum einen Berliner, der sie nicht kennt: die "Zweite Hand". In diesem berühmten Kleinanzeigen-System kann man selbst eine Anzeige aufgeben oder im Archiv wühlen.

<http://www.zweitehand.de/>



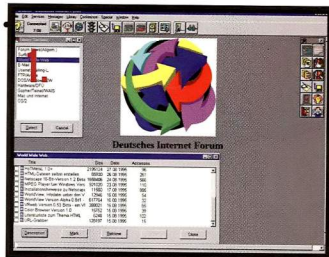


Die CompuServe -

Mit der neuen
Gebührenregelung von
CompuServe (5 Stunden
im Monat umsonst)
werden Ihnen die
folgenden Foren noch
mehr Spaß machen...

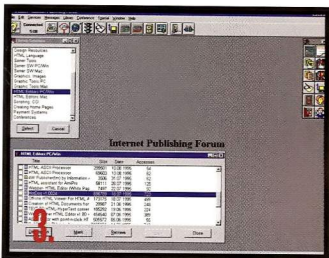
1. Deutsches Internet Forum

In diesem Forum fühle ich mich schon fast zuhause. Es macht wirklich Spaß, sich durch das reichhaltige Angebot der Bibliotheken zu wühlen. Hier wurde an Anfänger und Profis gleichermaßen gedacht.
CIS: GO GERINT



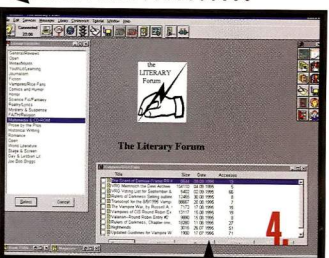
2. Fine Art Forum

Wenn Sie auf der Suche nach einem besonders schönen Bild/Gemälde sind, sollten Sie hier fündig werden. Die Bilder sind nach Genre (Stilleben, Landschaft, etc.) sortiert.
CIS: GO FINEART



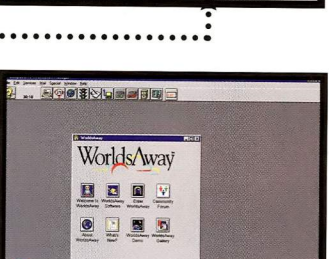
3. Internet Publishing Forum

Für "große" und "kleine" Dienstanbieter im Internet. Ob Sie einen eigenen Server verwalten oder nur eine Homepage erstellen wollen - hier gibt es die Software, die Sie brauchen. Außerdem kann man im "Gespräch" viel voneinander lernen.
CIS: GO INETPUBLISH



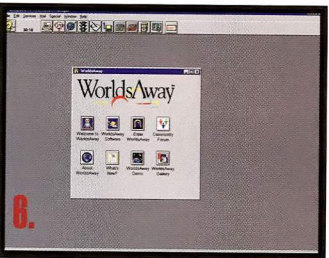
4. The Literary Forum

Alle Bücherwürmer aufgepaßt: Hier gibt es hunderte von fiktionalen Texten - der Sorte, die wir freiwillig lesen. Brainware zum Thema Comics oder gar Vampire? In den Archiven werden Sie sicher etwas finden.
CIS: GO LITFOR



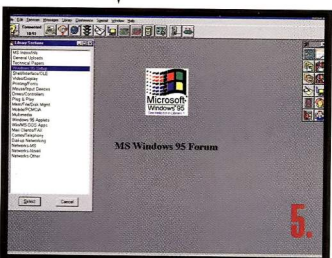
5. Microsoft Windows 95 Forum

Freudig stellte ich fest, daß Microsoft hier einen Product-Support eingerichtet hat. Allerdings war ich etwas enttäuscht, daß die Archive bei Redaktionsschluß noch gähnend leer waren.
CIS: GO MSWIN9



6. Worlds Away

Eine Art Rollenspiel, bei dem man sich mit anderen Menschen unterhalten kann. Nach dem Download der Software sucht man sich aus, wie man in "Worlds Away" gern dargestellt werden will, und dann geht's los.
CIS: GO AWAY



Tour -bunt gemixt



7. Veranstaltungskalender

Informationen über regionale Veranstaltungen. Man kann nach einem bestimmten Künstler, einem Datum oder Ort suchen. Sehen Sie bei Ihrem nächsten CompuServe-Trip hier einmal vorbei.

CIS: GO VERANSTALTUNG

8. Online-Magazine

Ein hübsches Menü, von dem aus man direkt zu den verschiedenen Online-Magazinen oder Tageszeitungen gelangen kann. Mir persönlich gefällt der "Spiegel" immer noch am besten.

CIS: GO GSM 20

9. Ziff Windows Forum

Suchen Sie verzweifelt nach einem Windows-Programm? Schnallen Sie die Satteltaschen ab - Sie sind am Ziel. Wenn Sie hier nicht fündig werden, weiß ich's auch nicht mehr.

CIS: GO GERWIN

10. Gamers' Forum

Informationen für Spiele-Freaks aus aller Welt. Sogar Bilder sind in den Archiven zu finden. Hier haben wir einen der Macher von "Burn:Cycle", Graham Deane.

CIS: GO GAMERS

11. Interkulturelles Forum

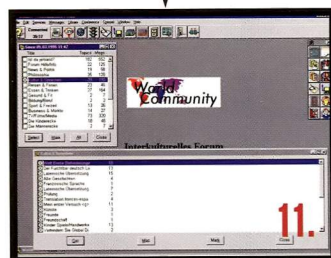
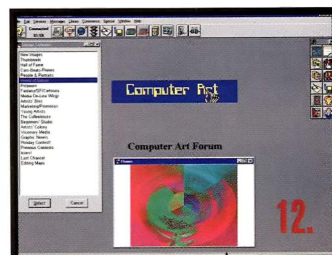
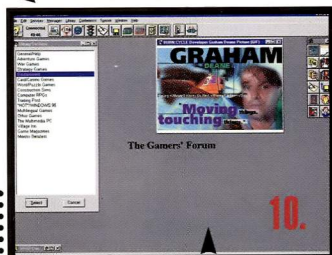
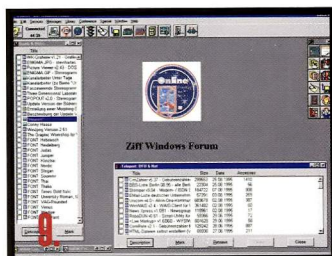
Wow! Wollten Sie schon immer Leute aus aller Welt kennenlernen, sprechen aber weder Englisch noch Französisch oder Spanisch? Kein Problem - hier reden Sie einfach deutsch, und Ihrem Gesprächspartner wird alles übersetzt.

CIS: GO GWCFOR

12. Computerkunst

Computer und Kunst - zwei Dinge, die sich überraschend gut miteinander vertragen. Schauen Sie doch einmal, was man da alles machen kann.

CIS: GO COMART





Cinema

Adresse:

<http://www.netville.de/kino/cinema/index.html>

Bewertung:

★★★★☆

Endlich gibt es meine Lieblings-Kinozeitung auch im Internet. Nebst Informationen zur aktuellen Ausgabe gibt es ein monatliches Kinoprogramm, ein Filmjournal sowie Infos zu den Filmen, die zur Zeit produziert werden. Mir persönlich gefällt das Kinoprogramm am besten: Hier gibt es eine Zusammenstellung der laufenden Kinofilme mit kurzen, aber sehr ehrlichen Kommentaren. Bei manchen Filmen kann man von hier aus gleich zum Filmjournal klicken, wo die Besprechungen ein bißchen ausführlicher sind. Schade, daß die Titelseite so traurig aufgemacht ist. Hätte man da vom Design her nicht noch etwas mehr tun können?



Computer-Mediated Communication Magazine

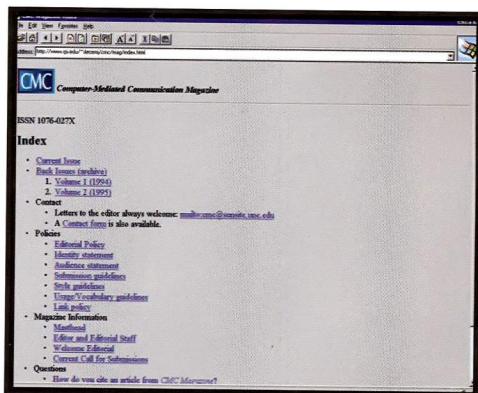
Adresse:

<http://www.rpi.edu/~decemj/cmc/mag/index.html>

Bewertung:

★★★★☆

Eng verbunden mit dem CMC-Studies-Center erfährt man hier alles über Computer Mediated Communication (computervermittelte Kommunikation), das, was viele "Online-Kommunikation" nennen. Diese Site ist nicht nur für Sozial- oder Sprachwissenschaftler interessant, sie bietet auch dem interessierten Laien eine Fülle von Informationen. Jeder, der sich für Dinge wie das IRC (Internet Relay Chat), MUDs (Multiple User Dungeons) oder die spezielle Kommunikationsform in E-Mail und Newsgroups interessiert, kommt hier voll auf seine Kosten. Wenn sich das Internet weiterhin so ausbreitet, wird dieses Gebiet der Wissenschaft sicher auch immer bekannter werden.



Saarbrücker Zeitung

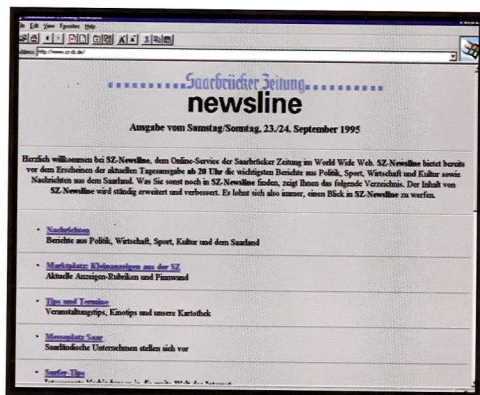
Adresse:

<http://www.sz-sb.de/>

Bewertung:

★★★★☆

Ab 20.00 Uhr kann man schon einen Blick auf die wichtigsten Artikel der Morgenausgabe werfen. Zusätzlich findet man Nachrichten, Kleinanzeigen, einen Veranstaltungskalender und Informationen zu allen möglichen Unternehmen im Saarland. Wenn Sie beim Netsurfen Lust auf die Lektüre der Print-Version bekommen haben, können Sie diese direkt online abonnieren. Wie es sich für ein richtiges Online-Magazin gehört, gibt es auch Infos für Netsurfer.





Spektrum der Wissenschaft

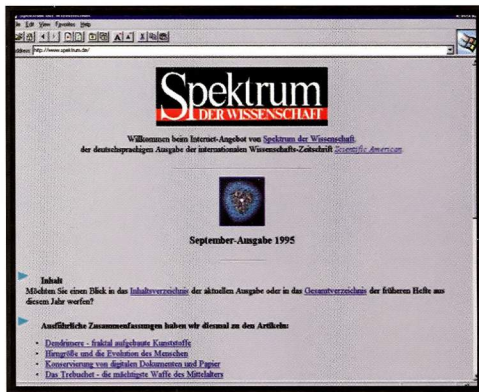
Adresse:

<http://www.spektrum.de/>

Bewertung:

★★★★★

Spektrum der Wissenschaft ist eine sehr seriöse, alteingesessene Zeitung. Der wissenschaftlich interessierte Leser kann das Inhaltsverzeichnis der aktuellen Ausgabe sowie ein Verzeichnis früherer Ausgaben ansehen. Wie üblich werden die Artikel nicht komplett, sondern nur in Auszügen angeboten. Auch als Nicht-Abonnent kann man sich Sonderhefte zu bestimmten Themen sofort online bestellen. Ich habe mir das "Dossier Datenautobahn" bestellt - es war schon einen Tag später bei mir zu Hause. Insgesamt muß ich sagen, daß das "Spektrum der Wissenschaft" den Sprung in die Online-Welt mit großer Souveränität geschafft hat. Herzlichen Glückwunsch!



