

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

JANUAR 1996 • NUMMER 1 • DM 14,80 • Sfr 14,80 öS 118

PC POWER

THE FIGHTER CD
haben die Rebellen eine
Chance gegen das Imperium?



DER HELLE WARIN!!!
VOLLVERSIONEN
AUF CD-ROM

PREVIEWS

Die ultimativen
Previews für 1996

GIER IST GUT

Geld, Geld und
noch mehr Geld

POLE POSITION

Der exklusive
Review!



**VOLLVERSIONEN
AUF DER CD-ROM:**

Ishar 1, 2 & 3
Swap
Stardust

DEMOS: Cyberpuck • Demon • Dschungelbuch • Fixed • IndyCar 2
Outridge • Ran Soccer • Roadhog • Rock Base • Rollin
Ripper • Schatten des Imperators • Shellshock • SU-27 Flanker
Tilt • Turrican II Tiger • Wing Commander IV

NUMMER 1 COVERDISK
PC POWER

ALCHEMY
PUBLISHING



01

Wenn Dir der es nicht geht



Fußjucken holt man sich nicht nur in
öffentlichen Badeanstalten. So was
kann auch im Blut liegen. Zumindest,
wenn Benzin durch Deine Adern fließt.

Da hilft dann nur eins: Bleifuss, der
Arcade-Renner, bei dem Du sieben
Gegnern gleichzeitig zeigen kannst,
wer der König der Landstraße ist.

Flut packt, mit ich flücht.



FO GAMES 11/95:
„Bleifuss zieht mit Vollgas
an allen vorbei, was
bisher an FO zu sehen war.“
POWERPLAY 10/95:
„Bleifuss ist schnell,
sehr schnell.“

Falls Dir das zu aufregend ist, versuch's
doch mal mit Klöppeln. Oder guck
beim exzessiven Liebesspiel der Wein-
bergschnecken zu, alter Spanner.

BLEIFUSS

Inhalt



Rebel Assault 2 - The Hidden Empire ist das bislang größte und aufwendigste Spiel der Firma LucasArts! SVGA-Grafiken allererster Güte, unglaublicher Detailreichtum, zwingendes Gameplay und packender Stereo-Sound lassen ein Spiel der Extraklasse erwarten. Boris Sander war der Glückliche, der diesen Knaller antesten durfte. Lesen Sie, was er von diesem Mega-Titel hält!



Joystick ist nicht gleich Joystick. Ausgefeilte Flugsimulationen stellen andere Anforderungen an dieses Eingabegerät als etwa Ballerspiele. Wir haben 12 Joysticks einem ausgedehnten Praxistest unterzogen. Boris Sander hat für Sie die Ergebnisse zusammengefaßt.

“GIER IST GUT!!!”

Sicher haben Sie sich schon oft gefragt, warum PC-Spiele so teuer sein müssen. Und wer verdient eigentlich wieviel an unserem liebsten Hobby? Phil Paisnel hat sich die Spieleindustrie einmal genauer angeschaut...



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

Ascon Interview	16
Gier Ist Gut	20
Pentium Pro (Intels neuer Kraftprotz)	30
CD-ROM-Laufwerke (Transferrate vs. Zugriffszeit)	32
Tips und Tricks zu Windows 95	36
Joystick Test	40
Finger weg!	118
Top Ten 1996	120

PREVIEWS

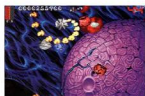
Ultimative Previews für 1996	46
------------------------------	----

GAME REVIEWS

TFX: EF2000	50
Top Gun	54
Star Rangers	56
Qwirks	58
Fighter Duel	60
The Dig	62
Grand Prix Manager	64
Millennia	66
IndyCar 2	70
Space Marines	72
Stonekeep	74
Panic In the Park	76
Road Warrior	78
Frankenstein	80
Pole Position	84
SU-27 Flanker	86
Sensible World of Soccer	88
Pinball World	90
Wipe Out	92
Hexen	94
Time Gate	96
Trophy Bass	98
Command Aces of the Deep	98
Tie Fighter CD	100
Rebel Assault 2	104
Bermuda Syndrome	108
The Hive	111
Talisman	112
Budget Games	116
MultiMedia CD-s	122

TIPS 114**TECHNIK 128**

Sys Pistols	128
Screenbeat Sub 50 Speakers	132
Nec 4x4 CD-Rom Drive	
Voice Mail	
Hewlett Packard Surestore 4020i	
WinOnCD	
Video Galaxy Gamma Multimedia Interface	
QuickEx Deinstaller	
Sound Blaster Multimedia Home CD	
Sony CSD-760MK	
Sound Galaxy Quad Multimedia	

NETUSER 139**VOLLVERSIONEN
AUF DER CD-ROM:****Ishar 1, 2 & 3****Stardust****Swap****Und heiße Demos von****SU-27
Flanker****BATTLE
ISLE 3****UND EINE MENGE MEHR
DEMOS AUF DER CD-ROM.**

0 mph 1st gear

PC POWER

EDITORIAL.RTF

Liebe Leserinnen, liebe Leser!

Willkommen zur letzten Ausgabe der PC Power für 1995 - was für ein Monat, was für eine Hektik! Mehr, mehr und immer mehr, das sind die drei Schlagwörter, die die derzeitige Entwicklung auf dem Markt der Computer-Unterhaltung prägen. Schauen Sie doch nur, welchen Marktanteil allein diese Branche in der Fernsehwerbung einnimmt. Zugegeben, die Vorweihnachtszeit und die zu erwartenden Umsätze tragen momentan nicht unerheblich zu diesem Eindruck bei. Doch eins steht jetzt schon fest, auch für das Frühjahr 1996 ist ein eventueller Abschwung ganz und gar nicht in Sicht.

Von dieser atemberaubenden Rasanz ist natürlich auch Ihre PC Power nicht verschont geblieben. Wir haben selbstverständlich sofort reagiert und den Heftumfang um weitere 16 Seiten erhöht. Trotzdem: Allein die Zahl der Neuerscheinungen auf dem Spielmarkt ist förmlich explodiert, so daß wir mit der Auswahl unserer Reviews diesmal in echte Bedrängnis geraten sind. Denn schließlich gibt es auch über die zahlreichen Facetten rund um den PC-Freizeit-Sektor einiges zu berichten. Unser armer Michel mußte sogar erstmals mehrere Anzeigenwünsche aus Platzgründen ablehnen - but that's life!

Sie, liebe Leserinnen und liebe Leser, profitieren also in diesem Monat ganz besonders von der positiven Marktentwicklung. Zum einen bekommen Sie ein noch dickeres und absolut prall gefülltes Heft, zum anderen haben wir uns auch bei der Cover-CD wieder mächtig für Sie ins Zeug gelegt. Neben zahlreichen Demos und ausgesuchter Shareware erwarten Sie diesmal gleich fünf Vollversionen der beliebtesten Spiele. Den Höhepunkt bildet hierbei ohne Zweifel die fast schon legendäre Ishar-Trilogie, die komplett und ohne Einschränkungen auf der CD enthalten ist. Als Weihnachtsbonus haben wir zusätzlich mit SWAP und Stardust noch für ein interessantes Geschicklichkeitsspiel und eine klassische Weltraumballerei gesorgt. Womit unsere CD wieder einmal bis zum letzten Megabyte gefüllt wäre. Ohne Preiserhöhung, versteht sich!

Um diesen hohen Standard nicht nur zu halten, sondern weiter ausbauen zu können und gleichzeitig unserer immer stärkeren Marktposition Rechnung zu tragen, haben wir uns auch personell verstärkt. Das neue Team der PC Power werden wir Ihnen in einer unserer nächsten Ausgaben selbstverständlich in Wort und Bild vorstellen - sobald wir etwas Zeit dafür erübrigen können. Denn was zählt, sind letztendlich nicht die Macher, sondern einzig und allein das Magazin.

Bis dahin wünsche ich Ihnen im Namen der gesamten Redaktion ein frohes Weihnachtsfest, einen fantastischen Rutsch ins neue Jahr und natürlich, wie immer, viel Spaß beim Spielen und Lesen. Die lästige Wartezeit bis zur Bescherung werden Sie mit unserer CD sicher leicht überbrücken können.

Anfang 1996 hören Sie wieder von uns.

Alles Gute wünscht Ihnen
Ihr

Martin Mirbach

Coverdisk



CD Inhalt

Diesmal finden Sie gleich fünf (!) Vollversionen auf unserer aktuellen Monats-CD. Die entsprechenden Beschreibungen und Bedienungshinweise dazu finden Sie auf den folgenden Seiten. Zusätzlich erreichten uns in den Tagen vor Redaktionsschluß wieder 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 PC POWER ein. Sie befinden sich dann in unserem mausgesteuerten Demo-Menü. Hier können Sie sämtliche Demos einfach und komfortabel aufrufen. Von hier aus gelangen Sie auch weiter in das Vollversionen-Menü. Am besten, Sie probieren es gleich mal aus!

Demos

- Wing Commander IV
(min. 8 Mb-RAM)
- Indycar 2
- Dschungelbuch
- SU-27 Flanker
- Shellshock
- Tilt
- Turrican II
- Ran Soccer

- Outridge
- Roadhog
- Cyberpuck
- Rollin
- Demon
- Tiger
- Rock Base
- Fixed

Utilities und AVI-Dateien

- Schatten des Imperators
- Ripper
- Win Cimm 2.0

Vollversionen

- Ishar 1, 2 & 3
- Swap
- Stardust

SWAP

Viel Spaß und gute Unterhaltung mit unserer neuen, tollen Coverdisk wünscht Ihnen das Team von PC Power!

Hinweis und Probleme mit der Coverdisk?



Unsere CDs wurden während der Herstellung sorgfältig geprüft und alle Programme gründlich auf Viren untersucht. Obwohl ein einmaliges Programm beim Start eines Demos auftreten kann, kann dies an falschen, fehlerhaften oder unpassenden Angaben in Ihrer Standard-Konfiguration liegen. Bitte lesen Sie in einem solchen Fall die Menü-Beschreibung sorgfältig durch und ändern Sie Ihre Konfigurationsdateien entsprechend.

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

zurechtkommen.

Da es sich bei den Demos um teilweise sehr frühe Vorabveröffentlichungen handelt, können wir verständlicherweise keine Garantie für eine universelle Kompatibilität gewähren. Auch für den Fall eventueller Schäden, die durch den Gebrauch der CD entstehen, können wir keine Haftung übernehmen.

Eine Haftung übernehmen wir lediglich für eindeutig fehlerhafte CDs. Sollte dies bei Ihrer Coverdisk der Fall sein, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung. Wir werden natürlich umgehend für Ersatz sorgen. Schreiben Sie an:

PC Power
Postfach 3127
48581 Gronau

Mit diesem Geschicklichkeitsspiel bieten wir Ihnen ein packendes Puzzle im Stil von Tetris oder Qwirkis. Es geht darum, verschiedenfarbige Puzzle-Teile so auf einem Spielfeld anzuordnen, daß mindestens zwei Stücke gleicher Farbe direkt nebeneinander liegen. Diese Stücke verschwinden schließlich von der Bildfläche, die also bei geschicktem Spiel immer leerer wird. Im Idealfall ist am Ende kein einziges Puzzle-Teil mehr übrig.

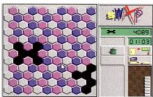
Was sich hier vielleicht sehr einfach anhören mag, ist in Wahrheit aber recht kompliziert. Um ein erstes Gefühl für SWAP zu bekommen, sollten Sie im Übungsmodus starten, am besten zusätzlich mit einer reduzierten Anzahl von Farben. All diese Einstellungen können Sie aus einem übersichtlichen Menü-Bildschirm auswählen. Auch die Form der Puzzle-Teile kann



aus einem kleinen Repertoire gewählt werden.

Haben Sie's erst etwas besser drauf, steht einem Spielchen gegen den Computer nichts mehr im Wege. Gelingt es Ihnen, eine festgelegte Anzahl von Puzzle-Teilen abzubauen, sind Sie automatisch für den nächsten Level qualifiziert. Zu Anfang ohne weiteres machbar, aber warten Sie nur ab - spätestens in Level 80 wird auch bei Ihnen der kalte Schweiß ausbrechen. Falls nicht, können Sie ja unter erschwerten Bedingungen spielen, zum Beispiel gegen die Zeit.

SWAP ist direkt von der CD spielbar. Die Steuerung erfolgt komplett per Maus. Alles andere erklärt sich in diesem aufgeräumten und sehr übersichtlichen Spiel ganz von selbst. Aber Vorsicht - bei manchen Spielen reagieren die kleinen grauen Zellen mit verschärften Suchter-scheinungen. Und SWAP gehört bestimmt dazu!



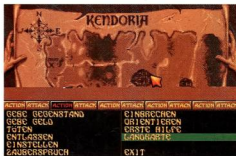
VOLLVERSIONEN AUF DER CD-ROM: ISHAR

Die Ishar-Trilogie - komplett auf der CD!!!



Kaum zu glauben, aber wahr! In diesem Monat können wir Ihnen etwas ganz Besonderes bieten: die legendäre Ishar-Trilogie als uneingeschränkte Vollversion auf der Cover-CD. Unser Weihnachtsgeschenk für Sie! Diese Spiele begeisterten die Computerspieler in Scharen, von Folge zu Folge wurde die Anhängerschaft größer. Kein Wunder, eine interessante Geschichte, gepaart mit hervorragendem Gameplay, kommt eben immer gut an. Falls Sie noch nicht genau wissen sollten, warum es geht, hier ein kurzer Abriss.

Nach seinem Sieg gegen Morgoth, dem Herrn des Chaos und des Bösen, regiert Jarel über Kendoria und bringt den Menschen in seinem Land Frieden, Gesundheit und Wohlstand. Dann aber wird Jarel bei einem Jagdunfall tödlich verwundet. Seine Nachfolger sind mächtig, gesetzlos und zerrütten; unter ihrer Herrschaft zerfällt Kendoria. Immer mehr verbrecherisches Gesindel aus benachbarten Regionen sucht seinen Vorteil in dem zerrütteten Land. Einem von ihnen, dem zwielichtigen Krogh, gelingt es



tatsächlich, reich und mächtig zu werden. An der Landesgrenze errichtet er einen Palast, den er "Ishar" nennt, was in der Elbensprache so viel wie "unbekannt" heißt. Von dort bereitet er die Rückkehr der bösen Mächte nach Kendoria vor.

Als Spieler machen Sie sich im ersten Teil der Trilogie auf, Jarels Thron zurückzugewinnen. Dabei können Sie in typischer Rollenspiel-Manier ein eigenes Team zusammenstellen, verschiedene Orte aufsuchen, Strategien entwickeln und mit verschiedenen Waffen kämpfen. Natürlich gehören auch das Wirtschaften mit Geld sowie das Beherrschen von Zaubersprüchen und wichtigen Taktiken zum Spielumfang.

Da Sie nun stolzer Besitzer aller drei Spiele sind (die vollständigen Titel lauten übrigens Ishar 1: Legend Of The Fortress; Ishar 2: Messengers Of Doom und Ishar 3: The Seven Gates Of Infinity), werden Sie sicher großen Spaß daran finden, den Verlauf der Entwicklung von Spiel zu Spiel nachzuvollziehen. Obwohl Ishar wirklich mit jeder Folge umfangreicher und technisch ausgereifter wird, kommt es einem immer wieder völlig vertraut vor. Dies liegt zum einen sicher an einigen immer wiederkehrenden Figuren, zum anderen aber auch an der bewußt einheitlich gestalteten Oberfläche des Spiels. Doch am besten schauen Sie jetzt selbst mal rein...



Was Sie brauchen:

386DX-40, 4 MB RAM,
VGA-Grafikkarte, Festplatte, Sound
Blaster-kompatible Soundkarte, Maus.

Wie Sie vorgehen:

Zur Installation des Spiels geben Sie **INSTALL** ein, gefolgt von den Buchstaben des Quell- und Ziellaufwerks. Möchten Sie Ishar zum Beispiel vom CD-ROM-Laufwerk mit der Laufwerksbezeichnung D: auf eine Festplatte mit der Bezeichnung C: installieren, so müßte der Befehl folgendermaßen aussehen:
INSTALL D: C:
Drücken Sie dann Return und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Die Steuerung erfolgt bei allen drei Spielen komplett mit der Maus.

Verlag
ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

Anzeigen
SMP PUBLISHING
RAADHUISSTRAAT 2H
7511 HK ENSCHEDE
HOLLAND

POSTFACH 3127
48581 GRONAU
TEL: (31) 53 4308564
Michel Kieselstein

Chefredakteur
Martin Wilmer
Stellv. chefredakteur
Philip Paisnel
Team
Michael Barth
Lorenz Steinke
Ulrich Winter
Martin Mirbach
Boris Sander
Markus Brodrick
Design
Lourens Huizinga

druck
BOEKHOVEN BOSCH
EUROPALAAN 12
3526 KS UTRECHT

lithografie
SMP PUBLISHING
ENSCHDE, Holland

vertrieb
ASV GmbH
Suderstrasse 77
20097 Hamburg

Alle in diesem Magazin erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.
Reproduktionen jeglicher Art bedürfen
der schriftlichen Genehmigung des
Verlages. Zuwiderhandelnde werden früh
morgens aus dem Bett geholt
und drei Tage lang dreimal
täglich erschossen.

Gleichmaßen besteht Urheberrechts-
und Warenzeichenschutz für die mit
©TM gekennzeichneten Spiele oder
Charaktere der jeweiligen Hersteller
oder Lizenzhalter der Produkte.

Paßwort-Liste

Sollten Sie beim Laden eines Spiels nach einem Paßwort gefragt werden, hier sind die richtigen Antworten:
(P=page/Seite, L=line/Zeile, W=word/Wort)

ISHAR 1

P4 L1 W7 = BEGAN
P6 L2 W7 = LEFT
P7 L1 W5 = USING
P7 L1 W4 = MOVED
P8 L1 W2 = TEAM
P9 L1 W4 = PLAYED
P9 L2 W3 = COLOUR
P10 L1 W1 = RECRUIT

ISHAR 2

P26 L2 W1 = FOR
P30 L1 W3 = MADE
P31 L2 W1 = CLICK
P32 L1 W2 = TAKE
P33 L1 W2 = TEAM
P34 L1 W3 = OUT

ISHAR 3

P10 L1 W2 = SKIP
P11 L3 W2 = GOD
P13 L1 W2 = CAN
P13 L2 W3 = SMALL
P14 L1 W2 = TAKE
P14 L1 W5 = REAL
P14 L2 W1 = FIGHT

P10 L1 W1 = RECRUIT
P11 L1 W5 = ICON
P12 L1 W5 = PARTY
P13 L1 W5 = SOME
P13 L1 W5 = OFTEN
P13 L2 W4 = PLACE
P14 L3 W1 = SPELLS
P14 L1 W3 = LAST

P34 L2 W2 = FIVE
P35 L1 W4 = KINDS
P36 L2 W3 = NAME
P37 L1 W3 = OFTEN
P38 L2 W3 = GAME
P39 L1 W5 = SPELLS

P15 L2 W2 = WILL
P16 L1 W3 = OUT
P18 L2 W2 = NAME
P19 L1 W3 = OFTEN
P20 L1 W2 = MAKE
P21 L2 W2 = FOUR
P15 L1 W2 = TEAM

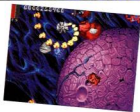


Stardust Super Edition

In diesem Weltraum-Ballerspiel müssen Sie in fünf Welten verschiedene Missionen erfüllen. Dabei bekommen Sie es sowohl mit Meteoritenstürmen, als auch mit bösartigen Aliens zu tun. Zu Beginn des Spiels legen Sie auf einem War-Plan den Level fest, in dem Sie zuerst spielen möchten, und dann geht's sofort los. Alles weitere erklärt sich eigentlich von selbst. Sie können die Position Ihres Schiffes permanent verändern, zwischen diversen Bordwaffen auswählen, Energie- und Schutzschilde einsetzen und zwischen den fünf Welten hin und her warpen.