Oldenburger Stachel

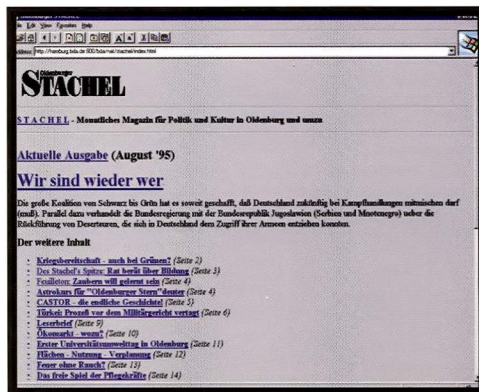
Adresse:

<http://hamburg.bda.de:800/bda/nat/stachel/index.html>

Bewertung:

★★★★★

Wenn es das Internet nicht gäbe, hätte ich den "Oldenburger Stachel" wahrscheinlich niemals kennengelernt. Und das wäre verdammt schade gewesen. Der Stachel ist ein Magazin, das sich die Aufbereitung der politischen Themen in Oldenburg und Umgebung zur Aufgabe gemacht hat. Und der Name "Stachel" hat durchaus seine Berechtigung, denn ähnlich wie bei der TAZ wird hier kein Blatt vor den Mund genommen. Zusätzlich zu den Polit-Infos gibt es einen Veranstaltungskalender, Tips zum Radioprogramm und einen Kleinanzeigenmarkt. Leider sind die Informationen eben nur regional. Eine so aufbereitete Tageszeitung würde ich auf der Stelle abonnieren.



Women's Wire

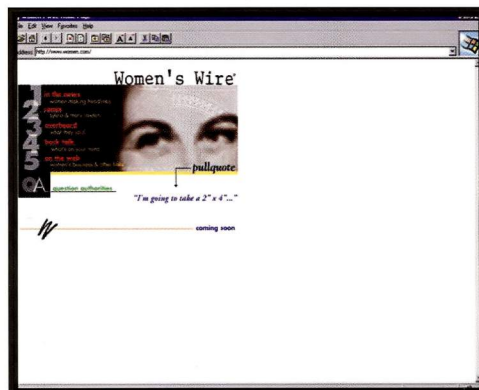
Adresse:

<http://www.women.com/>

Bewertung:

★★★★★

Ich weiß nicht, ob es ein Online-Magazin speziell für Männer gibt (ich gehe einfach mal davon aus), aber die Frauen sind mit "Women's Wire" jedenfalls mehr als stark vertreten. Der Netsurferin werden witzige Comics, News rund um das Thema Frauen sowie ein Verzeichnis mit für Frauen interessanten Links geboten. In den News liest man alles über Dinge wie familienfreundliche Politik, Vergewaltigung und spezielle Frauenkrankheiten. Wer's mag... Die Abteilung "On the Web" bietet Links zu Sites mit den Themen Beruf, Frauenorganisationen, Frauenreisen, Frauen und Kunst, Frauen und das Internet und natürlich alle Arten von Kleidung. Eigentlich dumm, diese Klischees. Oder würde man auf einer Männer-Site Informationen zur Mailänder Mode anbieten?





Die TAZ

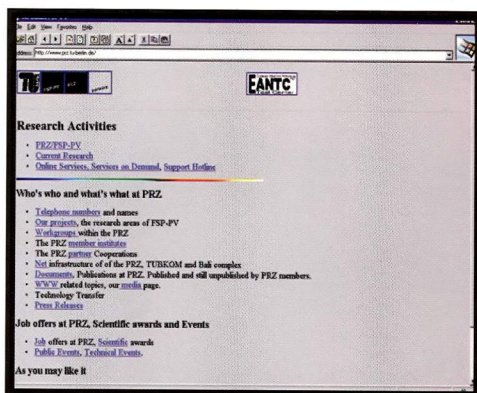
Adresse:

<http://www.prz.tu-berlin.de/>

Bewertung:

★★★★★

Die TAZ (keiner sagt mehr Tageszeitung) ist ein regionales Blatt, das weit über Berlin hinaus bekannt geworden ist. Die TAZ betreibt sogar eine eigene Media-Page mit Informationen rund um das WWW. Projekte der TAZ sowie Telefonnummern der Mitarbeiter werden bekanntgegeben. Die englische Sprache ist für eine deutsche Zeitung schon ein wenig ungewöhnlich. Schon hier wird klar, daß zur gewünschten Klientel nicht der deutsche Bildzeitungs-Leser zählt. Bereiten Sie sich auf ein abenteuerliches Lesevergnügen vor, denn die TAZ ist wirklich etwas Besonderes.



Der Tagesspiegel

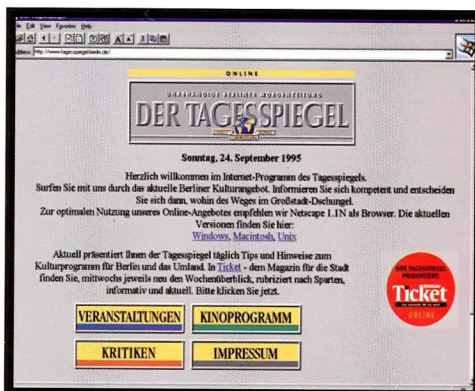
Adresse:

<http://www.tagesspiegel-berlin.de/>

Bewertung:

★★★★★

Und noch ein Berliner Blatt. Diese unabhängige Tageszeitung berichtet im Internet über alles, was mit dem Berliner Stadtleben zu tun hat. Schwerpunkt ist hier natürlich der Kulturteil mit ausführlichem Programm. Es gibt einen Veranstaltungskalender und vor allem: das Kinoprogramm. Besitzt man keinen Netscape-Browser oder einen anderen HTML3-fähigen Browser, sieht diese Seite sicher sehr traurig aus. Deshalb gibt es einen direkten Link zu Netscape, wo die Software direkt auf den eigenen Rechner geladen werden kann.



Die Berliner Wochenpost

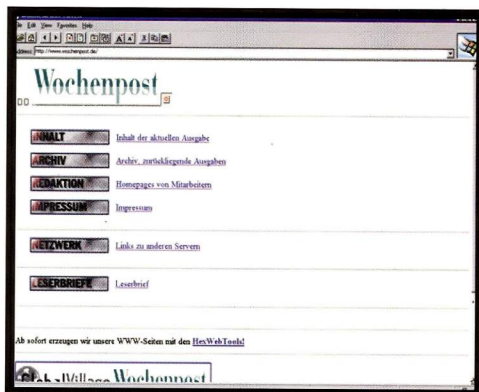
Adresse:

<http://www.wochenpost.de/>

Bewertung:

★★★★★

Die gedruckte Ausgabe gibt es immer am Donnerstag und die Online-Ausgabe am Mittwoch. Der Themenbereich erstreckt sich über Politik, Wirtschaft, Kultur, Wissenschaft und Fragen des täglichen Lebens. Es gibt eine Inhaltsangabe über die aktuelle Print-Version. Außerdem kann man im Archiv in den vorherigen Ausgaben wühlen. Toll finde ich, daß Mitarbeiter der Zeitung ihre eigenen Homepages haben, so daß man weiß, mit wem man es zu tun hat. Links zu anderen Zeitschriften: "Wochenpost Online. Interessante Knoten im Netz".





TV Movie

Adresse:

<http://www.tvmovie.de/>

Bewertung:

★★★★★

Die TV Movie kennen Sie sicher schon als hervorragende Fernsehzeitung. Als Online-Magazin hat sie sich selbst übertroffen. Man kann erfahren, was in den nächsten 5, 10, 20 oder 30 Minuten bei den einzelnen Sendern angeboten wird. Dabei gibt es zu manchen Filmen sehr ausführliche Informationen. Die Filme können auch nach Genres geordnet angezeigt werden. Das tollste Angebot ist der Fernseh-Butler, der ein Fernsehprogramm nach den speziellen Wünschen des Websurfers zusammenstellt. Hierzu muß man sich erst beim Butler anmelden und sagen, welche Sender man sehen will (kann), und ob der Showview-Code angezeigt werden soll. Diese Einstellungen werden vom Butler gespeichert, und man bekommt ein persönliches Kennwort, das man beim Aufrufen dieser Seite immer angeben muß.



TV Today

Adresse:

<http://www.tvtoday.de/TVTODAY/dbl.tor.html>

Bewertung:

★★★★★

Von der "Navigator"-Seite (die Sie hier abgebildet sehen) aus kommt man u.a. zum internationalen und zum deutschen Fernsehprogramm sowie zur aktuellen Print-Ausgabe. Die Neuigkeiten zum Thema Film sind ebenso interessant wie das Fernsehprogramm der einzelnen Sender. Hier wurde sowohl an die regionalen als auch an die deutschen Sender gedacht. Wie bei der TV Movie kann man sich die Filme nach Genres sortieren lassen. Ein gutes und seriöses Angebot, das nicht ganz so locker wie die TV Movie gestaltet worden ist.



Die WELT

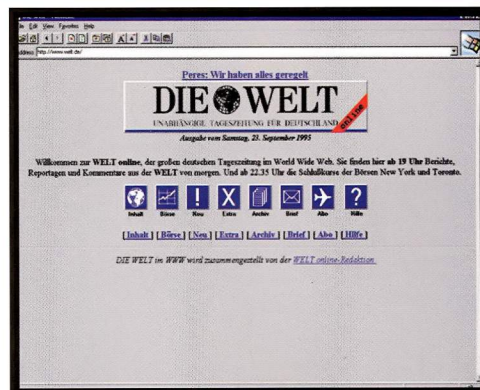
Adresse:

<http://welt.de/>

Bewertung:

★★★★★

Die WELT - eine sehr bekannte Tageszeitung - bietet schon ab 19.00 Uhr abends einen Ausblick auf die Ausgabe des nächsten Tages. Das Angebot der WELT ist überdurchschnittlich gut. Das Besondere hier ist die Möglichkeit, im Archiv nach alten Ausgaben und Artikeln zu suchen. Die Recherchemöglichkeiten sind hervorragend: Man kann nach Ausgaben eines bestimmten Datums suchen oder eine Volltextsuche machen. D.h. man gibt ein Stichwort an, nach dem alle Ausgaben und Artikel durchsucht werden. So ist die WELT online nicht nur ein interessantes Magazin, sondern auch ein mehr als nützliches Arbeitsmittel z.B. für Journalisten oder Leute, die möglichst viele offizielle Informationen zu einem bestimmten Thema suchen. Eine Seite, die ich sicher noch oft anwählen werde.





Graphics File Formats

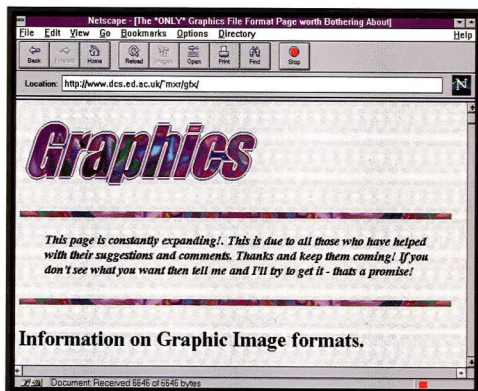
Adresse:

<http://www.dcs.ed.ac.uk/~mxr/gfx/>

Bewertung:

★★★★☆

Wie heißt es doch so schön? "Eines der Hauptmerkmale von Standards ist, daß es so viele davon gibt." Wenn dieser Spruch auf irgend etwas zutrifft, dann sicher auf die verschiedenen Grafik-Dateiformate. Denken Sie, es würde reichen, wenn man die Namen GIF und JPEG schon einmal gehört hat? Weit gefehlt. Schließlich gibt es da ja noch TIFF, MIFF, IFF und BIFF. Diese Site wurde von Ian Tweedie von der Universität Edinburgh gegründet und von Martin Reedy übernommen. Wenn Sie über ein bestimmtes Format einmal nicht Bescheid wissen, schauen Sie hier hinein. Außerdem finden Programmierer so manchen interessanten Code.



Graphics FAQs

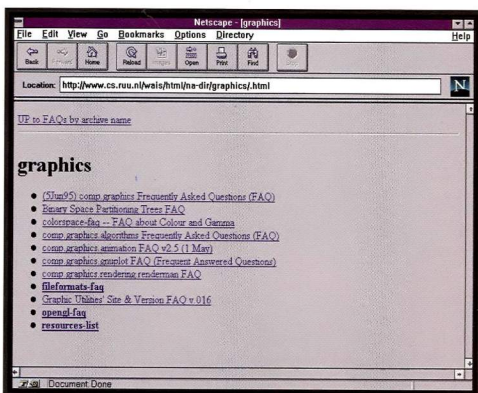
Adresse:

<http://www.cs.ruu.nl/wais/html/na-dir/graphics/.html>

Bewertung:

★★★★☆

In dieser FAQ (Frequently Asked Questions) finden sie vor allem technische Informationen zu 2D bzw. 3D-Rendering. Aber auch der blutige Anfänger geht hier nicht leer aus - ihm werden Hintergrundwissen zu Animationen oder der Lehre der Farben vermittelt. Sehr nützlich ist die Liste der Graphik-Tools für viele verschiedene Betriebssysteme. Leute, die viel mit Photos arbeiten, werden hier sicher auch öfter vorbeisehen. Da es die FAQ schon lange gibt, führen viele Links zu FTP-Sites. Das wird sich aber mit der Zeit (und steigender Beliebtheit des WWW) drastisch ändern: mehr und mehr URLs werden dazukommen.



Clifford Pickover's Home Page

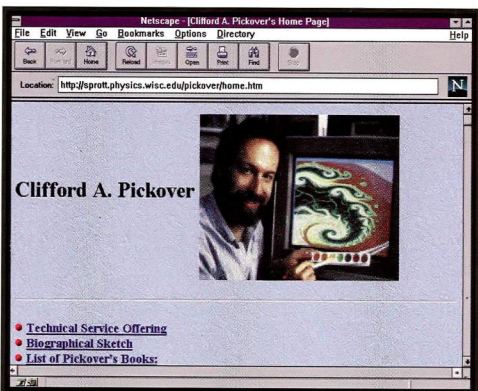
Adresse:

<http://sprott.physics.wisc.edu/pickover/home.htm>

Bewertung:

★★★★☆

Wer sich jemals ernsthaft mit Fraktalen beschäftigt hat, wird schon über den Namen Clifford A. Pickover gestolpert sein. Cliffords Bücher waren schon immer eine interessante Informationsquelle in Sachen Grafik und Mathematik. Um so besser ist es, zu wissen, daß Clifford diese Site eingerichtet hat, damit wir sie nach Herzenslust erkunden können. Zusätzlich zu all den tollen fraktalen Grafiken gibt es Puzzles, ein "Kaleidoskop des Monats" und sogar MPEG-Filme.





(0823) 95998-0 BBS (0823) 2233 ANALOG
(0823) 95998-5 BBS (0823) 90091 ISDN
Lange Wand 3 86508 Rehling Datex-J ROOS#

Mainboards

huttle	HOT-419, 256 KB A-Cache 15m, Opti Chipsets, AMI BIOS	174,00 DM
ioaster	3xVLB, 768K, 4xISA, 2xPS2, 3x5 Volt	160,00 DM
ioaster	8433UIC, 256 KB A-Cache 15m, UMC Chipsets, AWARD	229,00 DM
ioaster	3xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, 3x5 Volt	229,00 DM
ioaster	Perimium, 256 KB A-Cache 15m, UMC Chipsets, AWARD	229,00 DM
ioaster	3xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, bis 133MHz	229,00 DM
ioaster	GASMAAT, 256 KB A-Cache 15m, Intel Chipsets, AWARD	339,00 DM
ioaster	4xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz	339,00 DM
ioaster	GASMAAT, 256 KB Burst-R Cache, Intel Chipsets, AWARD	499,00 DM
ioaster	4xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz	499,00 DM
ioaster	P4-PS2 TP4 XE, 256 KB A-Cache 15m, Intel Chipsets	399,00 DM
ioaster	AWARD, 4xPCI, 3xISA, 4xPS2, FIFO Con., bis 167MHz	399,00 DM
ioaster	P4-PS2 TP4 XE, 256 KB Burst-R Cache, Intel Chipsets	399,00 DM
ioaster	AWARD, 4xPCI, 3xISA, 4xPS2, FIFO Con., bis 167MHz	399,00 DM

Ihre bisherigen Speichermodule passen nicht in Ihr Wunschboard?
Kein Problem! Wir nehmen sie bei Kauf eines Mainboards in Zahlung.

Prozessoren

compsom	80486 DX2/66 MHz 3 Volt	79,00 DM
compsom	80486 DX2/66 MHz 5 Volt	99,00 DM
compsom	80486 DX4/100 MHz 3 Volt	149,00 DM
compsom	80486 DX4/100 MHz 5 Volt	179,00 DM
compsom	80486 DX4/100 MHz 3 Volt	179,00 DM
compsom	80486 DX4/100 MHz 3 Volt Write Back	199,00 DM
compsom	80486 DX4/100 MHz 3 Volt Write Back	199,00 DM
compsom	80486 DX4/100 MHz 3 Volt	259,00 DM
compsom	Pentium® Chip 75 MHz	329,00 DM
compsom	Pentium® Chip 90 MHz	489,00 DM
compsom	Pentium® Chip 100 MHz	649,00 DM
compsom	Pentium® Chip 120 MHz	849,00 DM
compsom	Pentium® Chip 133 MHz	999,00 DM
compsom	Prozessor Adopter 5 > 3 Volt	54,00 DM
compsom	Prozessor Kühler 80486 aktiv gesteckt	19,00 DM
compsom	Prozessor Kühler Pentium aktiv gesteckt	25,00 DM

Speichermodule

	ohne Parity	mit Parity
IM	1 MB 70ns, 30Pin	61,00 DM
IM	4 MB 70ns, 30Pin	229,00 DM
IM	4 MB 70ns, 72Pin	229,00 DM
IM	4 MB 70ns, 72Pin EDO	239,00 DM
IM	8 MB 70ns, 72Pin	439,00 DM
IM	8 MB 70ns, 72Pin EDO	539,00 DM
IM	16 MB 70ns, 72Pin	789,00 DM
IM	16 MB 70ns, 72Pin EDO	1049,00 DM