Um das Ganze etwas zu erschweren, wird für jeden Level ein Zeitlimit gesetzt. Schaffen Sie es nicht, Ihre Aufgabe innerhalb dieses Limits zu bewältigen, schickt das Mutterschiff der Aliens eine Jagdstaffel gegen Sie zu Felde. Spätestens dann wird es allerhöchste Zeit zu verschwinden!

Stardust zeichnet sich durch einen rasanten Spieleinstieg, bewährtes Gameplay und eine angenehme Steuerung aus. Sie installieren das Spiel, indem Sie INSTALL und den Buchstaben Ihrer Festplatte eingeben (Bsp.: INSTALL C:) und anschließend das Setup durchführen. Zum Starten geben Sie dann nur noch STARDUST ein. (Dieses Spiel wird Ihnen die Zeit bis zur Bescherung ungemein verkürzen!)



Mindestanforderungen
386 DX-40, 4 MB RAM, VGA-
Grafikkarte, Sound Blaster-
kompatible Soundkarte, belegt
3 MB auf der Festplatte.

Die Steuerung erfolgt über Tastatur,
Maus oder Joystick. Die Tasten sind
dabei wie folgt belegt:

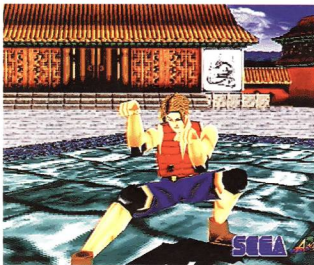
<Leertaste> = Feuer
<hoch> = Beschleunigen
<runter> = Schutzschild
<links> = Linksdrehung
<rechts> = Rechtsdrehung
<TAB> = Geschützauswahl
<H> = Pause
<Esc> = Spiel beenden
<Strg + x> = Zurück zu DOS

NEWS

SEGA BRINGT SPIELE AUF DEN PC

Die größte Neuigkeit dieses Monats kommt von Sega. Der japanische Hersteller von Hard- und Software, unter anderem verantwortlich für Mega Drive und Saturn, hat soeben zusammen mit Diamond Multimedia seine erste 3D-Multimedia-Beschleunigerkarte für den PC auf den Markt gebracht. Damit werden Sie endlich Spiele für den Saturn auch auf Ihrem Computer laufen lassen können. Die Karte mit der Bezeichnung Diamond Edge nutzt die NV 1-Technologie von NVIDIA, wodurch eine perfekte Umsetzung solcher Titel wie Virtua Fighter, Cop und Segas unglaublichem Rennspiel Sega Rally garantiert wird. Sogar zwei original Saturn-Joypads können an diese Karte angeschlossen werden; unter Windows 95 wird der PC so zu einer echten 32-Bit-Konsole.

Als Weihnachtsangebot kommt die Karte zusammen mit einer aktualisierten Version von Virtua Fighter in den Handel, im nächsten Jahr werden dann auch Titel wie Panzer Dragoon, Tom Cat Alley, Ecco the Dolphin und Comix Zone erhältlich sein. Laut Sega werden außerdem einige ganz neue Spiele



speziell für die Diamond Edge erscheinen. Zusätzlich sollen 16-Bit-Spiele aus der Mega Drive-Reihe für die Karte mit besseren Grafiken, mehr Geschwindigkeit und einer höheren Auflösung ausgestattet werden.

Überraschend ist nur, daß die Diamond Edge zwar bereits in den

Läden steht, bisher aber noch keinerlei Werbung dafür zu sehen war. Warum das so ist? Nun, PC Power hat aus verlässlicher Quelle erfahren, daß man bei Sega zu Weihnachten noch einmal auf ein fettes Geschäft mit den Konsolen hofft. Erst danach soll mit der offiziellen Ankündigung der Karte



eine Bombe platzen. Gemeinhin herrscht nämlich die Auffassung, daß im nächsten Jahr mit 16-Bit-Konsolen kein Geschäft mehr zu machen sein wird. Also will sich auch Sega mit einem Knall verabschieden und sich 1996 ganz auf die neue Konsolen-Generation konzentrieren.

DIAMONDS ARE FOREVER

Bei Diamond Multimedia, wo man die Kooperation mit Sega bereits vor einiger Zeit begonnen hatte, war man dagegen ganz anderer Meinung. Hier wollte man, im Gegensatz zu Sega, bereits voll in das große Geschäft zu Weihnachten einsteigen. Diese massive Meinungsverschiedenheit endete schließlich mit einem Vergleich: Diamond Multimedia darf die Karte über seinen größten Vertreter, Datrotech, bereits in diesem Jahr anbieten. Sega verhält sich weiterhin ganz ruhig, aber wir haben die Karte bereits zusammen mit Virtua Fighter im Handel gesehen. Unmittelbar nach Weihnachten wird jedoch auch Sega mit Vollgas in die Offensive gehen. Sega Rally könnte sich als bestes Rennspiel für den PC entpuppen, und wie man hört, soll Virtua Fighter dem FX Fighter haushoch überlegen sein. Ebenso darf man nicht vergessen zu erwähnen, daß die Diamond Edge bei allen Spielen Geschwindigkeit und Leistung verbessern kann, aber eben den zusätzlichen Vorteil hat, perfekt auf die Saturn-Spiele abgestimmt zu sein. Die letzte zu klärende Frage heißt natürlich: Was wird uns der Spaß kosten? Verschiedene Händler haben uns erklärt, daß die Grundversion 2120XL mit 1 MB DRAM für DM 599,- zu haben sein wird, das Topmodell 3400XL mit 4 MB VRAM soll mit etwa DM 899,- zu Buche schlagen. Dann aber jeweils im Pack mit NASCAR, Descent und dem Virtua Fighter Remix.



SONY ZIEHT DAS SCHWERT AUS DEM FELS

Dies sind einige Bilder aus einem neuen Spiel von Sony Interactive Europe (einst bekannt unter dem Namen Psygnosis) mit dem Titel *Chronicles of the Sword*, einem 3D-Adventure, das zur Zeit König Arthur und seines Hofzaubers Merlin spielt. Sie spielen allerdings nicht den Arthur, sondern Sir Gwain, den Sohn des Königs von Orkney. Ihre Aufgabe besteht darin, die Pläne der bösen Hexe Morgana zu zerstören, König Arthur zu retten und sich als Ritter der Tafelrunde würdig zu erweisen.

Entwickelt von Synthetic Dimensions, erweist sich *Chronicles of the Sword* als sehr detailliertes Point & Click-Adventure mit mehr als hundert gerenderten Schauplätzen. Für die Zweikämpfe mit Schwert und Schild steht ein eigener Kampfmodus zur Verfügung. Bisher sieht das Spiel schon unglaublich gut aus, um es aber selbst zu spielen, werden Sie sich noch bis März gedulden müssen. Infos gibt es bei SIE unter Tel.: 069-66543100



MOGGY SEGELT UM DIE WELT!

Findus, die Katze, wird in Kürze als erster schnurrender Vierbeiner in die Geschichte eingehen, der die Welt in einem 86 Jahre alten baltischen Frachter mit dem Namen Vega of Bergkvara umquert hat. Gesponsort wird das Unternehmen von einer Reihe namhafter Firmen, darunter Sony, Upnet und Digital. Das Boot wird sich im Originalzustand befinden, aber zusätzlich mit der aktuellsten High-Tech im Wert von über DM 10.000 ausgerüstet sein. Außerdem wird das Schiff mit einer Echtzeit-Verbindung zum Internet ausgerüstet sein, und viele Web-Sites werden die Reise aufmerksam verfolgen. Also auch auf diesem Gebiet eine Premiere. Ach ja, Findus wird von seinem Haustier begleitet,

das auf den Namen Denis Oren hört und bei den anstrengenden Tätigkeiten zur Hand gehen soll. Die Aktion wird von der schwedischen Wohlfahrtsorganisation für Kinder, der Globetree Foundation, koordiniert. Wenn Sie mit Findus in Kontakt bleiben möchten, klicken Sie sich hier ein:

<http://www.upnet.se/bluewave>



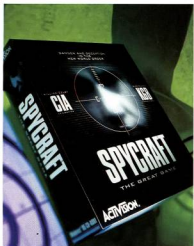
Gentlemen,
start your
engines...



ASCON 

Take your
positions...

SPIONE WIE WIR



Spycraft, ein neues Spiel aus dem Hause Activision, wird wahrscheinlich weit mehr Publicity erhalten als irgendeine andere Neuerscheinung. Schuld daran ist eine ausgetütelte Marketing-Kampagne. Zuerst erhielten wir Journalisten merkwürdige Dinge ins Haus geschickt, etwa Ausgaben von Newsweek oder Aldrich Ames' "Sell Out", mit handgeschriebenen Notizen darauf. Später erreichten uns Diktiergeräte mit geheimen Botschaften auf den eingelegten Kassetten. Dann erst kam das Spiel. Entweder ist es wirklich gut, und Activision war selbst ganz begeistert, oder es ist ganz einfach Müll, und man war nur scharf auf die Publicity. Wie dem auch sei, es sieht ganz so aus, als wären wir Schreiber voll auf diesen Trick reingefallen, nicht wahr?

Das Spiel selbst läuft unter Windows 95 und läßt sich am besten beschreiben als fesselnder Thriller, angesiedelt nach der Zeit des Kalten Krieges. Die Idee zu Spycraft kommt von James Adams, der ja mit seinen Spionage-Thrillern permanent in den Bestseller-Listen vertreten ist. An der Entwicklung des Spiels haben sogar echte Agenten von CIA und KGB mitgearbeitet. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines CIA-Agenten, dessen Auftrag aber bisher noch streng geheim ist. Garniert wird das Ganze mit haufenweise Filmmaterial und jeder Menge Winkelzüge. Spycraft soll im Februar erscheinen, ein ausführlicher Review ist für unsere nächste Ausgabe vorgesehen. Für weitere Informationen wenden Sie sich an Activision, Tel.: 06107 - 930100

ACCLAIM LOCKT MIT EINEM SUPERMODEL!



Yasmine Bleeth, Kurvenwunder aus Baywatch, gehört ganz sicher zu den Frauen, mit denen man sich gern einmal in der Sauna einsperren lassen würde. Aber zunächst spielt Sie die Hauptrolle in Maximum Surge, einem neuen Spiel aus dem Hause Acclaim, das im nächsten Jahr erscheinen wird. Entwickelt wurde das Spiel von Digital Pictures, einer Firma, die schon 1992 mit ihrem Titel Night Trap in die Schlagzeilen geraten ist, weil darin angeblich Folter- und Vergewaltigungsszenen zu sehen waren. Tatsächlich aber war Night Trap ziemlich harmlos, trotzdem kam es zu den in Amerika typischen Senatsanhörungen. Angeblich wollten einige Senatoren die Verantwortlichen sogar ins Gefängnis stecken - wahrscheinlich hatte nicht ein einziger Senator jemals das Spiel gesehen!

Bei Maximum Surge handelt es sich um eine kuriose Mischung verschiedener Genres - teils Cyberia, teils Rebel Assault II. Sie spielen einen Söldner, der angeheuert wurde, den üblen Diktator Drexel zu stürzen (dargestellt von Walter Koenig, dem Chekov aus Star Trek). Dazu müssen mehrere Kraftwerke zerstört werden, in denen Dragen 12 hergestellt wird (schon wieder ein einfalliger Name für irgendein Science Fiction-Zeug), wodurch wiederum die Macht des Diktators beim finalen Gefecht stark geschwächt wird.

Die Action-Sequenzen werden in jenen digitalisierten Grafiken dargestellt, die von DP bereits in Night Trap und später in Sewer Shark perfektioniert wurden. Das sieht nicht nur gut aus, sondern spielt sich auch so, besonders in den Kraftwerken, in denen man geduckt oder kriechend agieren muß, während man sich mit seinen Feinden herumschlägt und gleichzeitig neue Waffen sammelt. So hätte wohl Aliens von Minscape ausgesehen, wenn es kein Comic Book Adventure wäre.

Ihre Partnerin in Maximum Surge, Yasmine Bleeth, fällt hauptsächlich dadurch auf, daß sie



schreit, hektisch umherspringt und vor allem ordentlich schwitzt. Einen Oscar gibt's dafür zwar nicht, aber bestimmt den ersten Supersexy-Preis seit dem Auftritt von Tia Carrere in The Dadaud Encounter.

Eine weitere Neuerscheinung von Acclaim heißt Super Warrior. Bei diesem Prügelspiel, und jawohl, wir nennen solche Spiele auch weiterhin Prügelspiele, betrachten Sie die Aktionen direkt aus der Perspektive des Kämpfers. Bei jedem Niederschlag wechselt die Perspektive und zeigt, wie Ihr Gegner auf die Bretter knallt. Bei bestimmten Gelegenheiten erscheinen Icons auf dem Monitor, auf die Sie ebenfalls schnellstmöglich draufhauen müssen, um das Spiel zu schaffen. Sieht ja interessant aus, aber läßt es sich auch gut spielen? Review folgt!

Und noch einmal Acclaim. Das Mega-CD Spiel Night Trap (wirklich ohne Sex, ganz gleich, was die Gerüchte sagen) wird für den PC konvertiert. Etwa gleichzeitig soll Corpse Killer erscheinen, ein Spiel, in dem Sie sich auf die Jagd nach Zombies machen - einfallslos, und auf den ersten Blick nicht gerade packend. Außerdem kommt NBA Jam, von dem wir aber noch nicht einmal wissen, ob es diesmal international ist. Infos von Acclaim unter Tel.: 0211 - 5233222

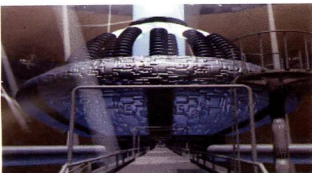
MEIN NAME IST BOND, JAMES BOND



Welche Entwicklungsfirma wird sich wohl des neuesten James Bond-Films GoldenEye annehmen? Wir wissen, daß die Entscheidung schon gefallen ist, aber nach guter, alter Tradition wird der Titel wohl erst zusammen mit dem Video auf den Markt kommen. So haben die Programmierer Zeit, dem Spiel etwas mehr Substanz zu geben, als lediglich ein digitalisiertes Bild von Pierce Brosnan mit Sprechblasen zu versehen. Wir denken, daß Domark den Job übernehmen wird, denn, was

Bond-Konversionen betrifft, hat die Firma in der Vergangenheit schon Überzeugendes geleistet. Von Domark konnten wir aber bislang kein Sterbenswörtchen erfahren. Also wollen wir jetzt unsere Leserinnen und Leser bitten, die Liste der Telefonnummern auf unserer diesmonatigen Cover-CD durchzuwählen und herauszufinden, wer sich die GoldenEye-Lizenz geschnappt hat. Der erste Einsender mit der richtigen Antwort erhält das Spiel von uns geschenkt.

ATARI BEVORZUGT PC GEGENÜBER DEM "TOILETTENSITZ"



Viele halten Tempest 2000 für eines der großartigsten Arcade-Spiele, doch bislang bestand die einzige Möglichkeit, das Spiel zu spielen, darin, sich einen Atari-Jaguar zuzulegen - eine ganz üble Sache! Jetzt allerdings ist Atari endlich zur Besinnung gekommen, und anstatt alle Jaguar-Spiele zu lebenslanger Haft in einem Gerät zu verurteilen, das aussieht wie eine Klobrille, werden die Titel jetzt für den PC konvertiert.

Tempest 2000 ist eines der ersten Games, ein affenschnelles Shoot-em-up im Defender-Stil. Die Grafiken sind schlecht, aber glücklicherweise ist das Gameplay erstklassig. Bei Tempest 2000 handelt es sich nicht nur um eine aufgemotzte Version des Jaguar-Titels, auch alle früheren Versionen sind darauf enthalten, inklusive der

Original-Spielhallenversion. Der einzige Haken an dieser tollen Sache ist der Preis. Mit einem Verkaufspreis von DM 120,- gehört Tempest 2000 zu den teureren Spielen und bewegt sich inmitten einer Konkurrenz, bei der gute Grafiken, gute Sounds UND ein gutes Gameplay zur Selbstverständlichkeit geworden ist. Böte uns Atari das Spiel für DM 89,- an, könnte es ein Verkaufsschlager werden.

Ataris weitere Konversionen: Highlander (3D-Beat-em-up), Attack of the Mutant Penguins (offensichtlich ein toller Titel), Baldies und Putty Squad. Die Atari-Palette wird im Januar '96 auf der CES in Las Vegas offiziell vorgestellt. Dann gibt's auch weitere News. Wenn Sie mit Atari sprechen wollen, können Sie dies unter Tel.: 06107-930100

BOMBENSOUND MIT DEM SUPER WOOFER

Wenn es um PC-Spiele geht, ist der Sound ein ganz wichtiger Faktor. Pinball Illusions hört sich beispielsweise zum Einschlafen an, wenn eine andere Karte verwendet wird als die Soundblaster AWE32.

Command & Conquer muß man einfach gehört haben, sonst glaubt man's nicht. Aber nur zu oft werden heute PCs verkauft, die mit völlig unzureichenden Lautsprechern ausgestattet sind, die absolut keine Bässe bringen. Bietet Ihnen nichts anderes übrig, als sich was Besseres zuzulegen. Die Firma Leisuresoft glaubt, die richtige Antwort für Sie zu haben: das Screenbeat Super Woofler System. Bislang haben Screenbeat-Produkte in unserer Redaktion ohnehin einen nachhaltig guten Eindruck hinterlassen, doch unser Designer und Technik-Freak Phil Paisnel hat aus lauter Vorfreude auf das Woofler-System auf seinem Schreibtisch den großen Büffeltanz dargeboten. Das 100 Watt-System besteht aus zwei Logic 3-Lautsprechern sowie einem Sub-Woofler, der dazu entwickelt wurde, Putz zu zerbröseln und ganze Gebäude zu beschädigen (jaja, wir übertreiben mal wieder). Der Preis für das Super Woofler System beträgt DM 699,-. Der Review folgt in der nächsten Ausgabe. Weitere Infos gibt's bei Spectravideo unter Tel.: 02383-690



... your
pole-position!

POLE-POSITION Formel 1 Teamchef



Sports

Die BRANDNEUE F1-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, 33 334 Gütersloh. Wer seine Zeitschrift nicht zerschneiden will: Absender und 10,- DM nicht vergessen!

HOCHDEKORIERT.

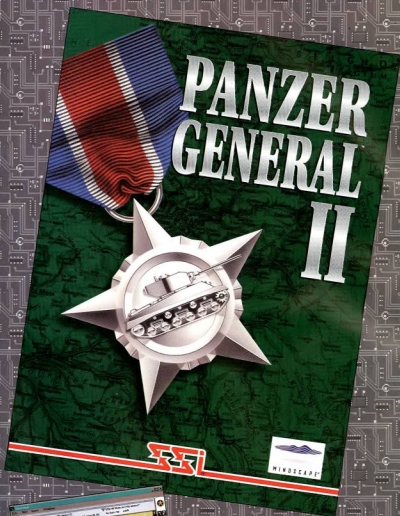
Bei dem zweiten Produkt der Reihe „FIVE STAR SERIES“ können Sie sich auf etwas gefaßt machen! PANZER GENERAL II ist der Nachfolger des preisgekrönten Spiels Panzer General. Diese Serie besteht aus Produkten, die die hochgelobte Panzer General-Spielumgebung verwenden und vertrautes aber noch gesteigertes Spielvergnügen versprechen.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines amerikanischen, britischen oder russischen Generals und messen Sie Ihre Kräfte mit der deutschen Wehrmacht. Bei PANZER GENERAL II können Sie, im Gegensatz zum Vorgänger, noch größere und schlagkräftigere Truppen befehligen, wenn Sie siegreich aus Ihren Schlachten hervorgehen. Es gibt drei Feldzüge zu meistern, bestehend aus kleineren, historisch richtigen Gefechten. In der Wüste, an der West- oder der Ostfront. Haben Sie die Ausdauer und Entschlossenheit eines Siegers?