Festplatten

Quantum	EIDE Fireball 1080A, 1080MB, 128KB, 5400U, P104, 12ms	369,00 DM
Quantum	SCSI Fireball 1080S, 1080MB, 128KB, 5400U, 10ms	469,00 DM
Quantum	EIDE STS640A, 640MB, 256KB, 4500U, 12ms	269,00 DM
Quantum	EIDE STS850A, 850MB, 256KB, 4400U, 11ms	319,00 DM
Quantum	EIDE STS433A, 433MB, 64KB, 3600U, 15ms	299,00 DM
Quantum	EIDE STS500A, 500MB, 64KB, 3600U, 15ms	319,00 DM
Quantum	EIDE STS725A, 720MB, 64KB, 3600U, 15ms	389,00 DM
Quantum	EIDE STS800A, 800MB, 64KB, 3600U, 15ms	399,00 DM
Quantum	EIDE STS1000A, 1000MB, 64KB, 3600U, 15ms	449,00 DM
Quantum	EIDE STS1200A, 1200MB, 64KB, 3600U, 15ms	499,00 DM
Quantum	EIDE STS1400A, 1400MB, 64KB, 3600U, 15ms	549,00 DM
Quantum	EIDE STS1600A, 1600MB, 64KB, 3600U, 15ms	599,00 DM
Quantum	EIDE STS1800A, 1800MB, 64KB, 3600U, 15ms	649,00 DM
Quantum	EIDE STS2000A, 2000MB, 64KB, 3600U, 15ms	699,00 DM
Quantum	EIDE STS2200A, 2200MB, 64KB, 3600U, 15ms	749,00 DM
Quantum	EIDE STS2400A, 2400MB, 64KB, 3600U, 15ms	799,00 DM
Quantum	EIDE STS2600A, 2600MB, 64KB, 3600U, 15ms	849,00 DM
Quantum	EIDE STS2800A, 2800MB, 64KB, 3600U, 15ms	899,00 DM
Quantum	EIDE STS3000A, 3000MB, 64KB, 3600U, 15ms	949,00 DM
Quantum	EIDE STS3200A, 3200MB, 64KB, 3600U, 15ms	999,00 DM
Quantum	EIDE STS3400A, 3400MB, 64KB, 3600U, 15ms	1049,00 DM
Quantum	EIDE STS3600A, 3600MB, 64KB, 3600U, 15ms	1099,00 DM
Quantum	EIDE STS3800A, 3800MB, 64KB, 3600U, 15ms	1149,00 DM
Quantum	EIDE STS4000A, 4000MB, 64KB, 3600U, 15ms	1199,00 DM
Quantum	EIDE STS4200A, 4200MB, 64KB, 3600U, 15ms	1249,00 DM
Quantum	EIDE STS4400A, 4400MB, 64KB, 3600U, 15ms	1299,00 DM
Quantum	EIDE STS4600A, 4600MB, 64KB, 3600U, 15ms	1349,00 DM
Quantum	EIDE STS4800A, 4800MB, 64KB, 3600U, 15ms	1399,00 DM
Quantum	EIDE STS5000A, 5000MB, 64KB, 3600U, 15ms	1449,00 DM
Quantum	EIDE STS5200A, 5200MB, 64KB, 3600U, 15ms	1499,00 DM
Quantum	EIDE STS5400A, 5400MB, 64KB, 3600U, 15ms	1549,00 DM
Quantum	EIDE STS5600A, 5600MB, 64KB, 3600U, 15ms	1599,00 DM
Quantum	EIDE STS5800A, 5800MB, 64KB, 3600U, 15ms	1649,00 DM
Quantum	EIDE STS6000A, 6000MB, 64KB, 3600U, 15ms	1699,00 DM
Quantum	EIDE STS6200A, 6200MB, 64KB, 3600U, 15ms	1749,00 DM
Quantum	EIDE STS6400A, 6400MB, 64KB, 3600U, 15ms	1799,00 DM
Quantum	EIDE STS6600A, 6600MB, 64KB, 3600U, 15ms	1849,00 DM
Quantum	EIDE STS6800A, 6800MB, 64KB, 3600U, 15ms	1899,00 DM
Quantum	EIDE STS7000A, 7000MB, 64KB, 3600U, 15ms	1949,00 DM
Quantum	EIDE STS7200A, 7200MB, 64KB, 3600U, 15ms	1999,00 DM
Quantum	EIDE STS7400A, 7400MB, 64KB, 3600U, 15ms	2049,00 DM
Quantum	EIDE STS7600A, 7600MB, 64KB, 3600U, 15ms	2099,00 DM
Quantum	EIDE STS7800A, 7800MB, 64KB, 3600U, 15ms	2149,00 DM
Quantum	EIDE STS8000A, 8000MB, 64KB, 3600U, 15ms	2199,00 DM
Quantum	EIDE STS8200A, 8200MB, 64KB, 3600U, 15ms	2249,00 DM
Quantum	EIDE STS8400A, 8400MB, 64KB, 3600U, 15ms	2299,00 DM
Quantum	EIDE STS8600A, 8600MB, 64KB, 3600U, 15ms	2349,00 DM
Quantum	EIDE STS8800A, 8800MB, 64KB, 3600U, 15ms	2399,00 DM
Quantum	EIDE STS9000A, 9000MB, 64KB, 3600U, 15ms	2449,00 DM
Quantum	EIDE STS9200A, 9200MB, 64KB, 3600U, 15ms	2499,00 DM
Quantum	EIDE STS9400A, 9400MB, 64KB, 3600U, 15ms	2549,00 DM
Quantum	EIDE STS9600A, 9600MB, 64KB, 3600U, 15ms	2599,00 DM
Quantum	EIDE STS9800A, 9800MB, 64KB, 3600U, 15ms	2649,00 DM
Quantum	EIDE STS10000A, 10000MB, 64KB, 3600U, 15ms	2699,00 DM
Quantum	EIDE STS10200A, 10200MB, 64KB, 3600U, 15ms	2749,00 DM
Quantum	EIDE STS10400A, 10400MB, 64KB, 3600U, 15ms	2799,00 DM
Quantum	EIDE STS10600A, 10600MB, 64KB, 3600U, 15ms	2849,00 DM
Quantum	EIDE STS10800A, 10800MB, 64KB, 3600U, 15ms	2899,00 DM
Quantum	EIDE STS11000A, 11000MB, 64KB, 3600U, 15ms	2949,00 DM
Quantum	EIDE STS11200A, 11200MB, 64KB, 3600U, 15ms	2999,00 DM
Quantum	EIDE STS11400A, 11400MB, 64KB, 3600U, 15ms	3049,00 DM
Quantum	EIDE STS11600A, 11600MB, 64KB, 3600U, 15ms	3099,00 DM
Quantum	EIDE STS11800A, 11800MB, 64KB, 3600U, 15ms	3149,00 DM
Quantum	EIDE STS12000A, 12000MB, 64KB, 3600U, 15ms	3199,00 DM
Quantum	EIDE STS12200A, 12200MB, 64KB, 3600U, 15ms	3249,00 DM
Quantum	EIDE STS12400A, 12400MB, 64KB, 3600U, 15ms	3299,00 DM
Quantum	EIDE STS12600A, 12600MB, 64KB, 3600U, 15ms	3349,00 DM
Quantum	EIDE STS12800A, 12800MB, 64KB, 3600U, 15ms	3399,00 DM
Quantum	EIDE STS13000A, 13000MB, 64KB, 3600U, 15ms	3449,00 DM
Quantum	EIDE STS13200A, 13200MB, 64KB, 3600U, 15ms	3499,00 DM
Quantum	EIDE STS13400A, 13400MB, 64KB, 3600U, 15ms	3549,00 DM
Quantum	EIDE STS13600A, 13600MB, 64KB, 3600U, 15ms	3599,00 DM
Quantum	EIDE STS13800A, 13800MB, 64KB, 3600U, 15ms	3649,00 DM
Quantum	EIDE STS14000A, 14000MB, 64KB, 3600U, 15ms	3699,00 DM
Quantum	EIDE STS14200A, 14200MB, 64KB, 3600U, 15ms	3749,00 DM
Quantum	EIDE STS14400A, 14400MB, 64KB, 3600U, 15ms	3799,00 DM
Quantum	EIDE STS14600A, 14600MB, 64KB, 3600U, 15ms	3849,00 DM
Quantum	EIDE STS14800A, 14800MB, 64KB, 3600U, 15ms	3899,00 DM
Quantum	EIDE STS15000A, 15000MB, 64KB, 3600U, 15ms	3949,00 DM
Quantum	EIDE STS15200A, 15200MB, 64KB, 3600U, 15ms	3999,00 DM
Quantum	EIDE STS15400A, 15400MB, 64KB, 3600U, 15ms	4049,00 DM
Quantum	EIDE STS15600A, 15600MB, 64KB, 3600U, 15ms	4099,00 DM
Quantum	EIDE STS15800A, 15800MB, 64KB, 3600U, 15ms	4149,00 DM
Quantum	EIDE STS16000A, 16000MB, 64KB, 3600U, 15ms	4199,00 DM
Quantum	EIDE STS16200A, 16200MB, 64KB, 3600U, 15ms	4249,00 DM
Quantum	EIDE STS16400A, 16400MB, 64KB, 3600U, 15ms	4299,00 DM
Quantum	EIDE STS16600A, 16600MB, 64KB, 3600U, 15ms	4349,00 DM
Quantum	EIDE STS16800A, 16800MB, 64KB, 3600U, 15ms	4399,00 DM
Quantum	EIDE STS17000A, 17000MB, 64KB, 3600U, 15ms	4449,00 DM
Quantum	EIDE STS17200A, 17200MB, 64KB, 3600U, 15ms	4499,00 DM
Quantum	EIDE STS17400A, 17400MB, 64KB, 3600U, 15ms	4549,00 DM
Quantum	EIDE STS17600A, 17600MB, 64KB, 3600U, 15ms	4599,00 DM
Quantum	EIDE STS17800A, 17800MB, 64KB, 3600U, 15ms	4649,00 DM
Quantum	EIDE STS18000A, 18000MB, 64KB, 3600U, 15ms	4699,00 DM
Quantum	EIDE STS18200A, 18200MB, 64KB, 3600U, 15ms	4749,00 DM
Quantum	EIDE STS18400A, 18400MB, 64KB, 3600U, 15ms	4799,00 DM
Quantum	EIDE STS18600A, 18600MB, 64KB, 3600U, 15ms	4849,00 DM
Quantum	EIDE STS18800A, 18800MB, 64KB, 3600U, 15ms	4899,00 DM
Quantum	EIDE STS19000A, 19000MB, 64KB, 3600U, 15ms	4949,00 DM
Quantum	EIDE STS19200A, 19200MB, 64KB, 3600U, 15ms	4999,00 DM
Quantum	EIDE STS19400A, 19400MB, 64KB, 3600U, 15ms	5049,00 DM
Quantum	EIDE STS19600A, 19600MB, 64KB, 3600U, 15ms	5099,00 DM
Quantum	EIDE STS19800A, 19800MB, 64KB, 3600U, 15ms	5149,00 DM
Quantum	EIDE STS20000A, 20000MB, 64KB, 3600U, 15ms	5199,00 DM
Quantum	EIDE STS20200A, 20200MB, 64KB, 3600U, 15ms	5249,00 DM
Quantum	EIDE STS20400A, 20400MB, 64KB, 3600U, 15ms	5299,00 DM
Quantum	EIDE STS20600A, 20600MB, 64KB, 3600U, 15ms	5349,00 DM
Quantum	EIDE STS20800A, 20800MB, 64KB, 3600U, 15ms	5399,00 DM
Quantum	EIDE STS21000A, 21000MB, 64KB, 3600U, 15ms	5449,00 DM
Quantum	EIDE STS21200A, 21200MB, 64KB, 3600U, 15ms	5499,00 DM
Quantum	EIDE STS21400A, 21400MB, 64KB, 3600U, 15ms	5549,00 DM
Quantum	EIDE STS21600A, 21600MB, 64KB, 3600U, 15ms	5599,00 DM
Quantum	EIDE STS21800A, 21800MB, 64KB, 3600U, 15ms	5649,00 DM
Quantum	EIDE STS22000A, 22000MB, 64KB, 3600U, 15ms	5699,00 DM
Quantum	EIDE STS22200A, 22200MB, 64KB, 3600U, 15ms	5749,00 DM
Quantum	EIDE STS22400A, 22400MB, 64KB, 3600U, 15ms	5799,00 DM
Quantum	EIDE STS22600A, 22600MB, 64KB, 3600U, 15ms	5849,00 DM
Quantum	EIDE STS22800A, 22800MB, 64KB, 3600U, 15ms	5899,00 DM
Quantum	EIDE STS23000A, 23000MB, 64KB, 3600U, 15ms	5949,00 DM
Quantum	EIDE STS23200A, 23200MB, 64KB, 3600U, 15ms	5999,00 DM
Quantum	EIDE STS23400A, 23400MB, 64KB, 3600U, 15ms	6049,00 DM
Quantum	EIDE STS23600A, 23600MB, 64KB, 3600U, 15ms	6099,00 DM
Quantum	EIDE STS23800A, 23800MB, 64KB, 3600U, 15ms	6149,00 DM
Quantum	EIDE STS24000A, 24000MB, 64KB, 3600U, 15ms	6199,00 DM
Quantum	EIDE STS24200A, 24200MB, 64KB, 3600U, 15ms	6249,00 DM
Quantum	EIDE STS24400A, 24400MB, 64KB, 3600U, 15ms	6299,00 DM
Quantum	EIDE STS24600A, 24600MB, 64KB, 3600U, 15ms	6349,00 DM
Quantum	EIDE STS24800A, 24800MB, 64KB, 3600U, 15ms	6399,00 DM
Quantum	EIDE STS25000A, 25000MB, 64KB, 3600U, 15ms	6449,00 DM
Quantum	EIDE STS25200A, 25200MB, 64KB, 3600U, 15ms	6499,00 DM
Quantum	EIDE STS25400A, 25400MB, 64KB, 3600U, 15ms	6549,00 DM
Quantum	EIDE STS25600A, 25600MB, 64KB, 3600U, 15ms	6599,00 DM
Quantum	EIDE STS25800A, 25800MB, 64KB, 3600U, 15ms	6649,00 DM
Quantum	EIDE STS26000A, 26000MB, 64KB, 3600U, 15ms	6699,00 DM
Quantum	EIDE STS26200A, 26200MB, 64KB, 3600U, 15ms	6749,00 DM
Quantum	EIDE STS26400A, 26400MB, 64KB, 3600U, 15ms	6799,00 DM
Quantum	EIDE STS26600A, 26600MB, 64KB, 3600U, 15ms	6849,00 DM
Quantum	EIDE STS26800A, 26800MB, 64KB, 3600U, 15ms	6899,00 DM
Quantum	EIDE STS27000A, 27000MB, 64KB, 3600U, 15ms	6949,00 DM
Quantum	EIDE STS27200A, 27200MB, 64KB, 3600U, 15ms	6999,00 DM
Quantum	EIDE STS27400A, 27400MB, 64KB, 3600U, 15ms	7049,00 DM
Quantum	EIDE STS27600A, 27600MB, 64KB, 3600U, 15ms	7099,00 DM
Quantum	EIDE STS27800A, 27800MB, 64KB, 3600U, 15ms	7149,00 DM
Quantum	EIDE STS28000A, 28000MB, 64KB, 3600U, 15ms	7199,00 DM
Quantum	EIDE STS28200A, 28200MB, 64KB, 3600U, 15ms	7249,00 DM
Quantum	EIDE STS28400A, 28400MB, 64KB, 3600U, 15ms	7299,00 DM
Quantum	EIDE STS28600A, 28600MB, 64KB, 3600U, 15ms	7349,00 DM
Quantum	EIDE STS28800A, 28800MB, 64KB, 3600U, 15ms	7399,00 DM
Quantum	EIDE STS29000A, 29000MB, 64KB, 3600U, 15ms	7449,00 DM
Quantum	EIDE STS29200A, 29200MB, 64KB, 3600U, 15ms	7499,00 DM
Quantum	EIDE STS29400A, 29400MB, 64KB, 3600U, 15ms	7549,00 DM
Quantum	EIDE STS29600A, 29600MB, 64KB, 3600U, 15ms	7599,00 DM
Quantum	EIDE STS29800A, 29800MB, 64KB, 3600U, 15ms	7649,00 DM
Quantum	EIDE STS30000A, 30000MB, 64KB, 3600U, 15ms	7699,00 DM
Quantum	EIDE STS30200A, 30200MB, 64KB, 3600U, 15ms	7749,00 DM
Quantum	EIDE STS30400A, 30400MB, 64KB, 3600U, 15ms	7799,00 DM
Quantum	EIDE STS30600A, 30600MB, 64KB, 3600U, 15ms	7849,00 DM
Quantum	EIDE STS30800A, 30800MB, 64KB, 3600U, 15ms	7899,00 DM
Quantum	EIDE STS31000A, 31000MB, 64KB, 3600U, 15ms	7949,00 DM
Quantum	EIDE STS31200A, 31200MB, 64KB, 3600U, 15ms	7999,00 DM
Quantum	EIDE STS31400A, 31400MB, 64KB, 3600U, 15ms	8049,00 DM
Quantum	EIDE STS31600A, 31600MB, 64KB, 3600U, 15ms	8099,00 DM
Quantum	EIDE STS31800A, 31800MB, 64KB, 3600U, 15ms	8149,00 DM
Quantum	EIDE STS32000A, 32000MB, 64KB, 3600U, 15ms	8199,00 DM
Quantum	EIDE STS32200A, 32200MB, 64KB, 3600U, 15ms	8249,00 DM
Quantum	EIDE STS32400A, 32400MB, 64KB, 3600U, 15ms	8299,00 DM
Quantum	EIDE STS32600A, 32600MB, 64KB, 3600U, 15ms	8349,00 DM
Quantum	EIDE STS32800A, 32800MB, 64KB, 3600U, 15ms	8399,00 DM
Quantum	EIDE STS33000A, 33000MB, 64KB, 3600U, 15ms	8449,00 DM
Quantum	EIDE STS33200A, 33200MB, 64KB, 3600U, 15ms	8499,00 DM
Quantum	EIDE STS33400A, 33400MB, 64KB, 3600U, 15ms	8549,00 DM
Quantum	EIDE STS33600A, 33600MB, 64KB, 3600U, 15ms	8599,00 DM
Quantum	EIDE STS33800A, 33800MB, 64KB, 3600U, 15ms	8649,00 DM
Quantum	EIDE STS34000A, 34000MB, 64KB, 3600U, 15ms	8699,00 DM
Quantum	EIDE STS34200A, 34200MB, 64KB, 3600U, 15ms	8749,00 DM
Quantum	EIDE STS34400A, 34400MB, 64KB, 3600U, 15ms	8799,00 DM
Quantum	EIDE STS34600A, 34600MB, 64KB, 3600U, 15ms	8849,00 DM
Quantum	EIDE STS34800A, 34800MB, 64KB, 3600U, 15ms	8899,00 DM
Quantum	EIDE STS35000A, 35000MB, 64KB, 3600U, 15ms	8949,00 DM
Quantum	EIDE STS35200A, 35200MB, 64KB, 3600U, 15ms	8999,00 DM
Quantum	EIDE STS35400A, 35400MB, 64KB, 3600U, 15ms	9049,00 DM
Quantum	EIDE STS35600A, 35600MB, 64KB, 3600U, 15ms	9099,00 DM
Quantum	EIDE STS35800A, 35800MB, 64KB, 3600U, 15ms	9149,00 DM
Quantum	EIDE STS36000A, 36000MB, 64KB, 3600U, 15ms	9199,00 DM
Quantum	EIDE STS36200A, 36200MB, 64KB, 3600U, 15ms	9249,00 DM
Quantum	EIDE STS36400A, 36400MB, 64KB, 3600U, 15ms	9299,00 DM
Quantum	EIDE STS36600A, 36600MB, 64KB, 3600U, 15ms	9349,00 DM
Quantum	EIDE STS36800A, 36800MB, 64KB, 3600U, 15ms	9399,00 DM
Quantum	EIDE STS37000A, 37000MB, 64KB, 3600U, 15ms	9449,00 DM
Quantum	EIDE STS37200A, 37200MB, 64KB, 3600U, 15ms	9499,00 DM
Quantum	EIDE STS37400A, 37400MB, 64KB, 3600U, 15ms	9549,00 DM
Quantum	EIDE STS37600A, 37600MB, 64KB, 3600U, 15ms	9599,00 DM
Quantum	EIDE STS37800A, 37800MB, 64KB, 3600U, 15ms	9649,00 DM
Quantum	EIDE STS38000A, 38000MB, 64KB, 3600U, 15ms	9699,00 DM
Quantum	EIDE STS38200A, 38200MB, 64KB, 3600U, 15ms	9749,00 DM
Quantum	EIDE STS38400A, 38400MB, 64KB, 3600U, 15ms	9799,00 DM
Quantum	EIDE STS38600A, 38600MB, 64KB, 3600U, 15ms	9849,00 DM
Quantum	EIDE STS38800A, 38800MB, 64KB, 3600U, 15ms	9899,00 DM
Quantum	EIDE STS39000A, 39000MB, 64KB,	