Schlagkräftige Leistungsmerkmale:

- Authentische Zweite Weltkriegs-Sequenzen mit Kämpfen in der Luft, zu Wasser und zu Lande zwischen den Szenarios verleihen Ihnen beim Spiel das Gefühl „mittendrin zu sein“.
- Sie können gegen einen Mitspieler oder gegen den Computer kämpfen.
- Über 35 Szenarios bei drei Feldzügen gilt es zu meistern.
- Die intuitive „point-and-click“-Spielführung läßt sich leicht erlernen.
- Erstellen Sie eigene Szenarios mit dem Szenario-Editor/-Generator
- Neue Truppengattungen: Ingenieure, Jäger und Commonwealth-Truppen erweitern die schon große Anzahl der Truppengattungen, die bei Panzer General verfügbar waren.
- Erweiterte DFÜ-Möglichkeiten mit voller Windows® 95-Unterstützung ermöglichen das Kämpfen mit einem anderen Spieler per Modem.

Erhältlich für PC CD-ROM Windows® 95 und Mac/PowerMac CD-ROM



© 1995
Strategic Simulations, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International
Zoppelinstraße 321
45740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel: (02 08) 9 92 41-0
Fax: (02 08) 9 92 41-29



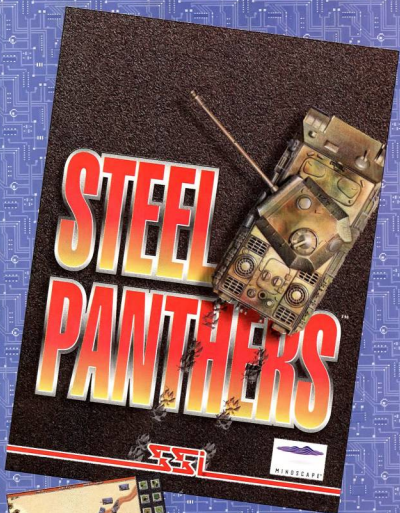
FORMIEREN. ANGREIFEN. ZERSTÖREN.

Kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg Panzer gegen Panzer in dieser taktischen Simulation. STEEL PANTHERS™ gibt Ihnen das Kommando über einen einzelnen Zug oder ein ganzes Panzerbataillon der Alliierten oder der Achsenmächte. Ort der Handlung ist das kriegszerrissene Europa oder der Pazifikraum zwischen 1939 und 1945. Zusätzlich zu Ihren Panzern erhalten Sie Unterstützung durch Infanterie, Luftwaffe, Kavallerie und Motorräder. Nehmen Sie an einem der acht Feldzüge teil oder wählen Sie zwischen 40 historischen Szenarios und bringen Sie Ihre erfahrenen Truppen durch den ganzen Krieg.

Leistungsmerkmale, die einschlagen:

- Gary Grigsby, der Schöpfer von Pacific War™, War In Russia™, Panzer Strike™ und Second Front™ hat eine neue Dimension der Kriegsspielsimulation geschaffen.
- Kommandieren Sie beliebig Truppen der Alliierten, der Achsenmächte oder jeder am Krieg beteiligten Nationen.
- Wählen Sie zwischen acht Feldzügen und 40 historischen Szenarios.
- Erstellen Sie eigene Szenarios mit dem Zufallsgenerator oder dem mächtigen Szenario-Editor.
- Authentische Videosequenzen des Zweiten Weltkriegs und über 200 digitalisierte Panzerfotos sowie Stereo-Soundeffekte.
- Umfangreiches Verzeichnis der im Spielverlauf auftauchenden Fachbegriffe.

Erhältlich für PC CD-ROM



IBM® ist ein geschütztes Warenzeichen der International Business Machines Corp.
STEEL PANTHERS ist ein Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc. Entwickelt von Gary Grigsby.
© 1995 Strategic Simulations, Inc., einer MINDSCAPE-Gesellschaft. Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel: (02 08) 9 92 41-0
Fax: (02 08) 9 92 41-29



ASCON

Im Zeichen des Drachen

Es gibt nur wenige Hersteller in Deutschland, bei denen ein Computerspiel von der Idee bis zum fertigen Produkt komplett in Eigenregie realisiert wird. ASCON gehört mit Sicherheit dazu. Martin Mirbach nahm die Einladung an und riskierte einen Blick in die heiligen Hallen der Gütersloher Erfolgsfirma.



Andreas Baciulis hat Spaß an der Arbeit.

Die ganz Großen machen es sich oftmals nur allzu leicht. Leider.

Da werden jenseits des Atlantiks Computerspiele entwickelt und hergestellt - mit häufig beträchtlichem Aufwand und intensivem finanziellen Engagement, gewiß -, um später dann nur noch für den entsprechenden europäischen Markt konvertiert zu werden. Die Blüten eines solchen Geschäftsbereichs tragen immer häufiger kuriose Züge. So verspricht die Fernsehwerbung dem potentiellen Kunden die Originalstimmen aus der Fernsehserie, verschweigt aber, daß es sich dabei um die amerikanische Serie handelt. Eine deutsche Sprachausgabe ist überhaupt nicht vorhanden, lediglich die Texteinblendungen wurden übersetzt. Oft werden auch in Übersee bekannte Namen aus Radio und TV zur Kommentierung der Spielhandlung eingesetzt, die allerdings hierzulande den wenigsten Spielern bekannt sein dürften. Die Reihe dieser mehr oder minder schweren Ärgernisse ließe sich beliebig fortsetzen, gilt aber natürlich nicht nur für den deutschsprachigen Raum. Man könnte zunehmend den Eindruck gewinnen, als wäre Gesamt-europa, Großbritannien nicht ausgeschlossen, lediglich ein Absatzmarkt zweiter Klasse. Und tatsächlich regt sich hier erst in jüngerer Zeit ein zaghafter Widerstand gegen Uncle Sam's stiefmütterliche Behandlung.

Daß es auch ganz anders geht, beweist die wachsende Anzahl innovativer heimischer Firmen, deren Entwicklungen nicht nur im eigenen Land erdacht und produziert werden, sondern sich auch jenseits deutscher Grenzen einer wachsenden Popularität erfreuen. Ein Musterbeispiel für solche Hersteller der neuen Generation ist sicherlich die erfolgreiche Software-Schmiede ASCON aus dem unscheinbaren Gütersloh. Grund genug, Ihnen einige umfassende Einblicke in die derzeitigen Aktivitäten und Pläne des engagierten, jungen Teams zu gewähren.

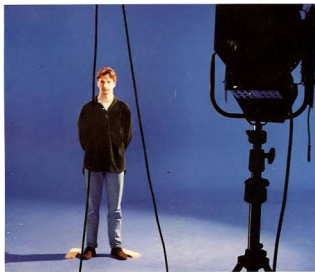
Ein Drache mit drei Beinen

Gegründet 1991 und inzwischen auf rund 40 Mitarbeiter angewachsen, befindet sich der Hauptsitz der Firma ASCON seit Mitte dieses Jahres in einem ebenso großzügigen wie ruhigen Gewerbegebiet am Rande von Gütersloh. Dort arbeitet man zur Zeit mit Hochdruck an der Fertigstellung mehrerer Projekte, unter anderem soll in nächster Zeit mit Elisabeth I. ein neuer Titel der Chronik-Reihe in den Läden stehen. Dabei schlüpft der Spieler in die Rolle eines freien Händlers im elisabethanischen Zeitalter und versucht, möglichst hoch in der Gunst seiner Königin emporzusteigen.

In der Tat ist diese Art von historischen Simulationen ein wesentliches Standbein des Unternehmens. Wen wundert's, konnte man doch mit Der Patrizier, einem Titel, der heute noch vielerorts als Synonym für ASCON



Studioleiter Olaf Schwarz ist der König im neuen Blue Screen Studio von ASCON. Zusammen mit seinem...



...Assistenten sorgt er dafür, daß die Aufnahmen für Pole Position auch ja im rechten Licht erscheinen.



Dazu werden mitunter auch die eigenen Kollegen als Darsteller zwangsverpflichtet. Wer weiß, vielleicht schlummern ja in einigen verborgene Talente.

herhalten muß, vor einigen Jahren übertragende Erfolge verbuchen. Etwa 150.000 verkaufte Einheiten, der Einsatz des Spiels als Lehrmittel in Schulen sowie ein erstaunlicher Anteil von 20% weiblicher Spieler sprechen eine deutliche Sprache. Gerade letzteres ist auch derzeit noch die absolute Ausnahme, es scheint, daß Computerspiele eine der wenigen verbliebenen Männer-Domänen sind (falls Sie da anderer Meinung sind, verehrte Leserinnen, lassen Sie es mich wissen).

Wie kommt es nun, daß sich eine junge Firma auf solch ein vermeintlich dröges Genre stürzt und dort auch noch äußerst erfolgreich arbeitet? Dazu Holger Flöttmann, Gründer und Geschäftsführer des Hauses: "Im Grunde gibt es doch nichts interessanteres, als Geschichte zu erfahren. Was natürlich insbesondere für historisch betrachtet äußerst kreative Abschnitte gilt, die uns dermaßen fesselnde Ereignisse bieten, wie wir sie uns selbst kaum ausdenken könnten." Wer jetzt auf die Idee kommen mag, sämtliche Titel der Chronik-Reihe seien nur mit profunden Geschichtskennntnissen zu bewältigen, irrt allerdings gewaltig. "Bei Simulationen kann es doch nur darum gehen, reale Begebenheiten möglichst genau nachzuempfinden. Deswegen sind natürlich sämtliche Ereignisse geschichtskonform, auch mit noch so großem Hintergrundwissen sind Cheats unmöglich. Missionen des Spielers, deren erfolgreicher Abschluß also tatsächliche Ereignisse auf den Kopf stellen würde, sind zwangsläufig zum Scheitern verurteilt. Wer die Geschichte nicht kennt, lernt sie eben kennen und kann an historischen Abläufen teilhaben, ohne aber verändernd eingreifen zu dürfen." Ein Konzept, das anscheinend tadellos funktioniert und auch für Elisabeth I. nur Gutes erahnen läßt. Natürlich lassen sich diese Grundsätze auch auf die Simulationen der Sports-Reihe anwenden, die ja seit Anstoß zumindest bei fußballbegeisterten Spielern ein Begriff sein dürfte. Auch hierbei ging die Rechnung auf - entsprechende Adaptionen dieses Titels wurden von englischen und französischen Fans gleichermaßen begeistert angenommen. Bei uns steht für die nahe Zukunft die Veröffentlichung eines Formel 1-Managers ins Haus, dessen Detailtreue nicht nur die Herzen von Schumacher-Anhängern höher schlagen lassen wird.

Doch ASCON wäre nicht ASCON, wenn man sich lediglich auf alte bekannte Erfolgsrezepte besinnen würde. So hat man sich neben den beiden Standbeinen noch ein Spielbein geschaffen (okay, niemand hat drei Beine, aber gönnen Sie mir einfach diesen Vergleich). Einige Entwickler hatten sich die Realisation eines Hubschrauber-Simulators in den Kopf gesetzt, der Chef ließ sich überzeugen, und mehr war nicht nötig,



Auch unser Redakteur durfte in einem Pole Position Szenario Platz nehmen. Die (Neben-) Rolle als Top-Manager scheint ihm zu gefallen...

um sich unmittelbar an die Arbeit zu machen. Abgesehen von Kopfhörern und tränenden Augen, können sich die bisherigen Levels durch das Okular eines VFX-Headsets durchaus sehen lassen.

Unter Dach und Fach

Selbstverständlich muß auch das technische Umfeld stimmen, um sich einen Wust von Ideen anspruchsvoll umsetzen zu können. Ein Ziel war es immer, möglichst viele Arbeiten, die zur Produktion eines Spiels notwendig sind, unter dem eigenen Dach durchführen zu können. Man kann sich leicht vorstellen, daß dazu nicht unerhebliche Investitionen erforderlich sind. Dementsprechend werden bei den meisten Herstellern einige der anfallenden Aufgaben in Auftragsarbeit erledigt.

Bei ASCON dagegen ist man seit kurzem nahezu komplett autark, nur noch verhältnismäßig kleine Arbeiten wie das Rendering werden außer Haus erledigt. Ganzer Stolz der Firma ist das neue Filmstudio mit Blue Box, das in einer separaten Halle auf dem Firmengelände untergebracht wurde. Dort kräftigt man zur Zeit klaglos an den Aufnahmen der Videos zu Pole Position. Möbelstücke müssen dem Inventar der schon vorhandenen Grafik entsprechend geschreinert und blau angepinselt werden. "Irgendeine blaue Farbe aus dem Baumarkt tut es allerdings nicht", so Studioleiter Olaf Schwarz, "das Farbspektrum muß schon genau stimmen, damit es später beim Stanzen keine Probleme gibt. Und wenn zu viele Leute durch das Set gelatscht

sind, wird eben neu gestrichen. Abwaschen geht nicht, weil die Farbe danach glänzen würde und das Spektrum nicht mehr stimmt." Bei einem Preis von mehr als 100 DM pro Liter wird schnell klar, warum man eine eigene Blue Box bei den meisten deutschen Spieleherstellern vergeblich sucht.

Parallel zu den Arbeiten hier wird im eigenen Tonstudio letzte Hand an den passenden Soundtrack gelegt. Auch die Kompositionen der einzelnen Stücke werden von Dag Winderlich, der unter anderem schon Werbespots für Nonchalance und Tabak Original erfolgreich vertont hat, in Eigenregie durchgeführt. "Ich bin immer froh, wenn ich meine Gitarre mitbringen und an den Arrangements feilen kann", sinniert Dag. "Am liebsten würde ich auch noch Schlagzeug und Baß hier anschleppen, aber dafür reicht die Zeit leider nie. Also müssen Keyboard und Schlagzeug reichen, der Rest wird gesampelt." Und auch der Aufwand hierfür ist nicht zu unterschätzen,

schließlich soll an passenden Effekten nicht gespart werden.

Wer sich schon mal eine Kostprobe von Dags Fähigkeiten anhören möchte, sollte einfach die Pole-Position-Demo-CD in einen normalen Audio-CD-Player schieben und Track Nummer 2 anwählen. Hört man das Stück im Auto, empfiehlt es sich allerdings, die Tachonadel im Auge zu behalten. Schließlich handelt es sich um den Soundtrack einer Formel 1-Simulation, und der treibt ganz schön. In allerhöchster Zeit wird auch die schalldichte Isolierung einer an das Tonstudio angeschlossenen Sprecherkabine fertiggestellt sein, so daß sich Synchronisation und Sprachausgabe absolut professionell realisieren lassen werden.

Ewigiger Tag herrscht im eigenen Grafikstudio, wo helles Licht unerlässlich ist und ein kreatives Chaos die künstlerische Freiheit dokumentiert. Besonders der Airbrush-Arbeitsplatz zeugt von Sprühexzessen ungeahnten Ausmaßes. Aufgeschlagene Bücher über die Ausstragungsart der einzelnen Formel 1-Läufe und elisabethinische Architektur zeigen dem Besucher, daß man es auch hier mit der Authentizität möglichst genau nimmt. "Allerdings mit ein paar notwendigen Einschränkungen", erklärt Andreas Bacilius. "Um die Spielbarkeit zu gewährleisten, müssen zum Beispiel bei Elisabeth I.

büros, durch stoffbezogene Stellwände in ein unübersichtliches Labyrinth verwandelt, findet man in dieser Form nicht. Vielmehr verliert der unwissende Gast im Haus die Orientierung aufgrund der zahlreichen, über mehrere Etagen verteilten Büros, in denen die Mitarbeiter sich bei Bedarf schon mal vollar von der Außenwelt abschotten können. Es ist ja mittlerweile kein Geheimnis mehr, daß kreative Arbeiter am effektivsten sind, solange sie ungestört vor sich hin wurscheln dürfen.

Dafür, daß die Ergebnisse dieser Arbeit dem gesamten Team zugute kommen, sorgen gepflegte innerbetriebliche Kommunikationsstrukturen.

Regelmäßige Meetings mit den Mitgliedern aller Abteilungen tragen zu einem permanenten Informationsfluß bei und geben zusätzlich die Möglichkeit, sich im gemeinsamen Brainstorming auch auf Themenbereiche außerhalb des unmittelbaren eigenen Arbeitsfeldes einzulassen.

Trotz dieses wirklich professionellen Eindrucks ist eines natürlich ganz klar: Alles, was Sie in diesem Artikel über die aktuellen Spiele aus dem Hause ASCON lesen, ist eben nur ein erster Eindruck, nicht mehr und nicht weniger. Natürlich werden wir jedes einzelne Produkt so früh wie möglich in einem ausführlichen Review auf Herz und Nieren testen. Dann erst wird sich zeigen, ob die Endergebnisse



halten können, was der Augenblick verspricht. Wie immer dem auch sei, zum Schluß unseres Besuches, unmittelbar nach einem der soeben erwähnten Meetings, läßt der Chef noch eine kleine Bombe platzen: "Wir haben gerade das Konzept für ein Hexagon-Demo erarbeitet und glauben, daß es wirklich etwas Besonderes wird. Wir werden dem Spieler einen Extra-Level bauen, der im späteren Spiel nicht vorkommen wird, und in dem es darum geht, mit dem Hubschrauber eine Rettungsaktion durchzuführen. Dabei wollen wir natürlich möglichst viele Stärken des Spiels



in jeder Stadt bestimmte Gebäude vorhanden sein. So kommt es, daß das historische Stadtbild manchmal etwas komprimiert wirkt: die Architektur der einzelnen Gebäude ist allerdings so originalgetreu, wie es uns eben möglich war."

Der erste Eindruck überzeugt

Überhaupt hat man bei ASCON den Eindruck, daß alle Mitarbeiter mit Begeisterung und vollem Elan bei der Sache sind. Die üblichen Großraum-

herausstellen. Wenn Sie zum Beispiel während der Aktion eine feindliche Stellung vernichten, schließlich aber doch scheitern und das Demo von vorn beginnen müssen, wird diese Stellung immer noch beschädigt sein. Vielleicht stehen aber stattdessen plötzlich zwei Stellungen am gleichen Orte. In jedem Fall wird der Spielverlauf logisch und nicht linear angelegt sein. Lassen Sie sich überraschen," Herr Flöttmann, wir sind gespannt! (2)

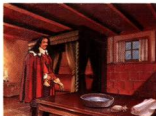


ASCON Aktuell

Folgende Titel werden Sie in absehbarer Zeit in den Regalen eines Händlers Ihres Vertrauens käuflich erwerben können. Hier schon mal ein kleiner Vorgeschmack auf die Ereignisse, die dann auch auf Ihrem Bildschirm stattfinden können.

Elisabeth I.

Vor dem historischen Hintergrund des Europas der Jahre 1558-1588 spielt diese Wirtschaftssimulation aus der Chronik-Reihe, die noch in diesem Jahr erhältlich sein soll. Elisabeth I., Tochter von Heinrich VIII. und Anne Boleyn, wird Königin von England. Mit ihr beginnt das elisabethanische Zeitalter. Ziel des Spielers ist es, um die Gunst der Königin zu buhlen, möglichst hoch in deren Ansehen zu steigen und schließlich sogar ihr erster Berater zu werden. Er schlüpft dazu in die Rolle eines freien Händlers mit eigenem Schiff, handelt mit Waren, konkurriert mit Computergegnern und erlebt 30 verschiedene historisch fundierte Abenteuer. Daß darüber hinaus eine gehörige Portion an Taktik und Strategie für ein



erfolgreiches Vorankommen unerlässlich ist, versteht sich wohl von selbst. Auf jeden Fall muß die Invasion der spanischen Armada im Jahre 1588 verhindert werden. Schon in der derzeitigen Entwicklungsphase wirkt das Spiel bestechend genau recherchiert, abwechslungsreich und technisch ausgereift. Man trifft auf allerlei geschichtlich interessante Persönlichkeiten, kann zwischen Piraten- und Händlerstatus wechseln (auch während des Spiels), Seefechte führen oder geheimdienstliche Schritte unternehmen. Sehr schön gezeichnete Grafiken, Sprachausgabe und ein Mehrspielermodus runden den hervorragenden ersten Eindruck ab.