Hyperreal Graphics Tools Archive

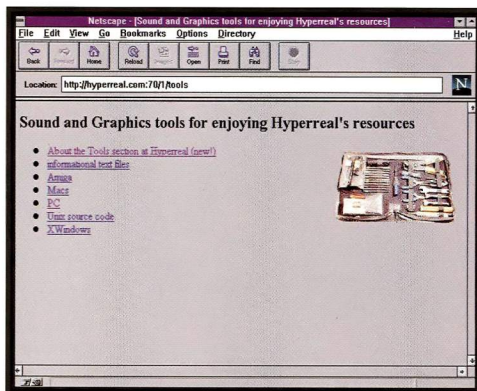
Adresse:

<http://hyperreal.com:70/1/tools>

Bewertung:

★★★★★

Hyperreal ist eigentlich für Techno, Rave und verschiedene Dinge bekannt, die mit Musik zu tun haben. Aber es gibt auch noch diese Site, die viele Grafik-Tools für Mac, PC, Amiga und Unix/X-Windows bereitstellt. Mit diesen Tools kann man jede Art von Grafik (egal, ob animiert oder nicht) selber erstellen. Fans der Fraktale können sich das berühmte FRACTINT für UNIX oder den PC herunterladen. Außerdem kann man das Programm CTHUGA bekommen, dessen Name schwierig zu buchstabieren und unmöglich zu behalten ist, das aber als eines der besten Tools zur Umwandlung von Sounds in Grafiken bekannt ist. Wenn Sie eine Soundkarte besitzen, wird Ihnen dieses Programm aus beliebigen Sounds Grafiken berechnen, die sich im Rhythmus der Musik verändern.



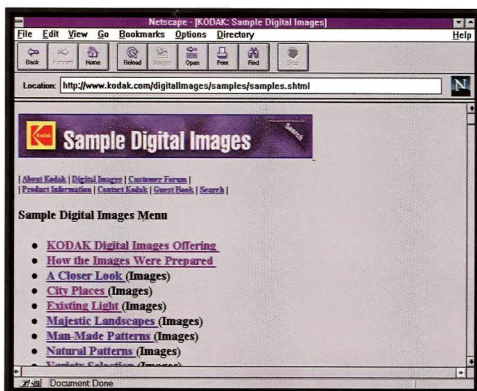
Kodak Picture Archive

Adresse: <http://www.kodak.com/digitalimages/samples/samples.shtml>

Bewertung:

★★★★★

In diesem Archiv finden Sie Bilder, die von den Angestellten der Firma Kodak (USA) aufgenommen und zur Verfügung gestellt worden sind. Es sind zwar insgesamt nur 84 Bilder, die aber viele Bereiche von Stadtpanoramen bis hin zu Landschaftsbildern zum Thema haben. Jede Bildersammlung im WWW verführt den Besucher zur "Raubkopie", um die eigenen Seiten (oder was auch immer) optisch aufzuwerten. Schade eigentlich, weil die meisten dieser Bildarchive eine fürstliche Bezahlung rechtfertigen würden. Bei dieser Site ist es nicht sicher, ob die Bilder kopiert werden dürfen. Es gibt zwar einen Copyright-Vermerk, aber es wird auch gesagt, daß die Bilder ins WWW gebracht wurden, um an die alte Internet-Tradition des "Teilens" anzuknüpfen. Die Bilder liegen im JPEG- (100-200 KB) oder Photo-CD-Format vor (letzteres würde ich nur empfehlen, wenn Sie es auf sich nehmen wollen, mehrere MB auf Ihren Rechner zu laden).



Yoshiaki Araki's Escher Page

Adresse:

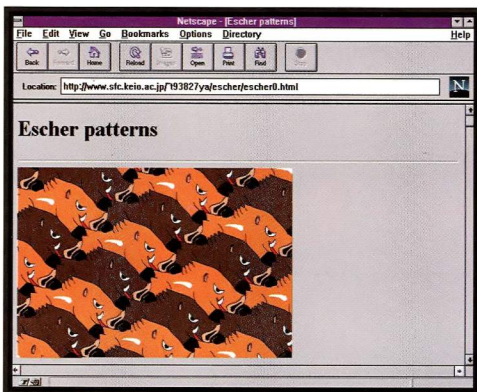
<http://www.sfc.kejo.ac.jp/~193827ja/escher/escher0.html>

Bewertung:

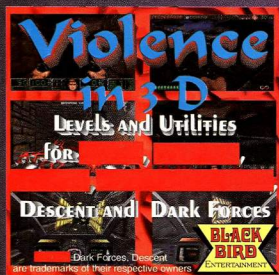
★★★★★

Maurits Cornelius Escher ist bekannt für seine künstlerischen Experimente mit Bildern, die aus vielen "Mosaikstückchen" zusammengesetzt sind. Diese Site tut mehr, als lediglich sein Werk darzustellen. Inspiriert von den Ideen des großen Künstlers nimmt sie uns mit auf eine Reise zu Bildern, Software und Links, die mit dieser Art der Malerei zu tun haben. Sogar Yoshiaki selbst versucht sich seit ein paar Jahren auf diesem Gebiet - seine Werke kann man hier bewundern. Interaktive Demos machen Ihnen diese Kunst noch schmackhafter. Möchten Sie allerdings mehr über den Meister M.C. Escher selbst wissen, dann sollten Sie hier einmal vorbeischauchen:

<http://www.umich.edu/~mtransfrd/escher/>.



Die ultimativen Zusatz-CDs sind da!



über 1.000 neue
Levels, Sounds, Editoren
für die besten 3-D Action
Spiele die es jemals gab.

nur DM 39,95

über 500 neue
Level, Sounds, Editoren
für Dark Forces, Descent
und Hexen

nur DM 29,95

* 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.

Hexen DM 99,95

Der neue Hammer von ID Software

Die neuen Spiele - Knüller

Action Soccer	DV	DM 69,95
Command & Conquer		DM 89,95
Duke Nukem 3D*	DA	DM 89,95
Duke Nukem 3D Sharew.		DM 9,95
Hexen	US	DM 99,95
Hexen Demoversion		DM 9,95
NHL Hockey 96	DV	DM 74,95
Quake *	US	DM 89,95
Quake Demoversion		DM 9,95
Ruins*	US	DM 89,95
Tekwar*	US	DM 129,95
Tekwar Demoversion		DM 9,95
Vollgas	DV	DM 79,95
Wichhaven	DA	DM 89,95
Wichhaven Demoversion		DM 9,95