\$ \$ \$ \$



© 1987 20th Century Fox Film Corporation.

\$ \$ \$ \$

“GIER \$ IST \$ GUT!!!”

\$ Reine Geldgier... oder was? Spiele sind \$
heutzutage teurer als je zuvor, und man \$
will uns glauben machen, es sei unsere \$
Schuld! Aber warum müssen Spiele so \$
teuer sein? Wird etwas unternommen, um \$
sie preiswerter zu machen? PC Powers \$
Finanzexperte Phil Paisnel hat sich in den \$
monetären Sumpf der Software-Industrie \$
vorgewagt...

Geld ist eine Sache, von der man einfach nicht genug haben kann. Je mehr Geld man besitzt, desto mehr Dinge findet man, für die man es ausgeben kann. Und so ist

der stete Wunsch nach größerem Reichtum programmiert. Niemand ist mit dem zufrieden, was er hat - selbst der Milliardär Bill Gates kriegt offensichtlich den Hals nicht voll.

Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, daß gerade PC-Besitzer zu den finanziell etwas besser gestellten Mittelschichten gehören; schließlich haben Sie sich einen Computer geleistet, und der kostet schon mal eine ganze Stange Geld, oder? Ein fairer Gedanke? Natürlich nicht, denn Sie haben all Ihre sauer verdienten Ersparnisse (inklusive Urlaubsrücklagen und Waldis Tierarzt-Budget) für den Rechner auf die Theke gelegt, Ihr Bankkonto sieht aus wie ein Schweizer Käse, und die Kreditkartenfirmen reden kein Wort mehr mit Ihnen.

Sie haben eine Hypothek auf Ihr Haus aufgenommen, die Möbel verpfändet und Ihre Kinder für medizinische Experimente verkauft, und dann kommt's ganz dicke: Sie können sich nicht einmal die total tollen Super-Games kaufen, von denen Ihnen Ihre Freunde immer so begeistert vorschwärmen. Zeit, sich die Kugel zu geben?

Geld für nichts
Hundert und ein paar Kaputte Märker für eine CD ist schon

ganz schön hart, wenn man mal darüber nachdenkt - selbst wenn Sie dafür ein bärenstarkes Hochglanzposter, ein bibelmäßiges Handbuch und einen Riesenkarton dazubekommen. Wie sieht's z.B. bei den Musik-CDs aus? Wie hoch liegen hier die Produktionskosten für einen ganz gewöhnlichen Rock-Star? Dazu gehören Posten wie Studiogebühren, schicke Autos für's Bad in der Menge, Kosten für Drogenrehabilitationszentren, verwüstete Hotelzimmer und schließlich die Honorare der beteiligten Musiker, Techniker, Grafiker usw., und trotzdem kosten CDs im Schnitt nur etwa 35,- DM, während der Kurs für Spiele bei ca. DM 120,- liegt. Ich finde das ein wenig unfair.

Viele renommierte Spieleentwickler wie Jon Hare von Sensible Software (Sensible Soccer, Cannon Fodder, Megalomania) sind überzeugt, daß Spiele nicht mehr als DM 49,- kosten dürfen denn: "Die Preise sind im Moment zu hoch, und sie waren schon immer zu hoch. Die Spiele müssen deutlich billiger werden, aber nicht so billig, daß wir (Sensible) weniger verdienen, haha." Cathy Campos von Bullfrog meint dazu: "Die Angelegenheit ist ziemlich problematisch. Es war schon immer so wie die Sache mit dem Huhn und dem Ei. Die Leute glaubten immer selbst schon in den frühen Tagen, als es diese ganze Amiga-Piraterie gab -, daß, wenn man den Preis eines

Spieles senkt, es sich nicht mehr lohnen würde, Raubkopien davon anzufertigen, so daß mehr offizielle Kopien verkauft werden könnten. Aber natürlich wollte keine Firma ihre Preise senken, um diese Behauptung zu verifizieren und einen Präzedenzfall zu setzen. Und das selbe gilt auch für die heutige Zeit. Niemand will den ersten Schritt wagen."

Doch halt! Virgin hat soeben angekündigt, viele seiner neuen Titel, darunter auch Bleifuß, zum günstigsten Preis von ca. DM 80,-, für Eigenentwicklungen sogar von bis zu DM 65,-, auf den Markt bringen zu wollen. Darüber hinaus erklären mittlerweile viele Vertriebe, aufgrund des gestiegenen PC-Absatzes und der daraus resultierenden höheren Gewinne mit dem Gedanken zu spielen, die Preise für PC-Spiele zu senken. Das wirkt natürlich die Frage auf, warum diese Spiele zunächst einmal so teuer verkauft werden mußten. Und wo geht überhaupt das ganze Geld hin, daß wir dafür in den weiten Rachen der Händler geschleudert haben?

Es ist nicht alles Gold...

Die Verleger hatten schon immer eine ganze Reihe von

Gründen dafür parat, warum ihre Spiele teurer sind als jede andere Form der käuflichen Unterhaltung. Wir fragten die Verlage, und die häufigsten Antworten lauteten: hohe Entwicklungskosten, Software-Piraterie, zu geringe Verkäufe von

PCs, PC-Besitzer können sich so etwas leisten - und schließlich seien die Spiele ja auch ihr Geld wert. Alles Gründe, über die sich trefflich diskutieren ließe. Doch interessant ist, daß keiner der Verlage die offensichtlichste Antwort gab, nämlich die, die

einem geradezu ins Gesicht springt, wenn man sich unser Tortendiagramm ansieht. Mal sehen, ob Sie drauf kommen! Währenddessen wollen wir mal schauen, womit die Verleger ihren Anteil von 27,5% rechtfertigen. Die Rätselfrage lösen wir dann später auf.

Hier geht's um Knete

Die Behauptung, daß hohe Entwicklungskosten der Grund für teure Spiele sind, ist nur teilweise gerechtfertigt. Die Entwicklungskosten sind inzwischen so stark angestiegen, daß man schon eine ganze Menge von Exemplaren verkaufen muß, um überhaupt Profit zu machen. Im Falle von Wing Commander IV von Electronic Arts bewegen sich die Kosten inzwischen auf die \$ 8 Mio-Hürde zu.

Aber warten Sie erstmal ab, bis die Jungs vom Marketing einen Gang zulegen und Ihren Fernsehbildschirm mit



exquisiten Werbespots zuflüstern! Insgesamt können wir von mindestens 10 Mio ausgehen, und zwar bevor auch nur ein einziges Spiel in den Handel gelangt ist. Der Titel wird etwa DM 119,- kosten, möglicherweise aber auch mehr, und damit für viele PC-Besitzer unerschwinglich bleiben. Gehen wir aber mal davon aus, es sei das großartigste PC-Spiel, seit der Pamela Anderson-Bildschirmschöner in Braille übersetzt wurde.

Das PC-Spiel mit den momentan höchsten Verkaufszahlen ist 7th Guest, das Grafikabenteurer, das zeitweilig im Bundle mit jedem nur erdenklichen Peripheriegerät oder PC ausgeliefert wurde. Seit der Markteinführung im Jahre 1992 wurden über 1 Mio Exemplare des Titels verkauft, und trotz der hohen Entwicklungskosten (\$ 1.000.000) war der Profit enorm. Um auch nur einen Hauch von Profit zu machen, mußte EA den Rekord von 7th Guest brechen, und das bei einem beinahe doppelt so hohen Verkaufspreis.

Leider hat sich EA hier auf ein Spiel eingelassen, das einfach eine Nummer zu groß ist - wir sprechen schließlich von einem Budget in einer Größenordnung, mit der auch ernsthafte Kinoproduktionen erstellt werden. Dabei sollte man dann auch bedenken, daß Kinofilme Millionen von Menschen zugute kommen, das sind weit mehr Kunden, als man für PC-Spiele erwärmen kann. Wen wundert es da noch, wenn EA für das verrückte Teil DM 119,- verlangt? Kann man den Herrschaften einen Vorwurf machen? Wing Commander IV ist für EA, was Waterworld für Universal Pictures war: ein potentieller Flop, aber zu groß, als daß man ihn noch aufhalten könnte.

Sicher wird der Titel mindestens ebenso gut werden wie Wing Commander III (weltweit 500.000 verkaufte Exemplare), so daß sich

Spaß für DM 100,-



Hundert Mark ist eine Menge Geld. Wofür würden Sie es am ehesten ausgeben? Für...

- ... 30 Gläser Bier?
- ... eine Monatsrate für einen geleaseten Top-Fernseher samt Video?
- ... ein paar Kinobesuche?
- ... acht Stippvisiten in Lolas Massagesalon?
- ... Lebensmittel für eine Woche?
- ... eine Reise nach Amsterdam mit DM 10,- Taschengeld?
- ... sechs Kurzbehandlungen bei Divine Brown (die mit Hugh Grant, Sie wissen schon...)?



Fans von dem hohen Verkaufspreis nicht abschrecken lassen werden. Aber für viele PC-Besitzer, die einfach nur Spiele spielen wollen und nicht gleich einen kompletten B-Movie brauchen, stellt sich die Sache weniger eindeutig dar. Und schließlich ist noch anzumerken, daß EA, um die Kosten von WC IV zu kompensieren, auch die Preise der übrigen Titel hoch halten müssen wird. Hier könnte man schon fast von Abzockerei sprechen.

war - nicht gerendert - und das vom Humor und Ideenreichtum seiner Macher geprägt war. Die durchschnittlichen Entwicklungs- und Produktionskosten beliefen sich inklusive Datenträgermaterial auf DM 100.000 - 200.000. Man verkaufte eine angemessene Anzahl von Exemplaren des Titels, und schon war man fein raus!

Seit die CD die Rolle des führenden Spielemediums übernommen

Machbaren zu führen. Die Verleger waren einverstanden, wollten aber in derselben Zeit und für das selbe Geld mehr Spiel haben. Die Anhebung des durchschnittlichen Spielpreises auf DM 100,- war da nur ein Kompromiß. Ist ja alles okay, könnte man meinen, solange die Spiele tatsächlich besser werden. Doch inzwischen hatten sich viele skrupellose Software-Firmen diesen Trend zunutze gemacht, um einfach nur abzukassieren - D-Sketten-Games wurden einfach auf CDs übertragen, wodurch das Potential dieses Datenträgers schlichtweg verworfen wurde.

Die Sache sprach sich natürlich schnell rund, und Spiele wie Super Karts verkauften sich wie Strumpfmasken in einer Leprakolonie, doch der Schaden ließ sich nicht mehr abwenden. Die Verlage suchten nun nach etwas, mit dem sie den höchst kritischen Markt beeindrucken konnten. Die Lösung war, leider, der interaktive Film.

Ist also das Argument der hohen Entwicklungskosten, das die Spielevertreiber anführen, haltbar? Nun, im Falle von Wing Commander IV müssen wir dies wohl bejahen, denn dieser Titel verdient jede nur mögliche Unterstützung. Doch für den Großteil der übrigen Projekte ist diese Entschuldigung einfach der blanke Hohn.

Es ist ziemlich unfair, die Entwickler oder Programmierer für den Preis eines Spieles verantwortlich zu machen, denn die Sache liegt nicht in ihren Händen (es sei denn, man heißt Chris Roberts und gibt locker für jedes Spiel 15 Millionen Marker aus!). Jetzt, wo sich die Compact Disks als führendes Spielemedium etabliert haben, sind auch die Vervielfältigungskosten enorm gesunken, was die CD wesentlich billiger als die üblichen Disketten macht. CDs kosten gerade mal DM 1,30 abhängig von der hergestellten Menge, und so gut wie alle Top-Programmierer versichern,

Die Entwicklungskosten sind inzwischen so stark angestiegen, daß man schon eine ganze Menge von Exemplaren verkaufen muß, um überhaupt Profit zu machen.

Bevor der Begriff "Interaktiver Film" erstmalig geprägt wurde, war die Entwicklung von PC-Spielen eine simple Angelegenheit. Man schnappte sich lediglich vier, fünf Typen, steckte sie in einen Büroraum, hielt sie mit abgedrehten Mikskitteln und ganzen Paletten von Kartoffelchips bei Laune, und nach neunmonatiger "Tragzeit" hatte man ein prima Spielchen, das gezeichnet

hat (bedenken Sie, daß CDs sogar günstiger als Floppy Disks sind!), haben sich die Entwicklungszeiten verdoppelt, und selbst für die schlichsten Spiele sind immense Investitionen notwendig geworden.

Als die CDs aufkamen, waren die Entwickler bemüht, den zur Verfügung stehenden Speicherplatz voll auszunutzen und die Spiele an die Grenzen des technisch

dafür leg' ich mein Geld

Zehn Spiele, die ihr Geld wirklich wert sind!

Command & Conquer

Bioforge

Doom II

King's Quest VI

Wing Commander III



Day of the Tentacle

TIE Fighter

Colonisation

System Shock

Little Big Adventure

daß sich die Kosten für die Entwicklung eines Games samt Disks auf runde DM 10,- belaufen. Wenn man bedenkt, daß der Software-Verleger daraus im Schnitt DM 15,- macht, dämmert es einem, warum es sich bei dem Kostenfaktor "Verwaltungsaufwand" tatsächlich handelt.

Die wahren Kosten verursachen aus Sicht der Verlage das Marketing und die Werbung für die Spiele, weniger der eigentliche Entwicklungsprozeß, und diese beiden Posten sollen in den regulären Endpreis des Spiels mit einfließen. Wenn aber nun eine Firma beschließt, auf allen TV-Kanälen und auf jeder noch so kleinen Plakatwand zu werben und darüber hinaus Unsummen für opulente Pressepartys auf den Kopf zu hauen, bedeutet das dann, daß der PC-Besitzer letzten Endes für dies alles blechen soll?

Ja, Entwicklungskosten können hoch sein, aber es ist Aufgabe des Software-Verlags, das Spiel zu einem angemessenen Preis auf den Markt zu bringen, sonst wird der Titel zum Flop.

Schmutziges Geld

Die Software-Piraterie ist natürlich ein ernstzunehmendes Problem, das der Industrie zusetzt, seit es überhaupt Software gibt. Aber ich komme einfach nicht umhin zu glauben, daß, wenn die Spiele nur ein wenig billiger wären, diese traurigen Typen, die ständig im Schatten irgendwelcher Computermessen herumlungern, um nach neuem "Material" Ausschau zu halten, ihr Geschäft für weit weniger

attraktiv beurteilen würden. Man braucht sich nur einmal die Billigspiele anzuschauen - hier wird deutlich, wie man den Software-Piraten wirkungsvoll zusetzen kann, denn letzten Endes würden die meisten PC-Besitzer doch eine offizielle und schön verpackte Version ihres Wunschtitels bevorzugen. Stellen Sie sich vor, Sie nähmen die neue Rock-CD Ihres Kollegen auf Band auf! Wenn Ihnen die Musik gefällt, ist es doch mehr als wahrscheinlich, daß Sie sich den Titel selber kaufen, denn warum sollten Sie sich mit einer schnöden C-90 abgeben, wenn Sie für nur DM 30,- den schmucken Silberling erstehen können?

Das ist ja wirklich ein tolles System - die ehrliche Mehrheit wird bestraft, um eine illegale Randgruppe zu unterstützen! Es ist hinlänglich bekannt, daß Software-Firmen nicht das geringste gegen die Spiel-Piraten unternehmen und dadurch gerade diejenigen

Leute verärgern, deren Wohl ihnen eigentlich besonders am Herzen liegen sollte, nämlich die Kunden. Blödsinnige Anti-Piraten-Vorrichtungen (wer soll eigentlich etwas mit einem Lensok anfangen?!), höhere Verkaufspreise sowie die Tatsache, daß überführte Software-Piraten in der Regel äußerst milde bestraft werden sind wenig dazu geeignet, eine Lösung des Problems



Verkaufspreis.

Aber würden die Profite tatsächlich steigen, wenn die Preise der PC-Spiele in den Keller purzelten? Mit Sicherheit, denn so könnten mehr Leute dazu

herbeizuführen. Senkt man die Preise auf ein vertragliches Maß, sagen wir auf 55 bis 65 Mark, wäre das das Ende der Software-Piraten. Es wäre doch ein Versuch wert, oder?

Weniger ist mehr

Einer der meistangeführten Gründe für die derzeit hohen Verkaufspreise

bewegt werden, mehr Spiele als üblich zu kaufen. Die Billigspiele sind der Beweis: Labels wie Hit Squad von Ocean, Action 16 von DI und Kiox von US Gold gehören zu den ständigen Spitzenreitern der Verkaufs-Charts (bei Preisen von 20,- bis 50,- DM). Selbst Titel, die in der Fachpresse schlecht abschneiden, setzen sich im Markt durch.

Wenn Sie beispielsweise in einen Plattenladen gehen, ist es mehr als wahrscheinlich, daß Sie den Laden eher mit drei CDs für Stück DM 25,- verlassen als mit einer für DM 39,-.

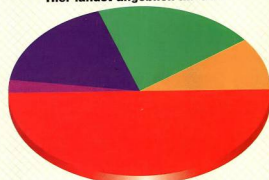
Ist, daß die Verkaufszahlen von PC-Spielen gemessen an der Zahl der PC-Besitzer gering ist, weshalb die Verlage die Preise hoch halten müssen, um überhaupt einen Gewinn zu erwirtschaften. Eine ziemlich ausgewogene Lage, wie es scheint, denn der Hauptgrund für die zu niedrigen Verkaufszahlen ist doch zunächst einmal der hohe

Jon Hare von Sensible Software glaubt, daß an einer Senkung der Preise letztlich jeder der am Entstehungsprozeß eines Spiels Beteiligten verdienen würde. "Wir (Sensible) haben errechnet, daß wenn wir Spiele zu einem Drittel des Verkaufspreises direkt über den Postversand verkaufen müßten, wir etwa dreimal so viel Geld damit ver-

Wer bekommt das größte Stück?

Hier landet angeblich Ihr Geld

Und hier landet Ihr Geld wirklich



- Wohlfahrt (50%)
- Freie Mahizeiten für Computer-Journalisten (20%)
- Mwst (15%)
- Vertrieb/Handel (10%)
- Verlag (2,5%)

- Handel (45%)
- Verlag (27,5%)
- Mwst (15%)
- Vertrieb (10%)

Mein Gott, ist mir schlecht

Zehn wirklich üble Spiele

Rise of the Robots

Bubble Dizzy

Red Hell

Cyberbykes

Air Havoc Controller



Super Stardust

Speed Racer

Sim Tower

Der Clou

Chaos Control

dienen könnten. Also könnten wir es uns leisten, dreimal so wenig zu verdienen, ohne Verluste hinnehmen zu müssen. Und die Kunden statt DM 80,- nur DM 30,- hinblättern müssen, wären doch alle Beteiligten zufrieden."

Und Jon hat recht. Wenn Sie beispielsweise in einen Plattenladen gehen, ist es mehr als wahrscheinlich, daß Sie den Laden eher mit drei CDs für Stück DM 25,- verlassen als mit einer für DM 39,-. Sie geben doppelt so viel Geld aus, bekommen dafür aber auch ein Mehrfaches an Gegenwert, und darum werden Sie zufrieden sein. Das selbe gilt auch für PC-Spiele. Denken Sie nur mal, Sie gehen in einen Laden und entdecken Command & Conquer für DM 119,-, aber während sich Ihre Blicke durch die reichbestückten Regale hangeln, finden Sie Bluff für DM 79,-, Bioforce für DM 99,- und Fatal Racing für DM 109,-. (Ja, wir wissen, daß das nicht die richtigen Preise sind, ist ja nur ein Beispiel. Also, immer schön cool bleiben!) Zusammen kosten diese Spiele stolze DM 287,-, aber Sie können darauf wetten, daß neun von zehn PC-Besitzern dieses Paket dem Vollpreistitel vorziehen würden.

Aber ist dies überhaupt eine realistische Sichtweise? Doug Johns von Virgin Interactive Entertainment ist davon überzeugt: "Je niedriger der Preis, desto mehr Exemplare werden verkauft. Einige Spiele lassen sich einfach nicht für DM 120,- verkaufen, egal wie gut sie sind. Sarah Nuttal von Sierra ist der selben Ansicht. Sie meint: "Die Preise unserer Spiele sind äußerst scharf kalkuliert. Viele Verleger haben eingesehen, daß es heute fast unmöglich ist, Spiele für DM 120,- zu verkaufen. Deshalb erleben wir ja auch diese große Discount-Welle, z.B. bei den Mail Order-Firmen. Preissenkungen können für den Kunden nur von Vorteil sein. Ich glaube, DM 80,- für ein PC-Spiel wäre eine faire Sache."

Bestes Beispiel für diese Preispolitik ist die Firma Virgin mit ihren Preissenkungen bei den Spielen unter eigenem Label. Prestige-Titel wie Tilt von NMS und Manic Karts von Manic Media werden zum extrem günstigen Preis von DM 75,- angeboten, in in näherer Zukunft werden viele Spiele schon für DM 75,- oder gar DM 65,- zu haben sein. Die einzige Ausnahme werden Labels mit Beteiligung Dritter, etwa LucasArts und Westwood Studios, sein. Grund hierfür sind in den meisten Fällen zusätzliche Kostenfaktoren, wie z.B. die Wechselkurse von DM und Dollar oder auch die Ausgaben für die Star Wars-Lizenz. Johns meint dazu: "Wir (Virgin) wollen dem Kunden einfach das bessere Geschäft anbieten, wenn es sich für die Marke Virgin entscheidet."

Mag ja sein, doch der wahre Grund ist, daß Virgin Interactive Entertainment als erfolgreichste Firma in Deutschland seine Marktposition ausbauen will, indem es Rivalen wie Electronic Arts unterbietet, die ihre Spiele nach wie vor für DM 120,- anbieten. Fragt sich nur, ob Virgins Preisstrategie andere Firmen zum Nachahmen bewegen kann, was schließlich zu einem Preiskrieg führen könnte.

Sollte es soweit kommen, kann das uns als Kunden nur recht sein. Aber denken wir dabei auch einmal an die kleineren Software-Firmen, die es sich nicht mehr leisten können, im Wettbewerb zu bleiben, da sie nicht über die gewaltige Kaufkraft von VIE verfügen. Wollen wir wirklich, daß die Software-Industrie der Zukunft aus nur einer oder zwei Mega-Firmen besteht?

Mit Ihren DM 100,- unterstützen Sie die kleineren Entwicklungs-firmen, die mit frischen Ideen und neuen Wegen des Gameplay den Markt doch erst so richtig am

Leben erhalten. Ist es fair, gerade ihnen das für Wachstum und Entwicklung so dringend nötige Kapital vorzuenthalten?

Gut betucht

PC-Besitzer können sich's leisten. Diese Leute können sich ja auch die Hardware leisten, und die kostet 'ne schöne Stange Geld. Klar, PC-Besitzer sind gut betucht, haben möglicherweise irgendeinen sauberen Bürojob in der City, ein schickenes Auto, zwei Katzen und reichlich Rücklagen - was sind da schon DM 100,-? Eigentlich eine ganze Menge! Denn gerade weil viele PC-Besitzer zu den Durchschnittsverdienern gehören, bedeutet das noch nicht, daß wir für unsere Spiele mehr bezahlen wollen als andere. Sega-Carts sind viel aufwendiger zu produzieren als CD-ROMs für den PC, aber im Laden kosten beide das selbe.

Wie alle Luxusartikel gehören auch Computerspiele nicht unbedingt zu den Lebensnotwendigkeiten eines Menschen. Aber, zum Henker noch mal, wir unterstützen diese Industrie doch und haben dadurch auch ein gewisses Recht auf

Vergünstigungen!

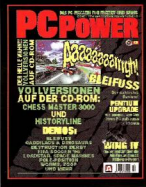
Richtig, PCs kosten eine Menge Geld und in der Regel muß kein Käufer, um sich diesen

Spaß zu finanzieren, bis ans



DM 14,80 für ein Magazin ist doch der blanke Hohn!

"Ja, PC-Spiele sind viel zu teuer - und was ist mit den Magazinen?". Mal ehrlich, Sie haben doch wohl nicht erwartet, daß wir die überleuten Spiele an den Pranger stellen, ohne bei dieser Gelegenheit unter Beweis zu stellen, was für ein starkes Magazin die PC Power ist, oder? In jüngster Zeit haben wir viele Briefe erhalten, in denen sich Leser über den scheinbar ungerechtfertigten Preis dieses Magazins beschwerten. Aber was viele von ihnen vielleicht noch nicht wissen ist, daß, anders als bei den meisten anderen Magazinen, gerade der Computer-Sektor von den Firmen, für die hier eigentlich geworben wird, kaum unterstützt wird. Die Anzeigentarife für Computer-Magazine sind bekannterweise sehr mager, und Software-Firmen verschwenden ihre Etats lieber für Fernsehspots, als daß sie die Fachpresse unterstützen. Folglich beruht die Wirtschaftlichkeit eines Magazins ausschließlich auf den Verkaufszahlen. Dazu müssen Sie noch berücksichtigen, daß Sie eine vollgepackte CD erhalten, die Ihnen (zumindest theoretisch) viele unterhaltsame Stunden bereiten wird. Und dann sind da natürlich noch die vielen tollen Seiten des Magazins selbst - wenn das kein guter Deal ist! Habe ich Sie schon überzeugt? Oder tun's DM 100,-?



Ende seiner Tage im Park schlafen. Aber für einen Freizeitartikel sind DM 100,- schon ein stolzer Preis.

Niemand trifft Kaufentscheidungen aufgrund der Überlegung, ob er sich den gewünschten Artikel noch so eben leisten kann. Ob der Preis an sich korrekt ist oder nicht, sei dahingestellt. Wenn ich unbedingt wollte, könnte ich mir eine Gartenlaube für DM 100.000,- kaufen, aber dann würden Sie mich doch wohl für verrückt erklären, von meinem fragwürdigen Geschmack bei der Tapetenwahl mal ganz abgesehen.

Wenn Sie sich einen Ferrari

kaufen, zahlen Sie den gewünschten Preis. Aber hier geht's doch nicht um exotische Luxusautos mit limitierter Produktionszahl, die notfalls auch als reine Geldanlage dienen können. Hier geht's um eine CD, die DM 1,30 kostet und in 30 Jahren absolut gar nichts mehr wert sein wird.

PC-Besitzer sind doch ganz gewöhnliche Leute, die wie jeder andere davor zurückschrecken, zu überhöhten Preisen einzukaufen. Viele haben Familie und können sich derartige Spaß-Ausgaben bei ihrem knappen Budget nicht verantworten. Studien besagen, daß viele Hobby-Computeristen (dämliches Wort, ich weiß) sich darüberhinaus auch für Filme und für Musik interessieren. Ich weiß nicht, wie's Ihnen geht, aber ich würde mir lieber vier, fünf Videos oder Musik-CDs holen als ein Spiel, das vielleicht nicht einmal etwas taugt. Es scheint, als gäben uns die Verlage mehr Gründe an die Hand, ihre Spiele nicht zu kaufen als umgekehrt. Kein Wunder, daß die Verkaufszahlen in den Keller gehen.

Die schnelle Mark

Einige meinen, der Schlüssel zur Ermittlung des Wertes eines Spiels sei nicht der Verkaufspreis, sondern was es dem Spieler tatsächlich wert ist, d.h. wie lange und wieviel Spaß

Einige meinen, der Schlüssel zur Ermittlung des Wertes eines Spiels sei nicht der Verkaufspreis, sondern was es dem Spieler tatsächlich wert ist, d.h. wie lange und wieviel Spaß er an dem Spiel hat.

er an dem Spiel hat. An einem Abend mit Freunden in der Kneipe können Sie locker DM 50,- loswerden und glauben, das Geld sei gut investiert worden. Aber wieviel Spaß haben Sie für Ihren "Fuffie" bekommen - drei oder vier Stunden? Ein Spiel könnte Sie einen Monat lang unterhalten, das sind etwa 40 Stunden. Wie viele Kinokarten müßten Sie wohl kaufen, um auf 40 Stunden Unterhaltung zu kommen? Na, über 20, denke ich, und die Kosten in der Regel mehr als zwei "Blau".

Aber das ist nicht entscheidend und außerdem auch kein guter Vergleich. Entscheidend

zu entdecken. Bei Musik-CDs oder auch Videos verhält es sich anders - Sie werden sie immer wieder hören oder sehen, wenn Ihnen danach zumute ist. Und selbst wenn dem nicht so wäre, haben Sie aufgrund des moderaten Kaufpreises keinen übermäßigen Verlust gemacht. Man braucht schon verdammt gute Gründe, um einen Verkaufspreis von DM 100,- für ein Spiel zu rechtfertigen, besonders wenn man für seinen Rechner bereits mindestens DM 2000,- berappt hat.

Doch viele Verleger, wie Deidre Murphy

Die ganz Großen!

Hier die meistverkauften Computerspiele aller Zeiten:

Virgin - 7th Guest (über 1 Mio Exemplare)

Infogrames - Alone in the Dark-Serie

(über 1 Mio Exemplare)

EA - Wing Commander III (500.000

Exemplare)

Sierra - King's Quest VI (500.000

Exemplare)

Gametek - Frontier: Elite 2 (325.000



Exemplare allein in Europa)

Digital Integration - Apache Longbow

(200.000 Exemplare, Tendenz

steigend)

21st Century - Pinball Dreams

(200.000 Exemplare)

Mindscape - Megarace

(über 150.000 Exemplare)

ist vielmehr, daß wenn Sie sich beispielsweise die neue CD von Oasis kaufen, Sie diese wahrscheinlich viele Male anhören werden, und das auch noch Jahre später. Von wie vielen Spielen kann man so etwas behaupten? Wenn Sie Bioforce erst einmal durchgespielt haben, ist es höchst unwahrscheinlich, daß Sie nochmal von vorn anfangen werden, denn die Handlung ist ziemlich eingeleist, und es gibt einfach nichts Neues mehr

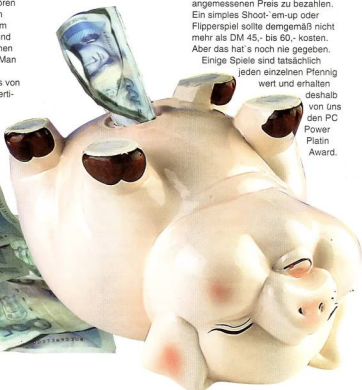
von Warner Interactive, sehen das eher philosophisch: "Sie müssen immer die Entwicklungszeit berücksichtigen, ebenso die Tatsache, daß ein gutes Spiel auch seinen Preis wert ist. Von dem gesamten Geld, was an Warner Interactive fließt, kann man nur einen kleinen Teilbetrag als echten Profit bezeichnen. Der Rest kommt längerfristigen Projekten wie Z von den Bitmap Bros. zugute, einem Spiel, an dem drei Jahre lang gearbeitet wurde. Das Geld wird dringend benötigt, und wenn wir für solch große Titel weniger verlangen würden, hätten wir kein Geld, um es in die Zukunft zu investieren."

Die Kluft zwischen

Spieleentwicklern und -verlegern ist am größten, wenn es um die Spielpreise geht. Peter Molyneux von Bullfrog Software (Magic Carpet, Syndicate) ist seit je her ein Fürsprecher für niedrigere Spielpreise, schränkt aber gleichzeitig ein: "Wir (Bullfrog) könnten ein so komplexes Spiel wie Syndicate nicht produzieren, wenn die Gelder, die man uns dafür bereitstellt gekürzt würden."

Es ist ein Tauschhandel. Wenn man immer komplexere Spiele wie Wing Commander IV, Phantasmagoria und Command & Conquer will, sollte man auch bereit sein, für die harte Arbeit, die in die Produktion eingeflossen ist, einen angemessenen Preis zu bezahlen. Ein simples Shoot-'em-up oder Flipperspiel sollte demgemäß nicht mehr als DM 45,- bis 60,- kosten. Aber das hat's noch nie gegeben.

Einige Spiele sind tatsächlich jeden einzelnen Pfennig wert und erhalten deshalb von uns den PC Power Platin Award.



Würden jedoch sämtliche Spiele etwas niedriger bepreist, könnte man sich auch noch diejenigen Titel leisten, die sich im 80er Prozentbereich bewegen, denn Reviews sind immer etwas sehr Subjektives – was dem einen Journalisten gefällt, geht dem anderen vielleicht völlig auf den Keks.

Wollen Sie das Risiko auf sich nehmen und ein Spiel kaufen, das über DM 100,- kostet, von uns mit nur 76% bewertet wurde, aber trotz- dem einen guten Eindruck auf Sie macht? Bei manchem Spiel können Sie dabei Glück haben, bei den meisten jedoch nicht. Und dafür sind Magazine wie PC Power nun einmal da.

Stinkreich

Das waren sie also, die beliebtesten Gründe unserer Top-Verleger, warum

Spiele so teuer sein müssen. Aber ich habe Sie eingangs bereits gebeten, das Tortendiagramm zu studieren, denn trotz all ihres Stöhnens und Klagens sind die Software-Verlage nicht das eigentlich Problem.

Wenn der Verleger das Spiel gecheckt, verpackt und dafür geworben hat, geht es zum Vertrieb, und der steckt sich für das Privileg, den Titel zu den Händlern zu verschiffen, schon seinen Teil ein (7-10%). Schließlich legt der Handel noch eins drauf, nämlich satte 40 - 50% (die gehen für den ganzen "Papierkram" drauf, und für die vielen Angestellten, die man braucht, um die Strich-Codes einlesen zu lassen). Ja,

richtig gehört! Knapp die Hälfte des Spielpreises wandert direkt in die Taschen der Leute, von denen wir das Spiel kaufen, und nicht in die Taschen derer, die am kreativen Prozeß beteiligt sind. Mail Order-Firmen haben eine deutlich reduzierte Verwaltung und können deshalb auch die Preise etwas niedriger ansetzen. Doch bei diesen Firmen besteht theoretisch das Risiko, daß sie über Nacht verschwunden, und zwar mit Ihrem Geld. Dieses Risiko entfällt beim Fachhandel. Um Geld zu sparen, muß man schon ein bißchen "pokern". Die einzigen Verlierer sind aber in jedem Fall die Kunden.

Hört man lediglich auf die Argumente der Software-Verleger, erhält man einen verzerrten Blick auf die Problematik. Zwar sieht es so aus, als sei der Handel der Hauptbeträcker bei dieser Preispolitik, doch gerade er ist es, der als einziger Schritte unternimmt, die Preise - etwa durch Sonderangebote für neueste Titel - zu senken.

Wenn Sie sich das Tortendiagramm anschauen, sehen Sie, daß sich der Handel etwa die Hälfte des Endverkaufspreises von DM 100,- für ein Spiel einsteckt. Um den Verkauf weiter anzukurbeln, haben einige Unternehmen die Preise für aktuelle Spiele von DM 100,- auf DM 89,- oder gar DM 69,- gesenkt. Dieser Preisnachlaß geht voll zu Lasten des "Tortenstücks" der Händler. Die Verleger erhalten nach wie vor ihren vollen Anteil am Gesamtprofit. Vielleicht sollten sich diese beiden Parteien einmal zusammensetzen und Spielpreise aushandeln, die der Kunde endlich als vernünftiges Angebot betrachten kann.

Wie denkt der Handel darüber?

"Es gibt mittlerweile zahlreiche PCs im Lande, und um die Leute dazu zu animieren, sich ebenso regelmäßig Spiele zu kaufen, wie das bei Musik- oder Videotiteln üblich ist, müssen die Preise gesenkt werden; sie sind viel zu hoch. Dies gilt besonders für die sogenannte Education Software - Leute, die sich ihren PC für diese Zwecke kaufen, werden weniger gern Software kaufen als die Games-Freaks. Wenn diese Leute regelmäßig Spiele kaufen sollen, sollte der Preis nicht bei DM 100,-, sondern eher bei DM 89,- liegen. Interessant ist, daß Microsoft die Preise für seine Software, z.B. für Encarta für Windows 95, gesenkt hat. Alle wissen, daß die Preise heruntergehen müssen, und wir haben den ersten Schritt bereits getan. Aber auf Seiten der Verleger rührt sich noch nichts." Wie sieht's mit dem Argument der Verlage aus, die Händler machten das große Geld, während sie selber eher knausern müßten? Verliert sich der Handel wirklich eine goldene Nase?

"Nein. Die Händler machen nicht den Gewinn, den sie vor ein paar Jahren noch gemacht hätten. Wir senken die Preise für alle wichtigen Titel um bis zu DM 30,-. Die Verlage haben ihre Preise bislang nicht gesenkt. Würden sie's endlich tun, hätten wir auch einen stabileren Markt. Würden wir unseren Profit über die verkaufte Menge, nicht aber über den Preis machen, könnten wir auch unsere Gewinnspanne senken. Bei den Preisen für PlayStation-Spiele gibt es beispielsweise absolut keine Nachlässe. Der Grund dafür ist, daß wir (die Händler) irgendwie Geld verdienen müssen, weil wir mit den Preisen für PC CD-ROMs so weit 'runtergehen. Und den Kleinen steht das Wasser bis zum Hals."

Wem sollen wir also glauben? Auf der einen Seite haben wir die Verlage, die angeblich am Hungertuch nagen, auf der anderen die armen Händler, die zumindest den Versuch machen, die Preise für uns attraktiver zu gestalten.

Vergleichen wir das Ganze mit den Anfängen des Video-Booms. Ursprünglich kosteten Filme etwa DM 120,-, und der Markt war eher unbedeutend. Jetzt bekommen wir die tollsten Streifen für DM 30,- bis 45,-, und sie gehen weg wie warme Semmeln. Dasselbe könnte auch mit der Software passieren, aber offenbar interessiert sich bei den Verantwortlichen noch niemand für 45 DM-Spiele. Es ist alles eine Frage der Kooperation. Um uns, den Kunden, eine preisgünstige und reiche Auswahl an Spielen anbieten zu können, müssen sich Verleger und Händler an einen Tisch setzen. Der Erfolg für alle Beteiligten ist sicher, die Zeit ist reif... wie wär's also? (1)



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-Kompri-mierung- und -De-kompri-mierung 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



Pentium Pro

Intels neuer Kraftprotz

Für ordentliche Rechenpower bei Spiel und Spaß am PC sorgt heute schon der Pentium Prozessor. Aber der Herausforderer steht bereits in den Startlöchern: Pentium Pro heißt der neue Standard für Hochleistungs-PCs.

Erst 2 Jahre ist es her, daß der Pentium-Prozessor den bis dahin regierenden Intel DX-486 abgelöst hat. Mit Taktraten von 133 MHz und neuartigen Technologien wie interner Taktverdopplung und gleichzeitiger Ausführung mehrerer Anweisungen stellte er alles in den Schatten, was es bis dahin gegeben hatte.

Doch der PC-Markt hat in den letzten 2 Jahren nicht geschlafen, und viele Projekte wie Wing Commander oder das neue Quake

von id Software schreiben geradezu nach noch mehr Rechenpower. Hier kommt der Pentium Pro gerade zur rechten Zeit: Mit einer Taktrate von "nur" 150 MHz, also gerade einmal rund 10 Prozent mehr als der heute schnellste Pentium-Prozessor, bringt er bereits satte 100 Prozent (!) mehr Leistung. Und da die CPU ab sofort lieferbar ist, werden die entsprechenden Computer schon bald in den Regalen der Computerläden stehen. Doch das ist noch nicht das Ende der

Fahnenstange: Bis Mitte 1996 soll der Pentium Pro mit bis zu 200 MHz laufen und dadurch nochmals um weitere 30 Prozent schneller werden als die 150-MHz-Version.