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Assendy

Privateer Classic

Ultima 7

Ultima Underworld

Ultima Underworld 2

Ultima Underworld 3

Ultima Underworld 4

Ultima Underworld 5

Ultima Underworld 6

Ultima Underworld 7

Ultima Underworld 8

Ultima Underworld 9

Ultima Underworld 10

Ultima Underworld 11

Ultima Underworld 12

Ultima Underworld 13

Ultima Underworld 14

Ultima Underworld 15

Ultima Underworld 16

Ultima Underworld 17

Ultima Underworld 18

Ultima Underworld 19

Ultima Underworld 20

Ultima Underworld 21

Ultima Underworld 22

Ultima Underworld 23

Ultima Underworld 24

Ultima Underworld 25

Ultima Underworld 26

Ultima Underworld 27

Ultima Underworld 28

Ultima Underworld 29

Ultima Underworld 30

Ultima Underworld 31

Ultima Underworld 32

Ultima Underworld 33

Ultima Underworld 34

Ultima Underworld 35

Ultima Underworld 36

Ultima Underworld 37

Ultima Underworld 38

Ultima Underworld 39

Ultima Underworld 40

Ultima Underworld 41

Ultima Underworld 42

Ultima Underworld 43

Ultima Underworld 44

Ultima Underworld 45

Ultima Underworld 46

Ultima Underworld 47

Ultima Underworld 48

Ultima Underworld 49

Ultima Underworld 50

Ultima Underworld 51

Ultima Underworld 52

Ultima Underworld 53

Ultima Underworld 54

Ultima Underworld 55

Ultima Underworld 56

Ultima Underworld 57

Ultima Underworld 58

Ultima Underworld 59

Ultima Underworld 60

Ultima Underworld 61

Ultima Underworld 62

Ultima Underworld 63

Ultima Underworld 64

Ultima Underworld 65

Ultima Underworld 66

Ultima Underworld 67

Ultima Underworld 68

Ultima Underworld 69

Ultima Underworld 70

Ultima Underworld 71

Ultima Underworld 72

Ultima Underworld 73

Ultima Underworld 74

Ultima Underworld 75

Ultima Underworld 76

Ultima Underworld 77

Ultima Underworld 78

Ultima Underworld 79

Ultima Underworld 80

Ultima Underworld 81

Ultima Underworld 82

Ultima Underworld 83

Ultima Underworld 84

Ultima Underworld 85

Ultima Underworld 86

Ultima Underworld 87

Ultima Underworld 88

Ultima Underworld 89

Ultima Underworld 90

Ultima Underworld 91

Ultima Underworld 92

Ultima Underworld 93

Ultima Underworld 94

Ultima Underworld 95

Ultima Underworld 96

Ultima Underworld 97

Ultima Underworld 98

Ultima Underworld 99

Ultima Underworld 100

Ultima Underworld 101

Ultima Underworld 102

Ultima Underworld 103

Ultima Underworld 104

Ultima Underworld 105

Ultima Underworld 106

Ultima Underworld 107

Ultima Underworld 108

Ultima Underworld 109

Ultima Underworld 110

Ultima Underworld 111

Ultima Underworld 112

Ultima Underworld 113

Ultima Underworld 114

Ultima Underworld 115

Ultima Underworld 116

Ultima Underworld 117

Ultima Underworld 118

Ultima Underworld 119

Ultima Underworld 120

Ultima Underworld 121

Ultima Underworld 122

Ultima Underworld 123

Ultima Underworld 124

Ultima Underworld 125

Ultima Underworld 126

Ultima Underworld 127

Ultima Underworld 128

Ultima Underworld 129

Ultima Underworld 130

Ultima Underworld 131

Ultima Underworld 132

Ultima Underworld 133

Ultima Underworld 134

Ultima Underworld 135

Ultima Underworld 136

Ultima Underworld 137

Ultima Underworld 138

Ultima Underworld 139

Ultima Underworld 140

Ultima Underworld 141

Ultima Underworld 142

Ultima Underworld 143

Ultima Underworld 144

Ultima Underworld 145

Ultima Underworld 146

Ultima Underworld 147

Ultima Underworld 148

Ultima Underworld 149

Ultima Underworld 150

Ultima Underworld 151

Ultima Underworld 152

Ultima Underworld 153

Ultima Underworld 154

Ultima Underworld 155

Ultima Underworld 156

Ultima Underworld 157

Ultima Underworld 158

Ultima Underworld 159

Ultima Underworld 160

Ultima Underworld 161

Ultima Underworld 162

Ultima Underworld 163

Ultima Underworld 164

Ultima Underworld 165

Ultima Underworld 166

Ultima Underworld 167

Ultima Underworld 168

Ultima Underworld 169

Ultima Underworld 170

Ultima Underworld 171

Ultima Underworld 172

Ultima Underworld 173

Ultima Underworld 174

Ultima Underworld 175

Ultima Underworld 176

Ultima Underworld 177

Ultima Underworld 178

Ultima Underworld 179

Ultima Underworld 180

Ultima Underworld 181

Ultima Underworld 182

Ultima Underworld 183

Ultima Underworld 184

Ultima Underworld 185

Ultima Underworld 186

Ultima Underworld 187

Ultima Underworld 188

Ultima Underworld 189

Ultima Underworld 190

Ultima Underworld 191

Ultima Underworld 192

Ultima Underworld 193

Ultima Underworld 194

Ultima Underworld 195

Ultima Underworld 196

Ultima Underworld 197

Ultima Underworld 198

Ultima Underworld 199

Ultima Underworld 200

Ultima Underworld 201

Ultima Underworld 202

Ultima Underworld 203

Ultima Underworld 204

Ultima Underworld 205

Ultima Underworld 206

Ultima Underworld 207

Ultima Underworld 208

Ultima Underworld 209

Ultima Underworld 210

Ultima Underworld 211

Ultima Underworld 212

Image Finder

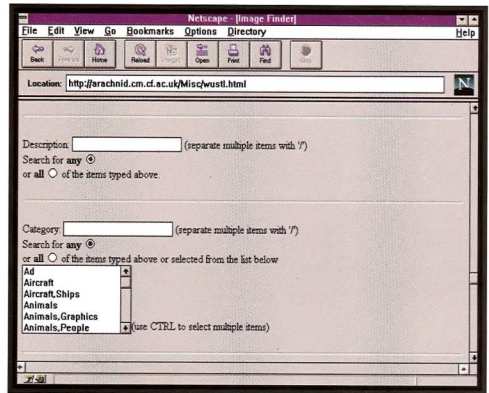
Adresse:

<http://www.cm.cf.ac.uk/Misc/wustl.html>

Bewertung:

☆☆☆☆

Es kann ganz schön schwierig werden, im Internet nach einem bestimmten Bild zu suchen. Besonders dann, wenn die Bilder so vielsagende Namen wie "czx19342.gif" haben, versagen die normalen Search-Engines sehr schnell. Glücklicherweise hat irgend jemand dieses Problem erkannt und uns ein so hilfreiches Tool wie den Image Finder beschert. Diese Website versteht sich als Index für das riesige Bildarchiv WUSTL in Amerika. Dieses FTP-Archiv war früher thematisch sortiert, aber diese Site erleichtert die Suche ungemein.



Usenet newsgroups

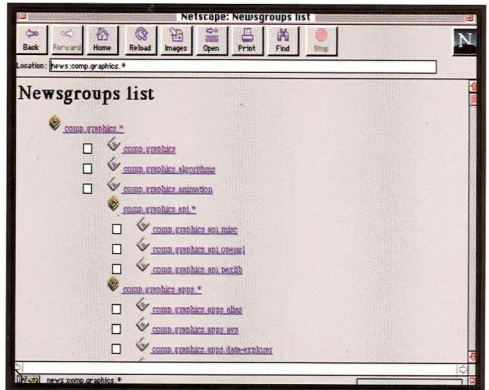
Adresse:

news:comp.graphics.*
news:alt.3d
news:alt.graphics.pixutils

Bewertung:

☆☆☆☆

Die comp.graphics-Newsgroups diskutieren vor allem den technischen Aspekt der Computerkunst (auch wenn es hier noch längst nicht so theoretisch zugeht wie z.B. in comp.graphics.algorithms). Der neue Zweig comp.graphics.packages.* will sich mit speziellen Programmen intensiver beschäftigen; bis jetzt gibt es aber leider erst 3D Studio. In der alt.3d-Gruppe kommen meist 3D- und Stereogramm-Begeisterte (vor allem Anfänger) zusammen, während das vorherrschende Thema der alt.graphics.pixutils die Bildbearbeitung ist.



Mailing-Listen

Zum Thema Grafik scheint es leider nicht allzu viele Mailing-Listen zu geben. Das mag daran liegen, daß Grafik-Freaks das WWW wegen der besseren Präsentationsmöglichkeiten vorziehen. Nur um überhaupt einige zu nennen: Die folgenden Listen informieren über Animationen bzw. Render-Grafiken.

Animators list

animate-request@xmission.com

Alles, was mit der Erstellung von Animationen zu tun hat.

Sehen Sie sich auch einmal die WWW-Seite an:

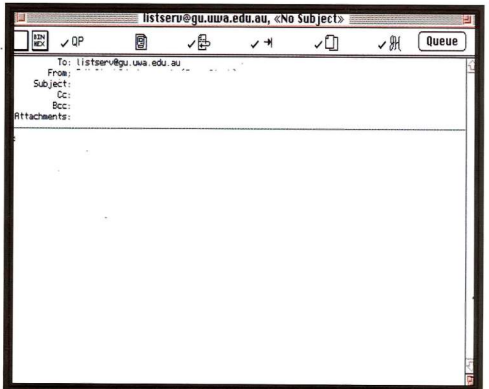
<http://www.xmission.com/~grue/animate> Real3D

Diskussionen über die Render-Software Real3D

Schreiben Sie eine E-Mail an "listserv@gu.uwa.edu.au" mit dem Text: "subscribe real3d eigener Name".

AniMaster-L

Hier finden Sie eine lebhaft diskussion und technische Unterstützung zu den Profi-Produkten Playmotion und Animation. Schreiben Sie eine E-Mail an "listserv@netcom.com" mit dem Text: "subscribe AniMaster-L".