Gleich zweimal griffen die Entwickler-Gurus von Intel tief in die Trickkiste, um diese Leistung zu erreichen: So kann der Pentium Pro mehrere Befehle gleichzeitig in Angriff nehmen und ist bei vielen 32-Bit-Befehlen einfach viel schneller, da er weniger Taktzyklen für einen Befehl benötigt. Beide Tricks hat übrigens schon der bisherige Pentium beherrscht, nur ist der Pentium Pro jetzt nochmal ein ganzes Stück schneller geworden. Weitere Geschwindigkeitsvorteile wird der sogenannte Cache-Speicher bringen. Dieser spezielle und ultraschnelle Zwischenspeicher beschleunigt die computerreigene Datenautobahn, auf der die Bits und Bytes zwischen CPU und Hauptspeicher hin- und herflitzen. Als Grundregel gilt: Je größer der Cache ist, desto schneller laufen die Programme. Der Cache des Pentium Pro ist mit 256 KByte zunächst genauso groß wie beim bisherigen Pentium. Aber es wird auch Versionen mit doppelt so großem Cache, also 512 KByte, geben. Also aufgapaßt beim Rechnerkauf: CPU-

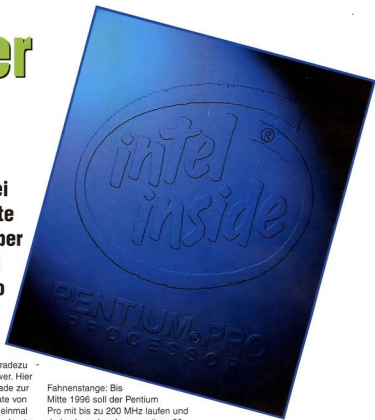
Geschwindigkeit und Cache-Größe beachten!

Auf 32-Bit-Software achten

Der Pentium Pro kann, wie alle Intel-CPU's, sogar noch die Programme laufen lassen, die vor fast 20 Jahren für den heute museumsreifen Intel 8086 geschrieben wurden. Aber mit solchen Kamellen kommt er nicht so recht in Fahrt: Moderne Programme müssen den Pentium Pro schon reizen, bevor er Vollgas gibt. Mit 16-Bit-Software, wie sie heute noch oft Stand der Dinge ist, arbeitet ein Pentium Pro nur etwa genauso schnell wie ein Pentium. Erst mit echter 32-Bit-Software wie Windows 95 kann der Pentium Pro seine Muskeln spielen lassen. Und auch die Spielehersteller versprechen, gleichzeitig mit Erscheinen der neuen CPU entsprechende 32-Bit-optimierte Versionen auf den Markt zu bringen. Diese feingeschliffene Software holt dann das Letzte aus Ihrer Maschine heraus!

Preisfrage

Um in den vollen Genuß der neuen CPU-Power zu kommen, muß



Ein Aufrüsten bestehender Pentium-Rechner ist nicht möglich, da der neue Prozessor wesentlich größer als sein Vorgänger ausgefallen ist: Neben der eigentlichen CPU ist nämlich der Prozessor-Cache gleich mit auf dem Chip integriert.

LADEN:
50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221/425556

LADEN:
50676 KÖLN
MATTIAS STR. 24-26
0221/239526

LADEN:
40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
0211/364445

LADEN:
60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87
069/280170

LADEN:
56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 76
0261/309634

LADEN:
53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241/68045

LADEN:
53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228/659726

LADEN:
52062 AACHEN
BLONDEL STR. 2
0241/406912

PC

3.5" CD

PC

3.5" CD

PC

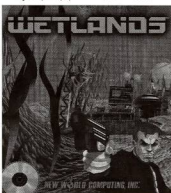
3.5" CD

PC

3.5" CD

11th Hour (DA) 109.90
3D Pinball Outpost (KD) 79.90
A 4 Networks (KD) 89.90
Aces of the Deep Command (KD) 79.90
ADAC Auto Atlas 96 (KD) 99.90
Adams Night (KD) 99.90
Age of Rifles (KD) * 99.90
Agile Warrior F-11X (DA) * 79.90
AH-64 Longbow (KD) * 99.90
Air Hawk Controller (DA) 89.90
Air Power (DA) 84.90
Al Unser Win 95 (KD) 79.90
Addins Wunderlampe (KD) 49.90
Albion (KD) 109.90
Alfred Block-Mine Rezeptor (KD) 99.90
Allen Olympia (DA) 89.90
Alens (KD) 89.90
America 1661-1865 (KD) 99.90
Angel David (DA) * 89.90
Anvil of Dawn (KD) 99.90
Apache Longbow (KD) 89.90
Are you Afraid of the Dark? (DA) 89.90
Around Hollywood (KD) 99.90
Ascendancy (KD) 99.90
Assault Riggs (DA) * 89.90
Asterix (KD) 79.90
Atlas (KD) 89.90
Bator of the Evil Eye (KE) 99.90
Batman Forever (DA) 109.90
Battle Beast (DA) 89.90
Battle Isle 3 (KD) 99.90
Bezkoska Sue (KD) * 99.90
Bermuda Syndrome (KD) 99.90
Bing (KD) 99.90
Biologie Gold (KD) 99.90
Bleflus (DA) 89.90
Braindead 13 (KD) 79.90
Bulldog in Time (KD) 89.90
Burn Cycle (KD) 109.90
Capitalism (KD) 99.90
Caribbean Disaster (KD) 89.90
Cesar 2 (KD) 99.90
Civil Net (KD) 109.90
Caylighter 2 (DA) * 99.90
Command & Conquer (KD) 99.90
Crossade (KD) 99.90
Crusader-No Remorse (KD) 99.90
Cyberia 2 (KD) 109.90
Cybergame (KD) 89.90
D Into (KD) 99.90
Darken (DA) 89.90
Darkside 2 (KD) * 99.90
Das Dschungelbuch Win 95 (DA) 49.90
DeathRace (KE) 89.90
Der Planet 2 (KD) 99.90
Der Seelenturm (KD) 99.90
Der Strategie (KD) * 99.90
Der Talsman (KD) 84.90
Destruction Derby (DA) 109.90
Die Siedler 2 (KD) * 99.90
Dime City (KD) * 99.90
Dugon Designer (KE) 49.90
Dragon Logic (KD) 89.90
Druidensprüche (KD) 99.90
Dungeon Keeper (KD) 99.90
Dungeon Master 2 (KD) 109.90
Dust (KE) 109.90
Earthworm Jim 1 & 2 (DA) * 99.90
Elder Scrolls 2 (KD) * 99.90
Elizabeth 1 (KD) * 109.90
Empire 2 (KD) 99.90
Extreme Pinball (DA) * 99.90

F 1 Grand Prix 2 (DA) 119.90
F 1 Grand Prix Manager (KD) * 99.90
F 1 Pole Position (KD) 99.90
F 1 Team Manager (DA) * 99.90
Face to Black (KD) 99.90
Fairway to Heaven (DA) * 99.90
FIFA Soccer 96 (KD) 99.90
Flight of Amazons Queen (KD) 99.90
Flight Shop FS 5 (KE) 99.90



Frankenstein (KD) 119.90
Front Page Sport Football 96 (KE) * 89.90
Full Tilt Win 96 (DA) * 99.90
FX Fighter (DA) 89.90
Gabriel Knight 2 (KD) * 109.90
Gene Wars (KD) * 99.90
Harvester (KD) 109.90
Heart of Darkness (DA) * 109.90
Heroes of Might & Magic (KD) 109.90
Hexagon Kartell (KD) * 109.90
Hugo 3 (KD) 99.90
Humans Recall (KD) 99.90
Indy Car 2 (DA) 89.90
Iron Angel (DA) * 99.90
Jagged Alliance (KD) 109.90
Jeffrey 3 (DA) 109.90
John Madden Football 96 (DA) 99.90
Land of Lore 2 (KD) 119.90
Lemmings 3D (DA) 99.90
Links So. Ovelia Island (DA) 49.90
Lost So. Rivers Club (DA) 49.90
Lions (DA) * 79.90
Little Big Adventure 2 (KD) * 99.90
Lucas (DA) * 79.90
Lodgesman Networks (KD) 99.90
Lost Eden (KD) 109.90
Lost in Town (KD) * 109.90
Mae TV 2 (KD) 79.90
Made in Germany (KD) 99.90
(Battle Isle 2, Schwarzes Auge 2, Anstalt-Da)

Navy Strike (KD) 109.90
NBA Jam Tournament Edit. (DA) 99.90
NBA Live 96 (DA) * 99.90
Need to Speed (KD) 99.90
NHL Hockey 96 (DA) * 99.90
Operation Crusader (DA) * 109.90
Paric in the Park (DA) 49.90
Panic General 2 (KD) 89.90
Perfect General 2 (Data) (DA) 49.90
Pete Sampras Tennis 96 (DA) 79.90
PGA Tour Golf 96 (DA) 99.90
Phantasmagoria (KD) 99.90
Phoenix Fighter (KE) 109.90
Pitfall Illusions (DA) 89.90
Pitfall Wizard (DA) 79.90
Police Quest: SWAT (KD) * 99.90
Primal Rage (DA) 89.90
Prisoner of Ice (KD) 99.90
Pro Pinball (KD) 64.90
Psycho Pinball (DA) 79.90
RAN Fun Special (DA) 89.90
RAN (KD) 89.90
RAN Trainer 2 (KD) * 99.90
Rebel Assault 2 (KD) * 99.90
Rebel Assault 2 (KE) 79.90
Revolution 4 (DA) 109.90
Riddle of Master Lu (KD) * 99.90
Ring der Nebelungen (KD) * 84.90
Schwarzes Auge 3 (KD) * 99.90
Scrambled (DA) 89.90
Sensible Golf (DA) 69.90
Sensible World of Soccer (KD) 89.90
Shangers (DA) 89.90
Shell Shock (DA) 89.90
Sheriffhorn Fox (DA) * 89.90
Shockwave Assault (KD) 99.90
Silent Hunter (KD) 99.90
Silent Seal (KD) 139.90

Space Academy (DA) 89.90
Space Federation (DA) 84.90
Space Marines (KD) * 89.90
Space Quest 1 Win (KD) 89.90
Spaceward HD 4 (DA) * 89.90
Stadtplan Deutschland (KD) 49.90
Star Trek 2: Enhanced (DA) * 109.90
Star Trek: Deep Space Nine (KD) * 99.90
Star Trek Klingon (KE) 109.90
Star Trek: Next Generation (KD) 119.90
Star Trek: Voyager (KE) 89.90
Stark Panzer (DA) 89.90
Stonekiss (KD) 119.90
Suka-Su (KD) 99.90
Super Car Wars (DA) 99.90
Syndicate Wars 2 (KD) * 99.90
System Loto Win (KD) 29.90
T.F.X. Eurofighter (DA) 79.90
Terminal Velocity (DA) 99.90
Terminator Future Shock (KD) 89.90
The Darkening (KD) * 109.90
The Dig (KE) * 99.90
The Hive (DA) 89.90
Theme Hospital (KD) 89.90
Thunderhawk 2 (DA) * 89.90
Thunderstrike 2 (KD) 79.90
T'n N'og (DA) 89.90
Tic-Tac-Toe (KD) 64.90
Tic-Tac-Toe (KE) 89.90
Time Gate: Knights Chase (KD) 69.90
Top Gun (DA) 119.90
Transport Tycoon Deluxe (KD) 99.90
Turmoil 2 (DA) 89.90
UEFA Champions League (KD) 79.90
Ultimate Backgammon (DA) 49.90
Unconquered Roughness 85 (DA) 99.90
US Navy Fighter * Data (KD) 99.90
Valgus (KD) 99.90
Voodoo Lounge-Stones (DA) 89.90
War Inc. (KD) 89.90
Warlord 2 (KD) 99.90
Warhammer Action (DA) * 99.90
Warhammer Strategy (DA) * 99.90
Warplanes 2 Win (DA) 129.90
Wayn Gretzky All Stars (DA) * 79.90
Werewolf VS Commande (KD) 89.90
Wetlands (KD) 99.90
Whales Voyage 2 (KD) 89.90
Willy Lennette Villa Manager (KD) 69.90
Wing Commander 3 (KD) 99.90
Wing Commander 4 (KD) 119.90
Wipeout (DA) 109.90
Wolf (DA) 79.90
Worms (DA) 79.90
WTF: Wurmian (DA) * 109.90
X-Fighter (KD) 109.90
Zooz (DA) 49.90



ASCON

Sym City 2000 Deluxe (KD) 89.90
Sim Isle (KD) * 99.90
Sim Tower Win (KD) 109.90
Sim Town (KD) * 109.90
Sim Town 2 (KD) 99.90
Skins Golf of Big Horn (DA) * 109.90
Solitaire Deluxe (KE) 79.90

109.90
99.90
109.90
79.90
99.90
109.90
99.90

Sports
Wetlands (KD) 99.90
Whales Voyage 2 (KD) 89.90
Willy Lennette Villa Manager (KD) 69.90
Wing Commander 3 (KD) 99.90
Wing Commander 4 (KD) 119.90
Wipeout (DA) 109.90
Wolf (DA) 79.90
Worms (DA) 79.90
WTF: Wurmian (DA) * 109.90
X-Fighter (KD) 109.90
Zooz (DA) 49.90

SIE SIND AUF DER SUCHE NACH ALTERNATIVEN
TOLLES WEINMARKTSTREIFEN UND EINEN GUTEN RUTSCH
INS NEUE JAHR!

ÜBERGANGS: DAS JOYSTICK-TEAM WÜNSCHT IHNEN EINE
TOLLES WEINMARKTSTREIFEN UND EINEN GUTEN RUTSCH
INS NEUE JAHR!

ÜBERGANGS: DAS JOYSTICK-TEAM WÜNSCHT IHNEN EINE
TOLLES WEINMARKTSTREIFEN UND EINEN GUTEN RUTSCH
INS NEUE JAHR!

ÜBERGANGS: DAS JOYSTICK-TEAM WÜNSCHT IHNEN EINE
TOLLES WEINMARKTSTREIFEN UND EINEN GUTEN RUTSCH
INS NEUE JAHR!

ÜBERGANGS: DAS JOYSTICK-TEAM WÜNSCHT IHNEN EINE
TOLLES WEINMARKTSTREIFEN UND EINEN GUTEN RUTSCH
INS NEUE JAHR!

ÜBERGANGS: DAS JOYSTICK-TEAM WÜNSCHT IHNEN EINE
TOLLES WEINMARKTSTREIFEN UND EINEN GUTEN RUTSCH
INS NEUE JAHR!

ÜBERGANGS: DAS JOYSTICK-TEAM WÜNSCHT IHNEN EINE
TOLLES WEINMARKTSTREIFEN UND EINEN GUTEN RUTSCH
INS NEUE JAHR!

ÜBERGANGS: DAS JOYSTICK-TEAM WÜNSCHT IHNEN EINE
TOLLES WEINMARKTSTREIFEN UND EINEN GUTEN RUTSCH
INS NEUE JAHR!

ÜBERGANGS: DAS JOYSTICK-TEAM WÜNSCHT IHNEN EINE
TOLLES WEINMARKTSTREIFEN UND EINEN GUTEN RUTSCH
INS NEUE JAHR!

ÜBERGANGS: DAS JOYSTICK-TEAM WÜNSCHT IHNEN EINE
TOLLES WEINMARKTSTREIFEN UND EINEN GUTEN RUTSCH
INS NEUE JAHR!

SPIEL DES MONATS
FIFA SOCCER
96
CD ROM
99.90
KOMPLETT DEUTSCH

TIP DES MONATS
SPACE QUEST
1-5
CD ROM VERSION - KOMPLETT NUR
39.90
DEUTSCHE ANLEITUNG

TIP DES MONATS
FX1
VIRTUAL HELM
179.90 DM

VERSAND:
AACHENER STR.1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/94 86 100
FAX: 0221/48 87 01

WORLD

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE



SUPER PREIS

CD ROM z.B.:

14 Tage Vorzeit recht
42 Pacific Air War (DA) 49,90
Guest (DA) 29,90
Dawn (KE) 29,90
Dragons Lair: Lemmings I 29,90
Quinn (KE) 29,90
Das Doppelte Hockey 95 (KE) 29,90
An Logic Journey (DA) 49,90
Horse Flat (KE) 49,90
Bugs (KE) 49,90
Heath a Steel Sky (KE) 49,90
Kid Box (JND/DA) 49,90
Panic: General, Battle like 1+2
Lark Power Line 2 (KE) 49,90
Darius: Return of the Medals
Time, Rolling Romy, Lord o' Doots
The Hunt for Hawk 95 (KE) 49,90

14 Tage Vorzeit recht

42 Pacific Air War (DA) 49,90
Guest (DA) 29,90
Dawn (KE) 29,90
Dragons Lair: Lemmings I 29,90
Quinn (KE) 29,90
Das Doppelte Hockey 95 (KE) 29,90
An Logic Journey (DA) 49,90
Horse Flat (KE) 49,90
Bugs (KE) 49,90
Heath a Steel Sky (KE) 49,90
Kid Box (JND/DA) 49,90
Panic: General, Battle like 1+2
Lark Power Line 2 (KE) 49,90
Darius: Return of the Medals
Time, Rolling Romy, Lord o' Doots
The Hunt for Hawk 95 (KE) 49,90

14 Tage Vorzeit recht

42 Pacific Air War (DA) 49,90
Guest (DA) 29,90
Dawn (KE) 29,90
Dragons Lair: Lemmings I 29,90
Quinn (KE) 29,90
Das Doppelte Hockey 95 (KE) 29,90
An Logic Journey (DA) 49,90
Horse Flat (KE) 49,90
Bugs (KE) 49,90
Heath a Steel Sky (KE) 49,90
Kid Box (JND/DA) 49,90
Panic: General, Battle like 1+2
Lark Power Line 2 (KE) 49,90
Darius: Return of the Medals
Time, Rolling Romy, Lord o' Doots
The Hunt for Hawk 95 (KE) 49,90

14 Tage Vorzeit recht

42 Pacific Air War (DA) 49,90
Guest (DA) 29,90
Dawn (KE) 29,90
Dragons Lair: Lemmings I 29,90
Quinn (KE) 29,90
Das Doppelte Hockey 95 (KE) 29,90
An Logic Journey (DA) 49,90
Horse Flat (KE) 49,90
Bugs (KE) 49,90
Heath a Steel Sky (KE) 49,90
Kid Box (JND/DA) 49,90
Panic: General, Battle like 1+2
Lark Power Line 2 (KE) 49,90
Darius: Return of the Medals
Time, Rolling Romy, Lord o' Doots
The Hunt for Hawk 95 (KE) 49,90

14 Tage Vorzeit recht

42 Pacific Air War (DA) 49,90
Guest (DA) 29,90
Dawn (KE) 29,90
Dragons Lair: Lemmings I 29,90
Quinn (KE) 29,90
Das Doppelte Hockey 95 (KE) 29,90
An Logic Journey (DA) 49,90
Horse Flat (KE) 49,90
Bugs (KE) 49,90
Heath a Steel Sky (KE) 49,90
Kid Box (JND/DA) 49,90
Panic: General, Battle like 1+2
Lark Power Line 2 (KE) 49,90
Darius: Return of the Medals
Time, Rolling Romy, Lord o' Doots
The Hunt for Hawk 95 (KE) 49,90

SUPER PREIS

CD ROM z.B.:

14 Tage Vorzeit recht
Space Quest 1-5 (DA) 39,90
Syndicate Plus (DA) 39,90
The Animals Multi Zoo (KE) 39,90
Tornado & Falcon 10 (DA) 49,90
Transport Tycoon (KE) 49,90
U.F.O. & Master of Orion (KDD/DA) 49,90
Underworld 1 & 2 (KE) 39,90
Warriors (DA) 39,90
Who shot Jerry Rock (KE) 39,90
Wings of Glory (KE) 39,90
World Cup USA 94 (KE) 39,90
World of Business (KE) 39,90
(Transworld, Wolke, Markt TV
Invest, Bild Gold)
X-Com U.F.O. 2 (KE) 49,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Space Quest 1-5 (DA) 39,90
Syndicate Plus (DA) 39,90
The Animals Multi Zoo (KE) 39,90
Tornado & Falcon 10 (DA) 49,90
Transport Tycoon (KE) 49,90
U.F.O. & Master of Orion (KDD/DA) 49,90
Underworld 1 & 2 (KE) 39,90
Warriors (DA) 39,90
Who shot Jerry Rock (KE) 39,90
Wings of Glory (KE) 39,90
World Cup USA 94 (KE) 39,90
World of Business (KE) 39,90
(Transworld, Wolke, Markt TV
Invest, Bild Gold)
X-Com U.F.O. 2 (KE) 49,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Space Quest 1-5 (DA) 39,90
Syndicate Plus (DA) 39,90
The Animals Multi Zoo (KE) 39,90
Tornado & Falcon 10 (DA) 49,90
Transport Tycoon (KE) 49,90
U.F.O. & Master of Orion (KDD/DA) 49,90
Underworld 1 & 2 (KE) 39,90
Warriors (DA) 39,90
Who shot Jerry Rock (KE) 39,90
Wings of Glory (KE) 39,90
World Cup USA 94 (KE) 39,90
World of Business (KE) 39,90
(Transworld, Wolke, Markt TV
Invest, Bild Gold)
X-Com U.F.O. 2 (KE) 49,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Space Quest 1-5 (DA) 39,90
Syndicate Plus (DA) 39,90
The Animals Multi Zoo (KE) 39,90
Tornado & Falcon 10 (DA) 49,90
Transport Tycoon (KE) 49,90
U.F.O. & Master of Orion (KDD/DA) 49,90
Underworld 1 & 2 (KE) 39,90
Warriors (DA) 39,90
Who shot Jerry Rock (KE) 39,90
Wings of Glory (KE) 39,90
World Cup USA 94 (KE) 39,90
World of Business (KE) 39,90
(Transworld, Wolke, Markt TV
Invest, Bild Gold)
X-Com U.F.O. 2 (KE) 49,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Space Quest 1-5 (DA) 39,90
Syndicate Plus (DA) 39,90
The Animals Multi Zoo (KE) 39,90
Tornado & Falcon 10 (DA) 49,90
Transport Tycoon (KE) 49,90
U.F.O. & Master of Orion (KDD/DA) 49,90
Underworld 1 & 2 (KE) 39,90
Warriors (DA) 39,90
Who shot Jerry Rock (KE) 39,90
Wings of Glory (KE) 39,90
World Cup USA 94 (KE) 39,90
World of Business (KE) 39,90
(Transworld, Wolke, Markt TV
Invest, Bild Gold)
X-Com U.F.O. 2 (KE) 49,90

SUPER PREIS

3,5" z.B.:

14 Tage Vorzeit recht
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90
Star Crusader (KE) 29,90

LÖSUNGEN

Larry 1-4 (KE)

Larry 1-4 (KE) 25,00
Lost Eden & Myst & Necropolis (KE) 17,95
Master of Magic (KE) 39,90
Mechwarrior 2 (KE) 17,95
Metaltech Earthquake (KE) 29,90
Might & Magic 3-5 (KE) 25,00
Panzer General Strategy (KE) 39,90
Phantasmagoria (KE) 17,95
Privatier & Rebel Assault 1 (KE) 17,95
Sim City 2000 Strategy (KE) 39,90
Sim Tower (KE) 39,90
Simon the Sorcerer 2 (KE) 17,95
Space Quest 1-5 (KE) 25,00
Star Trek: Next Generation (KE) 17,95
Volgus (KE) 17,95
Whales Voyage 2 (KE) 17,95
Wolf Commander 3 & CD (KE) 39,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Larry 1-4 (KE) 25,00
Lost Eden & Myst & Necropolis (KE) 17,95
Master of Magic (KE) 39,90
Mechwarrior 2 (KE) 17,95
Metaltech Earthquake (KE) 29,90
Might & Magic 3-5 (KE) 25,00
Panzer General Strategy (KE) 39,90
Phantasmagoria (KE) 17,95
Privatier & Rebel Assault 1 (KE) 17,95
Sim City 2000 Strategy (KE) 39,90
Sim Tower (KE) 39,90
Simon the Sorcerer 2 (KE) 17,95
Space Quest 1-5 (KE) 25,00
Star Trek: Next Generation (KE) 17,95
Volgus (KE) 17,95
Whales Voyage 2 (KE) 17,95
Wolf Commander 3 & CD (KE) 39,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Larry 1-4 (KE) 25,00
Lost Eden & Myst & Necropolis (KE) 17,95
Master of Magic (KE) 39,90
Mechwarrior 2 (KE) 17,95
Metaltech Earthquake (KE) 29,90
Might & Magic 3-5 (KE) 25,00
Panzer General Strategy (KE) 39,90
Phantasmagoria (KE) 17,95
Privatier & Rebel Assault 1 (KE) 17,95
Sim City 2000 Strategy (KE) 39,90
Sim Tower (KE) 39,90
Simon the Sorcerer 2 (KE) 17,95
Space Quest 1-5 (KE) 25,00
Star Trek: Next Generation (KE) 17,95
Volgus (KE) 17,95
Whales Voyage 2 (KE) 17,95
Wolf Commander 3 & CD (KE) 39,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Larry 1-4 (KE) 25,00
Lost Eden & Myst & Necropolis (KE) 17,95
Master of Magic (KE) 39,90
Mechwarrior 2 (KE) 17,95
Metaltech Earthquake (KE) 29,90
Might & Magic 3-5 (KE) 25,00
Panzer General Strategy (KE) 39,90
Phantasmagoria (KE) 17,95
Privatier & Rebel Assault 1 (KE) 17,95
Sim City 2000 Strategy (KE) 39,90
Sim Tower (KE) 39,90
Simon the Sorcerer 2 (KE) 17,95
Space Quest 1-5 (KE) 25,00
Star Trek: Next Generation (KE) 17,95
Volgus (KE) 17,95
Whales Voyage 2 (KE) 17,95
Wolf Commander 3 & CD (KE) 39,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Larry 1-4 (KE) 25,00
Lost Eden & Myst & Necropolis (KE) 17,95
Master of Magic (KE) 39,90
Mechwarrior 2 (KE) 17,95
Metaltech Earthquake (KE) 29,90
Might & Magic 3-5 (KE) 25,00
Panzer General Strategy (KE) 39,90
Phantasmagoria (KE) 17,95
Privatier & Rebel Assault 1 (KE) 17,95
Sim City 2000 Strategy (KE) 39,90
Sim Tower (KE) 39,90
Simon the Sorcerer 2 (KE) 17,95
Space Quest 1-5 (KE) 25,00
Star Trek: Next Generation (KE) 17,95
Volgus (KE) 17,95
Whales Voyage 2 (KE) 17,95
Wolf Commander 3 & CD (KE) 39,90

SATURN

Streetfighter Movie (DA)

Streetfighter Movie (DA) 109,90
Virtua Fighter 109,90
Worms (DA) 109,90
Control Pad 59,90
Playstation Grundgerät 599,00
Memory Card 49,90
Arc Combat (DA) 99,90
Cyberia (DA) 109,90
Descent (DA) * 109,90
Destruction Derby (DA) 109,90
Discworld (DA) 99,90
Fifa Soccer 95 (KE) 109,90
H-Octane (DA) * 109,90
Jumping Flash (DA) 99,90
Kluge the Blood (KE) 99,90
Lemmings 3D (DA) 99,90
NSA in the Zone (DA) * 109,90
NSA Jam Tournament Edition (DA) 109,90
NFL Quarterback 96 (DA) * 99,90
NHL Hockey 96 (DA) * 109,90
Novostorm (DA) 99,90
Pitfall (DA) 109,90
Primer Rage (DA) 109,90
Raiden Project (DA) 99,90
Rapid Reload (DA) 99,90
Rayman (DA) 99,90
Razor Racer (DA) 109,90
Star Trek: Next Generation Starter (KE) 109,90
Star Trek: Next Generation Starter (KE) 109,90
Star Wars Starter (KE) 109,90
Star Wars Starter (KE) 109,90
The Gathering 4th Starter (KE) 17,90
The Gathering 4th Starter (KE) 17,90
The Gathering Unlimited Starter (KE) 14,90
The Gathering Unlimited Starter (KE) 14,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Streetfighter Movie (DA) 109,90
Virtua Fighter 109,90
Worms (DA) 109,90
Control Pad 59,90
Playstation Grundgerät 599,00
Memory Card 49,90
Arc Combat (DA) 99,90
Cyberia (DA) 109,90
Descent (DA) * 109,90
Destruction Derby (DA) 109,90
Discworld (DA) 99,90
Fifa Soccer 95 (KE) 109,90
H-Octane (DA) * 109,90
Jumping Flash (DA) 99,90
Kluge the Blood (KE) 99,90
Lemmings 3D (DA) 99,90
NSA in the Zone (DA) * 109,90
NSA Jam Tournament Edition (DA) 109,90
NFL Quarterback 96 (DA) * 99,90
NHL Hockey 96 (DA) * 109,90
Novostorm (DA) 99,90
Pitfall (DA) 109,90
Primer Rage (DA) 109,90
Raiden Project (DA) 99,90
Rapid Reload (DA) 99,90
Rayman (DA) 99,90
Razor Racer (DA) 109,90
Star Trek: Next Generation Starter (KE) 109,90
Star Trek: Next Generation Starter (KE) 109,90
Star Wars Starter (KE) 109,90
Star Wars Starter (KE) 109,90
The Gathering 4th Starter (KE) 17,90
The Gathering 4th Starter (KE) 17,90
The Gathering Unlimited Starter (KE) 14,90
The Gathering Unlimited Starter (KE) 14,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Streetfighter Movie (DA) 109,90
Virtua Fighter 109,90
Worms (DA) 109,90
Control Pad 59,90
Playstation Grundgerät 599,00
Memory Card 49,90
Arc Combat (DA) 99,90
Cyberia (DA) 109,90
Descent (DA) * 109,90
Destruction Derby (DA) 109,90
Discworld (DA) 99,90
Fifa Soccer 95 (KE) 109,90
H-Octane (DA) * 109,90
Jumping Flash (DA) 99,90
Kluge the Blood (KE) 99,90
Lemmings 3D (DA) 99,90
NSA in the Zone (DA) * 109,90
NSA Jam Tournament Edition (DA) 109,90
NFL Quarterback 96 (DA) * 99,90
NHL Hockey 96 (DA) * 109,90
Novostorm (DA) 99,90
Pitfall (DA) 109,90
Primer Rage (DA) 109,90
Raiden Project (DA) 99,90
Rapid Reload (DA) 99,90
Rayman (DA) 99,90
Razor Racer (DA) 109,90
Star Trek: Next Generation Starter (KE) 109,90
Star Trek: Next Generation Starter (KE) 109,90
Star Wars Starter (KE) 109,90
Star Wars Starter (KE) 109,90
The Gathering 4th Starter (KE) 17,90
The Gathering 4th Starter (KE) 17,90
The Gathering Unlimited Starter (KE) 14,90
The Gathering Unlimited Starter (KE) 14,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Streetfighter Movie (DA) 109,90
Virtua Fighter 109,90
Worms (DA) 109,90
Control Pad 59,90
Playstation Grundgerät 599,00
Memory Card 49,90
Arc Combat (DA) 99,90
Cyberia (DA) 109,90
Descent (DA) * 109,90
Destruction Derby (DA) 109,90
Discworld (DA) 99,90
Fifa Soccer 95 (KE) 109,90
H-Octane (DA) * 109,90
Jumping Flash (DA) 99,90
Kluge the Blood (KE) 99,90
Lemmings 3D (DA) 99,90
NSA in the Zone (DA) * 109,90
NSA Jam Tournament Edition (DA) 109,90
NFL Quarterback 96 (DA) * 99,90
NHL Hockey 96 (DA) * 109,90
Novostorm (DA) 99,90
Pitfall (DA) 109,90
Primer Rage (DA) 109,90
Raiden Project (DA) 99,90
Rapid Reload (DA) 99,90
Rayman (DA) 99,90
Razor Racer (DA) 109,90
Star Trek: Next Generation Starter (KE) 109,90
Star Trek: Next Generation Starter (KE) 109,90
Star Wars Starter (KE) 109,90
Star Wars Starter (KE) 109,90
The Gathering 4th Starter (KE) 17,90
The Gathering 4th Starter (KE) 17,90
The Gathering Unlimited Starter (KE) 14,90
The Gathering Unlimited Starter (KE) 14,90

14 Tage Vorzeit recht

14 Tage Vorzeit recht
Streetfighter Movie (DA) 109,90
Virtua Fighter 109,90
Worms (DA) 109,90
Control Pad 59,90
Playstation Grundgerät 599,00
Memory Card 49,90
Arc Combat (DA) 99,90
Cyberia (DA) 109,90
Descent (DA) * 109,90
Destruction Derby (DA) 109,90
Discworld (DA) 99,90
Fifa Soccer 95 (KE) 109,90
H-Octane (DA) * 109,90
Jumping Flash (DA) 99,90
Kluge the Blood (KE) 99,90
Lemmings 3D (DA) 99,90
NSA in the Zone (DA) * 109,90
NSA Jam Tournament Edition (DA) 109,90
NFL Quarterback 96 (DA) * 99,90
NHL Hockey 96 (DA) * 109,90
Novostorm (DA) 99,90
Pitfall (DA) 109,90
Primer Rage (DA) 109,90
Raiden Project (DA) 99,90
Rapid Reload (DA) 99,90
Rayman (DA) 99,90
Razor Racer (DA) 109,90
Star Trek: Next Generation Starter (KE) 109,90
Star Trek: Next Generation Starter (KE) 109,90
Star Wars Starter (KE) 109,90
Star Wars Starter (KE) 109,90
The Gathering 4th Starter (KE) 17,90
The Gathering 4th Starter (KE) 17,90
The Gathering Unlimited Starter (KE) 14,90
The Gathering Unlimited Starter (KE) 14,90

loysoft
das weltweite computerforum

PC 3,5"
MAC
3D0
PLAYSTATION
Neochrome 9 DM
UPES & DM
Ausland: 15 DM
nur gegen Vorkasse, Postbar
Teillieferung Alle komplett

KATALOG
über 110 Seiten voller
Spielbeschreibungen & Tips

PC 3,5"
MAC
3D0
PLAYSTATION
Neochrome 9 DM
UPES & DM
Ausland: 15 DM
nur gegen Vorkasse, Postbar
Teillieferung Alle komplett

KATALOG
über 110 Seiten voller
Spielbeschreibungen & Tips

PC 3,5"
MAC
3D0
PLAYSTATION
Neochrome 9 DM
UPES & DM
Ausland: 15 DM
nur gegen Vorkasse, Postbar
Teillieferung Alle komplett

BLITZ-BESTELLUNG
JETZT GEHT ABER DIE POST AB.....

NAME
STRASSE
ORT
TELEFON

Innen- & Belegblätter gegen Aufpreis erhältlich

Wie schnell müssen CD-ROM-Laufwerke sein?



Transferrate vs. Zugriffszeit

Kaum hatten sich CD-ROM-Laufwerke mit doppelter Transferrate etabliert, erschienen bereits die ersten Testberichte zu 4x-Laufwerken.

Mittlerweile werden sogar schon 6x-Laufwerke zu bezahlbaren Preisen angeboten, und erste Gerüchte von einer achtfachen Übertragungsrate machen die Runde. Wir fragten uns, reicht zum Spielen nicht auch ein Laufwerk mit zweifacher Übertragungsrate?

Im Vergleich zu Festplatten sind selbst die schnellsten CD-ROM-Laufwerke in ihrer Zugriffszeit noch um den Faktor 10-15 langsamer. Während bei Festplatten Werte von 14 ms schon als ausgesprochen langsam gelten, kommen CD-ROM-Laufwerke der oberen Leistungsklasse gerade einmal auf 120 ms - durchschnittliche Modelle liegen dagegen eher bei 180 bis 200 ms. Nicht ganz so schlecht stehen die CD-ROM-Laufwerke bei der Übertragungsrate da. Sieht man einmal von speziellen Modi der Enhanced-IDE-Schnittstelle ab, die in Verbindung mit entsprechenden Festplatten bis zu 5 MB/sec und

mehr übertragen können, so liegt die unter DOS effektiv erreichbare Transferrate für durchschnittlich schnelle Platten bei etwa 1,5 MB/sec. Ältere Platten der unteren Preisklasse, wie sie noch vor ein bis zwei Jahren angeboten wurden, kommen gerade einmal auf Werte von rund 1 MB/sec. Dagegen erreichen ATAPI-kompatible 6x-CD-ROM-Laufwerke an Enhanced-IDE-Controllern problemlos 900 KB/sec und die nächste Generation von 8x-Modellen wird sogar bei einer Transferrate von 1,2 MB/sec liegen.

Bestandsaufnahme

Besteht man sich heute einmal auf dem Markt um, so werden Double

Speed-Laufwerke praktisch nicht mehr angeboten. Teilweise finden sich noch Restposten, die dann für unter 100 Mark verramscht werden. Als Interface kommen bei diesen Laufwerken neben der SCSI-Schnittstelle noch herstellerspezifische Lösungen zum Einsatz: Neben Sony, Mitsumi und Panasonic hat auch Philips ein eigenes Interface entwickelt.

Mit der Verdopplung der Transferrate von 300 auf 600 KB/sec konnte sich auch der neue Schnittstellenstandard ATAPI für die 4x-Laufwerke durchsetzen, die zu Preisen ab 250 bis 300 Mark angeboten werden. ATAPI-kompatible Laufwerke schließen Sie einfach an

einen Enhanced-IDE-Controller an, und ein in der Startdatei CONFIG.SYS zu installierender Treiber übernimmt dabei die Ansteuerung. Etwas teurer sind hier die SCSI-Laufwerke, die noch 300 bis 400 Mark kosten. Auch die 6x-Laufwerke sind ausschließlich mit ATAPI- und SCSI-Anschluß verfügbar. Preisgünstigstes Enhanced-IDE-Modell in dieser Leistungsklasse ist derzeit das Teac 56A für knapp 500 Mark, während das NEC CD-R 512 und das Teac 56S, die beide mit SCSI-Interface ausgestattet sind, etwa 550 Mark kosten. Wann aber lohnt sich die Anschaffung eines 4x-Laufwerkes? Rentiert sich der Aufpreis von 200



Mark für weit-
ere 300 KB/sec tatsächlich?

Praxistest

Um die in der Praxis sich ergebenden Unterschiede beim Laden von Spielen, Kopieren von Dateien oder Suchen nach Texten auf einer CD zu ermitteln, führten wir mit drei Laufwerken eine umfangreiche Testreihe durch.

- Das älteste hierbei eingesetzte CD-ROM-Laufwerk war ein externes NEC CDR-74, das 1993 als erstes SCSI-Laufwerk mit zweifacher Übertragungsrate arbeitete.
- Mitte 1994 wurde das zweite Laufwerk präsentiert: das Toshiba XM-3501 mit 4-facher Geschwindigkeit, SCSI-Interface und nur 120 ms Zugriffszeit.
- Mit 6-facher-Transferrate und 145 ms Zugriffszeit arbeitet schließlich das dritte Laufwerk im Test: das SCSI-Drive CDR-512 von NEC, vorgestellt im Mai 95.

Angeschlossen über einen SCSI-Host-Adapter von Adaptec, wurde die Leistung der drei Laufwerke an einem 486-DX2/66 bei ausgeschaltetem CD-ROM-Cache zunächst mit Hilfe von CD Certify von Landmark gemessen. Hierbei werden die Zugriffszeit und Übertragungsrate in Relation gesetzt und

in einem Performance-Index ausgedrückt. Die erste Überraschung zeigte sich schon hier: Mit einem Index von 3,3 liegt das Toshiba-Laufwerk nur knapp hinter dem mit 6-facher Umdrehungszahl arbeitenden NEC CDR-512, das jedoch eine höhere Zugriffszeit besitzt und sich daher mit einem Index von 3,4 nur knapp behauptet.