GAMEZONE Laden & Versand

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

MS DOS CD

MS DOS CD		Discworld kD.	99,90	Lost Eden	85,90	Shadowcaster	29,90
		Discworld engl.	39,90	Lucasarts Archives	69,90	Shanghai Great Moments	89,90
3D Pinball	79,90	Dominus	89,90	Mad News	75,90	Sim City 2000 Collection	99,90
A4 Networks kD.	89,90	Doppelpass	69,90	Magic Carpet Plus	69,90	Sim Isle	79,90
Aces Collection	59,90	Dragon Lore kD.	39,90	Magic Carpet 2	85,90	Simon 1 k.D.	39,90
Aces of the Deep kD.	89,90	Dreamweb engl.	59,90	Magic of Endoria	69,90	Simon 2 k.D.	79,90
Action Soccer	79,90	Dreamweb kD.	79,90	Marine Fighters	39,90	Sim Tower	89,90
AD&D Collection	79,90	Dune 2	39,90	Master of Magic k.D.	89,90	Slipstream	69,90
Air Power	79,90	Dungeon Master 2	85,90	Mechwarrior 2	89,90	Soccerstars & Lederball	69,90
Alone in the Dark 1 & 2	59,90	Earthsiege Data	49,90	Megaman X & 6 Button Joy.	99,90	Space Hulk	29,90
Alone in the Dark 3 kD.	99,90	Empire 2	79,90	Megarace	39,90	Space Quest 6 k.D.	89,90
Al Unser Racing	59,90	Exploration	89,90	Micro Machines 2	75,90	SSN 21 Sea Wolf	29,90
Amerika 1861-1865	99,90	Eye of Beholder 1-3 kD.	49,90	Millenia	89,90	Stardust	59,90
Apache Longbow	79,90	Eye of the Storm	79,90	MK 3	79,90	Star Trek Final Unity k.D.	105,90
Ascendancy	85,90	Fade to Black	89,90	Monkey Island 2	39,90	Star Trek Omnipedia	89,90
Aufschwung Ost Deluxe	79,90	Fantasy Fest	39,90	Myst kD.	69,90	Star Trek 25th A.	29,90
Battle Bugs kD.	49,90	Fifa Soccer	75,90	Nascar Racing	89,90	Steel Panthers	89,90
Battledrome kD.	49,90	First Encounter-Elite 3 k.D.	89,90	NBA Jam T.E.	85,90	Sternenschweif	79,90
Battle Isle 3	85,90	Flight Unlimited	89,90	NBA Live	75,90	Stone Prophet d.A.	85,90
Beneath a Steel Sky	25,90	Freddy Pharkas	49,90	Need for Speed	85,90	Strike Commander	29,90
Bling !	79,90	Future Dimensions	69,90	Nerves of Steel	49,90	Superkarts	59,90
Bioforge kD.	85,90	FX Fighter	89,90	NHL Hockey 94	29,90	Syndicate Plus	39,90
Bitmap Brothers Comp.	69,90	Hand of Fate	39,90	NHL Hockey 96	89,90	Three Worlds	79,90
Bloodwings	79,90	Hardball 5	89,90	Noctropolis	49,90	Thunderscape	99,90
Bolo	59,90	Hattrick Supporter k.D.	49,90	Oldtimer	29,90	Total verrückte Rallye	49,90
Bureau 13 kD.	29,90	Hell k.D.	49,90	Panic in the Park	79,90	Ultima 7 Bundle	29,90
Buried in Time	79,90	Heroes of Might&Magic	79,90	Panzer General	69,90	Under Killing Moon k.D.	79,90
Buzz Aldrins Race in Space	25,90	Hexen (Heretic Vollversion)	79,90	Paparazzi	89,90	Underworld 1 & 2	29,90
Central Intelligence	69,90	Hi-Octane k.D.	59,90	Perfect General 2	79,90	Unnecessary Roughness	79,90
Chaos Control	79,90	Hits for Six 6 - 9	je 39,90	PGA Golf 96	85,90	US Navy Fighters	99,90
Chess Challenge	69,90	Hole in One Golf	59,90	Phantasmagoria	99,90	USS Ticonderoga	89,90
Chessmaster 4000 Turbo	35,90	Humans 1 & 2	29,90	Pinball Fantasies Dix.	69,90	Virtual Pool	79,90
Chessmaster 3000	39,90	Incredible Machine 2	79,90	Pinball Illusion	59,90	Virtual Valerie 2	79,90
Combat Air Patrol	69,90	Indy Car	29,90	Pirates Gold	39,90	Vollgas k.D.	89,90
Commander Blood	39,90	Inferno k.D.	39,90	Pitfall 95	85,90	Warlords 2 Deluxe	79,90
Command & Conquer dt.	89,90	Ishar Trilogy	49,90	Populous & Powermonger	29,90	Warriors	59,90
Command & Conquer engl.	79,90	Jagged Alliance k.D.	95,90	Powerhouse k.D.	69,90	Werewolf vs Comanche	69,90
Complete Chess System	39,90	Johnny Mnemonic	79,90	Primal Rage	85,90	Whales Voyage 2 k.D.	79,90
Creature Shock	79,90	Jungle Strike	29,90	Prisoner of Ice k.D.	99,90	Wingcommander 1	25,90
Crusade	85,90	Kingdom-Far Reaches	79,90	Privateer	29,90	Wingcommander 2	29,90
Crusader-No Remorse	99,90	King's Quest 1-6	39,90	Prototype	69,90	Wings of Glory k.D.	59,90
Cyberia	49,90	King's Quest 7 k.D.	65,90	Psycho Pinball	75,90	Witcheaven	79,90
Dark Forces	69,90	Kyrandia 3 k.D.	89,90	Pyrotechnica	59,90	Wizardry 6 & 7	39,90
Dark Universe	89,90	Lands of Lore k.D.	39,90	Raptor (Vollversion)	29,90	Wolf	79,90
Dawn Patrol	59,90	Lemmings 3D	89,90	Rebell Assault	35,90	Woodruff	79,90
Day of Tentacle	35,90	Lemmings 3	39,90	Sam & Max k.D.	79,90	X-Com k.D.	69,90
Depth Dweller	39,90	Links 386	79,90	Schwarzes Auge	39,90	X-Wing d.A.	69,90
Descent	49,90	Little Big Adventure	89,90	Screamball	49,90		

Wir 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, Ladenöffnungszeiten: MO-FR 10.00-18.30, SA 10.00-13.00

Raytracing

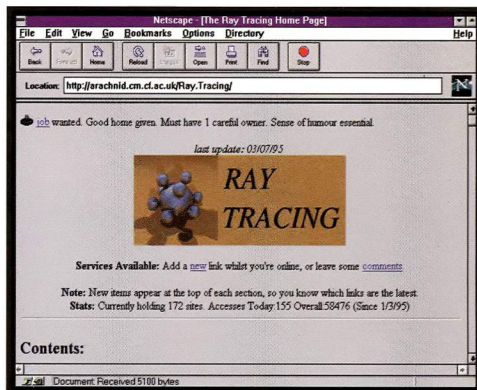
Adresse:

<http://arachnid.cm.cf.ac.uk/Ray.Tracing/>

Bewertung:

★★★★☆

Um Raytracing-Bilder zu erstellen, wird berechnet, wie sich das Licht in einer bestimmten Szenerie verhält, d.h. wie es an welchen Stellen reflektiert wird etc. All diese Berechnungen nehmen - vor allem bei sehr komplexen Bildern - viel Rechenzeit in Anspruch. Doch wahre Raytracing-Freaks kann das nicht schrecken; sie lassen den Computer oft die ganze Nacht lang an, um ein einziges Bild zu berechnen. Ian Grimsteads Site ist voller Links zu anderen Sites - etwas, das ich eigentlich nicht empfehlen würde, weil ich es für zu langweilig halte. Doch bei Ian ist das anders. Hier findet man Links zu allen Sites, die auch nur im Entferntesten interessant sein könnten: Bilder, Freeware Raytracing-Programme, technische Erklärungen und andere Sites zum Thema Computergrafik. Ein guter Ausgangspunkt für Trips in die abgehobenen Sphären künstlich erschaffener Welten.



Juggling Movie Theatre

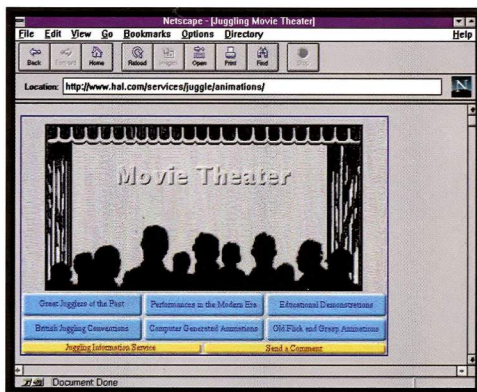
Adresse:

<http://www.hal.com/services/juggle/animations/>

Bewertung:

★★★★☆

Jonglieren ist ein wunderbares Beispiel dafür, wie sinnvoll es sein kann, Bewegungsabläufe mittels Computeranimation zu demonstrieren. Auf dieser Site finden Sie Unmengen solcher Animationen. Als Anfänger (oder fortgeschrittener Amateur) werden sie die "Educational Demonstrations"-Abteilung vielleicht nicht wirklich sinnvoll finden. Hier wird nämlich aus irgendeinem Grund ein MPEG-Video eines Lebensmüden gezeigt, der auf einem "Einrad" Bungee-Springen übt. Außerdem gibt es hier Links zu Firmen, die Ausrüstung zum Jonglieren anbieten, sowie zu Software zum Thema.



Genetic Movies

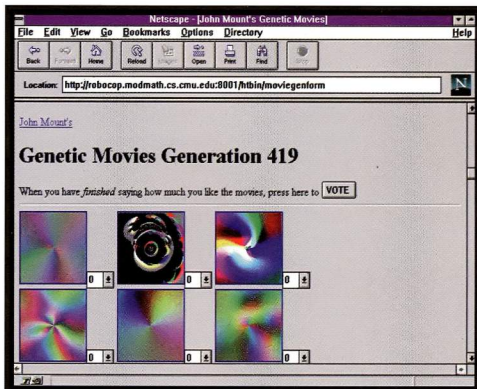
Adresse:

<http://robocap.modmath.cs.cmu.edu:8001/htbin/moviegenform>

Bewertung:

★★★★☆

Dies hier sind keine Animationen von DNA-Teilen: Diese Filme "entwickeln sich selbst". Hört sich komisch an, ist aber wahr. Zu jedem Film gibt es ein kleines Menü, bei dem man eine Wertung abgeben kann. Nach jeweils 10 Wertungen werden die Ergebnisse ausgewertet und dazu benutzt, den nächsten Film zu kreieren. Dies geschieht durch einen "genetischen Algorithmus" (was immer das sein mag). Wer sich dafür interessiert, wie das funktioniert, bekommt online eine detaillierte Beschreibung. Aber das ist ja das Tolle an der Computergrafik: Man kann wunderbare Bilder sehen (und erstellen), ohne auch nur einen Funken Ahnung von den theoretischen Grundlagen haben zu müssen.



Stereogram FAQ

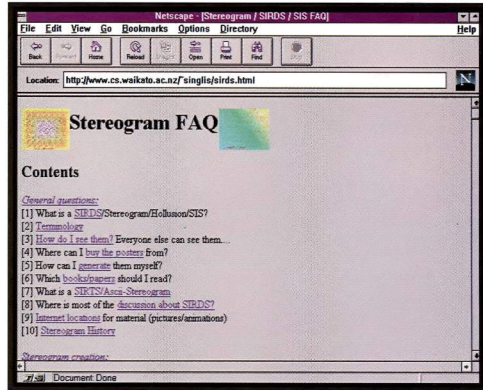
Adresse:

<http://www.cs.waikato.ac.nz/~singlis/sirds.html>

Bewertung:

★★★★★

Noch vor ein oder zwei Jahren galt man als verrückt, wenn man sich stundenlang schielend vor einem Schaufenster die Nase plattgedrückt hatte. Dank moderner Technik gibt es heute eine Entschuldigung für solch absurdes Verhalten: Es gibt mehr und mehr "Das magische Auge"-Bilder, die man anschauen kann. Der wissenschaftliche Name für die Bildchen ist "Single Image Random Dot Stereogram" (SIRDS) oder einfach "Stereogramm". Natürlich sind diese Kunstwerke mit Hilfe des Computers entstanden, und die FAQ in Neuseeland beantworten Ihnen alle diesbezüglichen Fragen: Wie die Bilder entstehen, wie man sie betrachtet und wie man seine eigenen Stereogramme erstellt.



NASA On-line Educational Resources

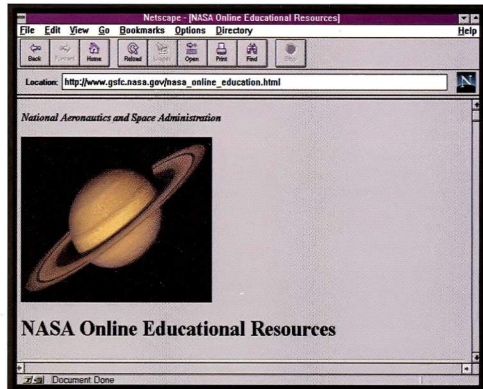
Adresse:

http://www.gsfc.nasa.gov/nasa_online_education.html

Bewertung:

★★★★★

Lassen Sie sich bitte nicht von dem öden Titel erschrecken, denn hier finden Sie wirklich viele gute Bilder der verschiedensten Planeten. Sie können sich weiterbilden, erfahren aber auch etwas über die CD-ROMs mit NASA-Bildern. Mich hat der grafisch orientierte "Atlas" des Mars, bei dem man auf bestimmte Gegenden klickt, um mehr Details zu sehen, am meisten interessiert. Überhaupt hat die NASA online viel zu bieten. Wenn Sie also auf der Suche nach einem Bild aus dem Weltraum sind, sollte dies die erste Etappe Ihrer Reise sein.



Grafica Obscura

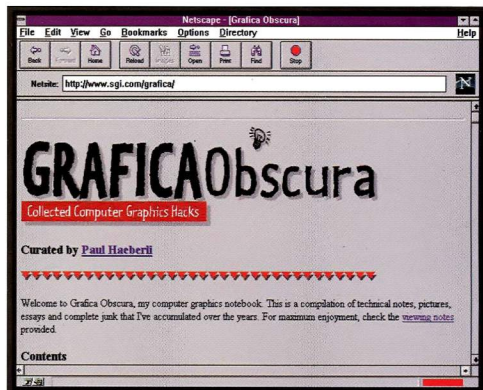
Adresse:

<http://www.sgi.com/grafica/>

Bewertung:

★★★★★

Paul Haeberli, der Betreiber dieser Site, beschreibt sein Werk als "eine Zusammenstellung an Technik, Bildern, Essays und all dem Müll, der sich bei mir im Laufe der Jahre angesammelt hat". Und es ist wirklich eine bunte Mischung, die sich hier tummelt: eine Bildergalerie, Schriften, Bemerkungen zur Kunst der Fotografie und sogar eine Anleitung zum Falten eines Papierkunstwerks. Paul selbst arbeitet bei Silicon Graphics Inc., die für ihre mächtigen Grafik-Workstations (wie sie zum Beispiel für die Produktion von "Jurassic Park" benutzt wurden) und seit kurzer Zeit auch für die Langsamkeit ihres Web-Servers bekannt sind. Obwohl man eine schnelle Internet-Verbindung braucht, um in den Genuß der Site von Silicon Graphics zu kommen, ist "Grafica Obscura" wirklich einen Abstecher wert.





Netscape

Back

Forward

Home

Reload

Images

Open

Print

Find

Stop

Go To:

What's New?

What's Cool?

Handbook

Net Search

Net Directory

Newsgroups

Lehnen Sie sich zurück...

...und entspannen Sie sich. Denn was uns in diesem Herbst geboten (oder zugemutet) wurde, kann eine einzelne Person gar nicht mehr verkraften. Das Angebot an neuen Zeitungen, Büchern und Software zum Thema Computer ist nun endgültig unüberschaubar geworden. Jedes Produkt ist genial: innovativ, kompatibel, multimedial und anwenderfreundlich.

Leider ist das, was hinter diesen schönen Worten steckt, meist nur heiße Luft. Nein, keine Angst: Ich werde Sie nicht mit einem weiteren Bericht über Windows 95 langweilen. Doch das neue "Plus Pack" ist wirklich ein Paradebeispiel dafür, wie man Millionen von Menschen mit minimalem Aufwand das Geld aus der Tasche zieht. Sie blättern 110 DM auf den Tisch und bekommen... bunte Bilder. Nehmen Sie einen guten Rat von mir an und machen sich von diesem Geld lieber einen schönen Abend.

Das Modewort in diesem Herbst heißt "Online", und unzählige Firmen wollen sich an der neuen Hysterie eine goldene Nase verdienen. Doch denken Sie nicht, daß es so einfach ist, die heiligen Online-Hallen zu betreten. Wöchentlich erscheinen neue "Internet Starter Kits", die einen einfachen und schnellen Zugang versprechen. Meistens handelt es sich hierbei lediglich um Shareware-Sammlungen, die jeweils einzeln konfiguriert werden müssen: wieder heiße Luft. Verstehen Sie mich nicht falsch: Ich bin ein absoluter Internet-Fan. Doch wenn das Ganze wirklich einen Sinn haben soll, muß im Prinzip jeder daran teilnehmen können. Ich habe Tage allein damit verbracht, die grundlegenden Dienste zu konfigurieren und die wichtigsten Fachbegriffe zu lernen.

Wer diese Hürden scheut und trotzdem eine schicke E-Mail-Adresse sein eigen nennen möchte, der wagt einen Blick über den Teich: zu den kommerziellen Online-Diensten. Seien Sie ehrlich: Wieviele Disketten oder CDs mit der CompuServe-Software haben Sie in den letzten Monaten schon in der Hand gehabt? Es ist doch schon fast eine Kunst, kein CompuServe-Mitglied zu werden. Und es ist auch wirklich attraktiv, was uns da geboten wird: Die Installation der Software ist einfach und das Angebot gut organisiert. Aber was hat man davon, wenn die Daten im Schnecken tempo übertragen werden? Die meisten Einwahlnoten arbeiten immer noch mit der Lichtgeschwindigkeit von 9.600 Baud. Wenn ich mir eine 1 MB große Datei herunterladen möchte, kann ich in der Zwischenzeit locker ein Vollbad nehmen, das Wohnzimmer tapezieren und noch ein paar Dinge einkaufen. Unsere Freunde von der Telekom mit den historischen 2.400 Baud möchte ich erst gar nicht erwähnen.

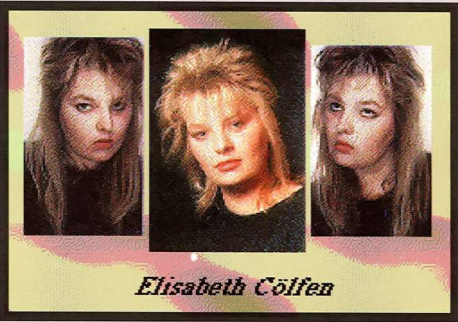
Bleibt noch der zweite Gigant aus den USA: America Online. Das "Joint Venture" mit dem Bertelsmann-Verlag scheint das zu sein, was alle suchen: Benutzerfreundlichkeit in Kombination mit einem vereinfachten Internet-Zugang. Durch den Bertelsmann-Verlag soll das Angebot für deutsche Kunden attraktiver gestaltet werden. Kann der neue Service halten, was die anderen versprechen? Ich werde mir "Joint Venture" in den nächsten Monaten einmal genauer ansehen.

Außerdem möchte ich wissen, welche neuen Multimedia-Titel wirklich eine Bereicherung darstellen. Heutzutage preßt ja jedermann seine schlaun Ideen direkt auf eine CD - das endet dann mit so sinnvollen Anwendungen wie dem "Hundesimulator".

In meiner Funktion als Redakteurin kann ich an all diesen Dingen nichts ändern. Aber vielleicht kann ich Ihnen helfen, unnötigen Ärger zu vermeiden. Ich werde versuchen, Ihnen Software und Bücher vorzustellen, die wirklich mehr nutzen als schaden. Man sollte einfach nicht mehr bereit sein, Tage und Wochen mit der Beschaffung und Installation neuer Software zu verbringen, denn sonst bedeutet der Einsatz von Computern bald keinerlei Zeitersparnis mehr. Schließlich soll der Rechner für Sie arbeiten und nicht umgekehrt.

Lassen Sie sich nicht von jedem neuen Online-Fieber anstecken, denn sonst werden Sie von einer neuen Krankheit dahingerafft: dem Information-Overflow.

Ihre
Elisabeth Cölfen



Elisabeth Cölfen

Document: Done.

DEZEMBER NetUser

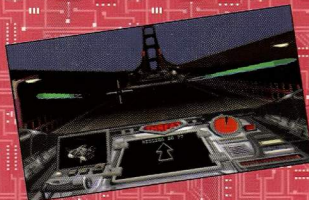
DER KAMPF GEGEN DIE VERNICHTUNG

DIE ERDE WURDE VON EINER URALTEN AUSSERIRDISCHEN RASSE EROBERT UND DIE MENSCHHEIT KÄMPFT – DIE TOTALE AUSLÖSCHUNG VOR AUGEN – UM IHR ÜBERLEBEN. SIE TRETEN EINER REBELLENEINHEIT BEI, UM DIE INVASOREN ZURÜCKZUSCHLAGEN. WÄHLEN SIE AUS EINER BREITEN PALETTE VERSCHIEDENER FAHRZEUGE IHRE KAMPFMASCHINE AUS – STEuern SIE RAUMJÄGER, FLUGZEUGE UND MECHANISCHE KRIEGER. ZERSTÖREN SIE DIE FEINDE DURCH SCHLACHTEN AUF DER PLANETENOBERFLÄCHE ODER BEFEHLIGEN SIE ÜBERWACHUNGSFAHRZEUGE AUF FUTURISTISCHEN, VORGEORDNETEN WEGEN. DIE HANDLUNG IST IM SAN FRANCISCO DER ZUKUNFT ANGESIEDELT, DEM WELTRAUM UND AUF VERSCHIEDENEN PLANETEN UND MONDEN DES SONNENSYSTEMS.

HIGH TECH-LEISTUNGSMERKMALE:

- ◆ HIGH TECH-KAMPFSIMULATORSPIELE WAREN NOCH NIE SO EINDRUCKSVOLL! DAS MIT HOCHKLASSIGEN VIDEOSEQUENZEN UND UMWERFENDEN FAHRZEUGEN VOLLGEPACKTE THE RAVEN PROJECT IST EIN SPEKTAKULÄRES, WUNDERSCHÖN ANIMIERTES UND AUFREGENDES ERLEBNIS.
- ◆ DER HOCHWERTIGE 3D-FLUGSIMULATOR BASIERT AUF IN ECHTZEIT BERECHNETEN GRAFIKDATEN FÜR LAND- UND WELTRAUMMISSIONEN.
- ◆ DIE REVOLUTIONÄRE BILDKOMPRIMIERUNG ERMÖGLICHT 15 BILDER PRO SEKUNDE MIT EINEM NORMALEN CD-LAUFWERK.
- ◆ THE RAVEN PROJECT WURDE VON CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT ENTWICKELT – DEM TEAM MIT HITS WIE „MEGA RACE“ UND „DRAGON LORE“.

ERHÄLTICH FÜR PC CD-ROM
UND SONY PLAYSTATION



COPYRIGHT © 1995 CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT. COPYRIGHT © 1995 MINDSCAPE, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. MINDSCAPE IST EIN GESCHÜTZTES WARENZEICHEN, DAS LOGO UND THE RAVEN PROJECT SIND WARENZEICHEN DER MINDSCAPE, INC. IBM IST EIN GESCHÜTZTES WARENZEICHEN DER INTERNATIONAL BUSINESS CORP. ALLE ANDEREN PRODUKTNAMEN SIND WARENZEICHEN ODER GESCHÜTZTE WARENZEICHEN DER ENTSPRECHENDEN EIGENTÜMER UND WERDEN HERMIT ANERKANNT. DSX UND SONY PLAYSTATION SIND WARENZEICHEN DER SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

MINDSCAPE INTERNATIONAL

ZEPPELINSTRASSE 312

45740 MÜLHEIM A. D. RUHR

TEL. (02 08) 9 92 41-0





LUST AUF MPEG?

Ab sofort auf Ihrem Bildschirm!



ELSAmotion

PC-Praxis, 10/95



Comdex '94



PC-Praxis, 10/95



WINNER 2000AVI

WIN, 10/95



DOS, 8/95



PC-Praxis, 10/95



PC-Anwender, 10/95

ELSAmotion – damit Videospaß nicht zur Qual wird.

Mit **ELSAmotion** hält die Video-CD Einzug ins Arbeitszimmer anspruchsvoller Home-Cineasten. **ELSAmotion** rüstet jeden 486er- oder Pentium-PCI-Rechner zum **Digital-Video-Cinema** auf. Denn dank **ELSAmotion** erhält der PC endlich Multimedia-Sound und echte Video-Playback-Fähigkeit. **ELSAmotion** macht das Abspielen von MPEG-1 und MPEG-Sound (Layer I und II) zum leichten Spiel, da der Rechner mit **ELSAmotion** für alle künftigen Multimedia-Anwendungen, wie **neueste Videofilme und -spiele, Präsentationen, Schulungen u.v.a.** gerüstet ist:

- Ruckelfreie TrueColor-Videos in Maximalauflösung
- Flimmerfreier Videogenuß bis 1.280 x 1.024 Pixel
- MPEG-Video-Play und -Stereo-Sound per Plug & Play

Das DCI-fähige Grafikboard **WINNER 2000AVI** verwandelt jeden PCI-PC in eine Grafikstation, mit der Hürden beim **DTP- und Videovergügen** erst gar nicht aufkommen.

ELSAmotion

ELSAmotion

WINNER2000AVI-2

WINNER2000AVI-4

MPEG-Playback

inkl. Software-Encoding

PCI-VRAM-Grafik mit 2 MB

PCI-VRAM-Grafik mit 4 MB

ELSA GmbH
Sonnenvogel 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.

+49/0-241-9177-917

Vertrieb Info-Fax

+49/0-241-9177-617

FaxBox (Abruf)

+49/0-241-9177-4

Mailbox ELSA ONLINE

Modem-Zugang

+49/0-241-9177-981

ISDN-Zugang

+49/0-241-9177-7800

CompuServe

GO ELSA

Internet

<http://www.elsa.de>

ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik

498,- DM

598,- DM

548,- DM

798,- DM