Mit rund einem Dutzend Spielen ermittelten wir anschließend, wie lange Installation und Programmstart dauern. Klar, daß das Double Speed-Laufwerk hierbei alt aussieht. Ein Unterschied zwischen 4x- und 6x-Laufwerk hingegen war nur bei wenigen Spielen überhaupt meßbar! Lediglich bei Wing Commander 3, Cyberia, Full Throttle sowie Battle Isle 2 ergaben sich überhaupt signifikante Unterschiede, die Sie in einer gesonderten Tabelle finden. Besonders auffällig ist hier, daß es beim Starten von Spielen offenbar weniger auf hohe Übertragungsraten, als vielmehr auf eine schnelle Zugriffszeit ankommt, wie die oftmals kürzeren Ladezeiten des 4x-Laufwerkes von Toshiba zeigen. Erst, wenn wirklich große Datenmengen bewegt werden müssen, wie es bei der Textsuche auf der Katalogdisk vom Shareware-Spezialisten CDV oder dem Kopieren von 520 Dateien unter DOS der Fall war, kommt die höhere Übertragungsrate des 6-fach-Laufwerkes von NEC zum Tragen.

Kaufempfehlung

Die Frage "Kaufe ich mir ein preiswertes 6x-Laufwerk oder besser ein schnelles 4x-Modell?", läßt sich einfach beantworten: Statt nur auf die Übertragungsgeschwindigkeit zu schauen, sollten Sie die Zugriffszeit in den Vordergrund stellen. Die von den Herstellern angegebenen Werte sind zwar nur theoretische Werte, die in

Auf einen Blick: die derzeitige Marktsituation bei CD-ROM-Laufwerken

1x-Laufwerke, 150 KB/sec

Haben sich als Standard etabliert. Einstiegsmodelle erhalten Sie schon ab 250 Mark. Mittlere Zugriffszeit zwischen 350 und 490 ms.

2x-Laufwerke, 300 KB/sec

Werden kaum noch angeboten. Restposten sind mitunter für rund 100 Mark zu haben. Mittlere Zugriffszeit zwischen 200 und 300 ms.

4x-Laufwerke, 600 KB/sec

Haben sich als Standard etabliert. Einstiegsmodelle erhalten Sie schon ab 250 Mark. Mittlere Zugriffszeit zwischen 120 und 200 ms.

6x-Laufwerke, 900 KB/sec

Bieten kaum Vorteile gegenüber 4-fach-Modellen und werden bereits 160 von 8x-Laufwerken überholt. Mittlere Zugriffszeit zwischen 120 und 150 ms.

8x-Laufwerke, 1,2 MB/sec

Zur CeBIT 96 werden die meisten Hersteller ein solches Laufwerk zeigen. Ab Ende 96 sind vernünftige Preise zu erwarten. Zugriffszeiten von ca. 120 ms.

Benchmark für CD-ROM-Laufwerke

Sie möchten wissen, wie schnell Ihr CD-ROM-Drive wirklich ist? Mit CD Certify bekommen Sie von der Firma Landmark aus München ein professionelles Tool, das nicht nur die Übertragungsrate und Zugriffszeit, sondern auch die CPU-Last während des Datentransfers ermittelt. Daneben können Sie die Treiberfunktionalität überprüfen oder einen Lesetest der CD-Oberfläche durchführen lassen. Angeboten wird CD Certify zu einem Preis von knapp 200 Mark.

Anbieteradressen

Landmark Europa, Postfach 71 08 44, 81458 München, Tel. (089) 759 20 26, Fax (089) 759 51 50

NEC Deutschland GmbH, Steinheilstraße 4-6, 85737 Ismaning, Tel. (089) 9 62 74-0, Fax (089) 9 62 74-500

Toshiba Europe GmbH, Hammfelddamm 8, 41460 Neuss, Tel. (02131) 158-01, Fax (02131) 158-473

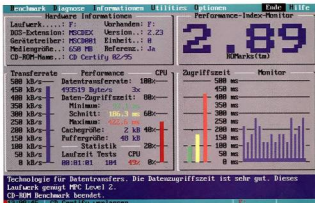
der Praxis meist etwas schlechter ausfallen - zur Klassifizierung der Laufwerke sind sie dennoch allemal ausreichend.

Beim Spielen werden Sie die höheren Übertragungsraten - wenn überhaupt - lediglich beim Nachladen von Zwischensequenzen spüren. Der Spielablauf wird sich aber nicht beschleunigen, da

derzeitige Spiele ohnehin nur auf Double Speed-Laufwerke optimiert sind. Zum Kauf eines solchen Laufwerkes können wir jedoch nicht raten, da die Performance-Unterschiede zu groß sind. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet derzeit die 4x-Laufwerke, sofern Sie auf eine ausreichend schnelle Zugriffszeit achten.

Technische Daten

Geschwindigkeit	NEC CDR-74 2 x	Toshiba XM-350 4 x	NEC CDR-512 6 x
Transferrate	300 KB/sec	600 KB/sec	900 KB/sec
Zugriffszeit	280 ms	120 ms	145 ms
Datenpuffer	256 KByte	256 KByte	256 KByte
letzter Verkaufspreis (aktuell)	800 Mark (12/93)	600 Mark (5/94)	580 Mark
Benchmark CD Certify			
Performance-Index	1,4	3,3	3,4
Zugriffszeit	420 ms	165 ms	189 ms
Transferrate	309 KB/sec	601 KB/sec	915 KB/sec
Benchmark DOS			
Lesen 520 Dateien (1 MByte Umfang)	2:33 Minuten	58 sec	48 sec
Textsuche in CD-Katalog 1:01 Minuten von CDV		35 sec	32 sec
WC3 laden	46 sec	34 sec	37 sec
Cyberia installieren	28 sec	16 sec	15 sec
Full Throttle starten	37 sec	19 sec	21 sec
Battle Isle 2 installieren	1:26 Minuten	38 sec	40 sec



WIND



Tips und Tricks

In den vergangenen Wochen konnten wir uns vor Hilferufen in Sachen Windows 95 kaum noch retten. Unsere Telefonleitungen glühten, und unser Briefkasten sah aus wie geschwängert. Mit der neuen Super-Software scheint wohl doch nicht alles so zu klappen, wie man es sich gewünscht hätte. Aber keine Panik - PC Power läßt Sie nicht im Stich! In diesem Monat präsentiert Ihnen unser binäres Wunderkind Phil Paisnel ein paar grundlegende Tips zu Windows 95. Im nächsten Heft gibt's dann noch mehr...

Kompatibilität testen

Mit Hilfe von System Check, einem Testprogramm von Microsoft, können Sie bereits vor der Installation von Windows 95 prüfen, ob Ihr Rechner für das neue Betriebssystem überhaupt geeignet ist. System Check testet dabei Festplatte, Arbeitsspeicher, Performance sowie die zu installierende Software auf eine Kompatibilität zu Windows 95. Bezahlen können Sie das Programm im Internet unter der Adresse <http://www.microsoft.com/windows/download/>.

Originaldisketten von Windows 3.x

Wurde die alte Version von Windows bereits von der Festplatte entfernt und haben Sie Windows 95 als Update erworben, benötigen Sie

während der Installation noch die Originaldisketten Ihrer alten Windows-Version. Diese dienen jedoch nur zur Kontrolle, ob Sie berechtigt sind, das Update durchzuführen.

Alte Windows-Version bel behalten

Mit einigen Tricks ist es möglich, neben Windows 95 noch eine alte Windows 3.x-Version zu betreiben. Installieren Sie dazu das neue Windows zunächst in einem Ordner Ihrer Wahl, wie beispielsweise C:\WIN95. Jetzt werden die alten Programmgruppen mit der Dateiendung GRP in das Startmenü von Windows 95 integriert - ein Doppelklick auf diese Dateien genügt bereits, um dies durchzuführen. Aufwendiger ist der nächste Schritt: Alle Programme, die

Dateien wie DLLs oder Treiber in das alte Windows-Verzeichnis eingetragen haben, sind neu zu installieren bzw. die Komponenten in das neue Verzeichnis zu übertragen. Erledigen Sie dies Schritt für Schritt für jedes Ihrer Programme und testen Sie diese sofort.

Eine andere Möglichkeit ist das Kopieren der alten Windows-Version in einen neuen Ordner und die Neuinstallation von Windows 95 in das bestehende Windows-Verzeichnis. Hierbei müssen Sie jedoch im alten Verzeichnis die bestehenden INI-Dateien nach dem vorherigen Windows-Pfad durchsuchen und diesen abändern - je nach Menge der Programme eine durchaus abendfüllende Beschäftigung.

Unter Umständen kann es auch sinnvoll sein, die vorhandene DOS-Version zu erhalten. Kopieren Sie das alte DOS dazu in ein neues Verzeichnis, das Sie beispielsweise C:\DOS622 nennen. Nach der Installation von Windows 95 passen Sie noch in den Startdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS die Pfadangaben von Treibern auf den neuen Pfad an.

In Windows 3.x gelangen Sie, indem Sie während der Boot-Phase beim Erscheinen der Zeile "Windows 95 wird gestartet" die Taste F4 drücken oder mit F8 ein Auswahlmenü aktivieren. Unter Umständen ist es nötig, von Windows 95 aus in der Datei MSDOS.SYS, die unter dem neuen Windows als editierbare Textdatei vorliegt, in der Sektion "Options" die Zeile BootMulti=1 einzufügen.



Vorbereitende Maßnahmen

Sind die für Windows 95 nötigen Systemdateien zerstört oder wurden sie von Ihnen versehentlich gelöscht, wird eine komplette Neuinstallation fällig. Ein Backup dieser wichtigen Dateien legt Ihnen das Emergency Recovery Utility (ERU.EXE) an, das Sie jedoch ausschließlich auf der CD-Version von Windows 95 finden.

Sinnvollerweise sollten Sie von ERU die Systemdateien auf einer Diskette anstatt auf der Festplatte speichern lassen, auf der sich anschließend auch das zum Wiederherstellen nötige Programm ERU.EXE findet.

Windows 95 startet nicht mehr

Bricht Windows beim Hochfahren den Ladevorgang ab oder bleibt hängen, können Sie mit Hilfe einer Startdiskette booten und gelangen dann zum DOS-Prompt. Ebenso wie beim Vorgänger, können Sie auch Windows 95 durch Eingabe von WIN manuell starten und zur Fehlerlösung eine Reihe von Parametern übergeben. Der Aufruf hierfür lautet **WIN /D:x**, wobei für x die folgenden Werte erlaubt sind:

V: Es wird der virtuelle Treiber für

Windows 95-Setup

Windows 95-Setup-Assistent

Der Setup-Assistent unterstützt Sie bei der Installation von Windows 95. Klicken Sie auf "Weiter", sobald Sie bereit sind.

Die Installation erfolgt in drei Phasen:

1. Abfrage der Systeminformationen
2. Kopieren der Windows 95-Dateien
3. Neustart des Computers und Beenden der Installation

Hinweis: Beim Installieren von Windows 95 werden ggf. vorhandene Versionen von MS-DOS und Windows ersetzt.

WS 95

zu Windows 95

den Festplattenzugriff ausgeschaltet. Probieren Sie diese Option, wenn Sie zuvor die Konfiguration für die Festplatte geändert haben.

F: Kommt es in Zusammenhang mit ausgefallenen Festplattenkontrollern, schalten Sie mit dieser Option vom 32-Bit auf den 16-Bit-Zugriff um.

S: Stürzt Windows 95 beim Laden seiner eigenen Treiber ab, verwenden Sie zunächst diese Option, um die Breakpoints im ROM-Bereich zu deaktivieren.

A: Das Laden von Treibern in den Adapterbereich A000-FFFF wird verhindert. Dies kann bei der Fehlersuche hilfreich sein, wenn Erweiterungskarten installiert sind, die in diesem Bereich Speicher belegen (z.B. SCSI-Hostadapter mit BIOS).

B: In der Datei BOOTLOG.TXT wird der Startvorgang festgehalten. Im Fehlerfall können Sie hier nachvollziehen, an welcher Stelle Windows 95 abstürzt.

Installierte Treiber ausdrucken

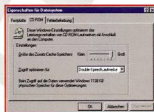
Sie können sich die Fehlersuche erleichtern, indem Sie die im System

installierten Treiber sowie die zugehörigen Dateien ausdrucken. Die hierfür nötige Funktion finden Sie unter Arbeitsplatz - Systemsteuerung - System - Geräte-Manager. Klicken Sie hier auf Drucken, bekommen Sie eine übersichtliche Liste aller Treiber, deren Versionsnummern sowie die belegten IRQs und DMA-Kanäle. Um eine Textdatei zu erstellen, installieren Sie zunächst den Druckertyp "Universal/Nur-Text" im Drucker-Setup, bevor Sie mit "Ausdruck in Datei" die Ausgabe starten. Somit verhindern Sie, daß sich zusätzliche Steuerzeichen für den Drucker in dieser Datei befinden.

Pentium auf Fehler testen

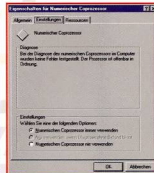
Unter Windows 95 ist eine Funktion integriert, mit deren Hilfe Sie überprüfen, ob Ihr Pentium-Prozessor mit einem fehlerhaften numerischen Coprozessor arbeitet. Rufen Sie hierfür den Geräte-Manager des System-Kontrollfeldes in der Systemsteuerung auf. Unter Systemkomponenten - Numerischer Coprozessor - Eigenschaften - Einstellungen können Sie nachschauen, ob der Coprozessor in Ordnung

ist und diesen gegebenenfalls deaktivieren.



CD-ROM-Cache vergrößern

Der Cache für Festplatte und CD-ROM-Laufwerk wird normalerweise von Windows 95 automatisch verwaltet. Jedoch ist die Zugriffsoptimierung standardmäßig für ein Single Speed-Laufwerk konfiguriert. Ändern können Sie diese Einstellung entsprechend der Geschwindigkeit Ihres Laufwerkes unter Systemsteuerung - System - Leistungsmerkmale - Dateisystem - CD-ROM. Auch die Größe des Cache sollten Sie - sofern ausreichend RAM vorhanden ist - vergrößern.



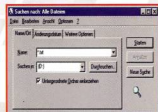
Dateien schneller bearbeiten

Im Startmenü finden Sie unter dem Eintrag "Dokumente" eine Liste der

15 zuletzt benutzten Dokumente. Diese können Sie dort direkt auswählen, woraufhin die zugehörige Anwendung gestartet und das Dokument geladen wird. Entfernen können Sie die Einträge, indem Sie den Taskbar mit der rechten Maustaste anklicken, die Eigenschaften aufrufen und dort unter "Programme im Menü Start" die entsprechende Option auswählen.

Offene Fenster schnell schließen

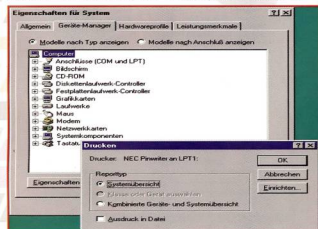
Haben Sie sich durch eine Reihe von Unterverzeichnissen geklickelt und dabei für jeden Ordner ein neues Fenster geöffnet, kann das Schließen zu einer lästigen Angelegenheit werden. Halten Sie beim Schließen des zuletzt geöffneten Fensters einfach die Umschalt-Taste gedrückt, werden alle Fenster dieser Kette automatisch geschlossen.



Bequeme Dateisuche

Unter Windows 95 sollten Sie sich ein manuelles Suchen von Dateien verweigern - durch die ungewohnte Umgebung dauert das Auffinden der gewünschten Datei nur noch länger. Starten Sie statt dessen mit F3 die Funktion zur Dateisuche: Hier können Sie gezielt nicht nur nach dem Namen, sondern auch nach Erstellungsdatum, Typ der Datei sowie nach einer vorgegebenen Größe suchen lassen.

Drag & Drop auf dem Taskbar Mit Hilfe des Taskbar können Sie

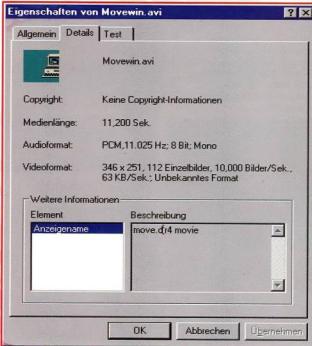


einer Anwendung oder einem zuvor geöffneten Fenster auch dann ein Dokument übergeben und von anderen Fenstern überdeckt wird. Ziehen Sie das betreffende Objekt über den entsprechenden Eintrag im Taskbar und verweilen dort mit gedrückter Maustaste einen Moment, bis das gewünschte Fenster in den Vordergrund gebracht wird.

Zu viele Einträge im Verzeichnis

Auch unter Windows 95 haben Sie die von DOS gewohnte Einschränkung, daß im Wurzelverzeichnis eines Laufwerkes nicht mehr als 512 Einträge stehen dürfen. Während unter DOS die Menge der Einträge noch mit der Anzahl der Dateien bzw. Ordner identisch war, ist dies bei der Verwendung von langen Dateinamen unter Windows 95 nicht mehr der Fall, da hierbei mehrere Verzeichnis-Einträge von nur einem langen Dateinamen verschlungen werden können. Verwenden Sie daher stets eine Reihe von übergeordneten Verzeichnissen, in die Sie thematisch sortiert Ihre Spiele, Anwendungen oder Utilities hineinkopieren.

Auflösung von AVI-Videoclips
Möchten Sie wissen, in welcher Bildgröße oder mit wieviel Bildern pro Sekunde ein AVI-Video vorliegt? Klicken Sie die betreffende Videodatei mit der rechten Maustaste an, öffnet sich die Dialogbox "Eigenschaften", in der Sie detaillierte Angaben zu Spieldauer, Datelänge sowie zu den Audio- und Videoformaten finden.



Hier finden Sie die richtigen Treiber

Beim Umstieg auf Windows 95 sollten Sie darauf achten, daß Sie sich für Ihre Hardware aktuelle und auf das neue Betriebssystem abgestimmte Treiber besorgen. Am einfachsten geschieht dies natürlich über die Online-Dienste wie CompuServe oder das Internet.

CompuServe

GO ATTECH
GO CREATIVE
GO MICROSOFT
GO MIRO
GO SPEA
GO MSL
GO WINNEWS

Internet

<http://www.microsoft.com>
<http://www.windows95.com>
<http://www.innots.co.uk/~leewilko/index.html>
<http://www.supernet.net/~edtiley/Windows%20edstips.html>
<http://www.xmission.com/~ehelntz/Windows%2095/>
<http://www.zdnet.com/pcdirger/zdgerman.html>
<ftp://ftp.microsoft.com/ftp/cdrom.com/pub/Windows%2095>

Mailboxen von Herstellern

ATI (089) 46090766
Creative (089) 957723774
Diamond (089) 5460093
Miro (0531) 2113112
Spea (08151) 12921
NEC (089) 31601218

TOPSHARE

Hans-Günter Röpke Abt.pap, Wilhelm Buschstr.41

38723 Seesen-Rhüden

Tel.05384/1680 Fax. 05384/280 BTX röpke#

Kinderprogramme CD-ROM	Infotainment & Nützliches
ADI Deutsch 1-2. Klasse 89,-	1933-1945 Zeitgeschichte 85,-
ADI Deutsch 3-4. Klasse 89,-	3D Atlas 99,-
ADI Math 1-2. Klasse 89,-	Abenteuer Mensch 3D 99,-
ADI Math 3-4. Klasse 89,-	Amnesty Interactive 35,-
ADI Junior Rechnen und Lesen: 4-6 Jahre 89,-	Atomic Age 35,-
6-7 Jahre 89,-	Body Works 4.0 59,-
Ges geht nach Cyberborn 69,-	Bundesliga Multimedia:
Kiekyo & die Diebe der Nacht59,-	• Bayern München 59,-
Kinderbibel 44,-	• Borussia Dortmund 59,-
Tuneland DV 85,-	• Borussia Mönchengladbach 59,-
Word Attack DV 85,-	• 1.FC Kaiserslautern 59,-
Zirkus 69,-	• SV Werder Bremen 59,-
CD-ROM Spiele	Das ALL 98,-
3D Lemmings 92,-	D-Info 39,-
Aliens DV 78,-	D-Atlas 39,-
Ascendancy DV 83,-	D-Jury 45,-
Astoria die große Reise DV 84,-	dhase (Private Edition) 39,-
BAO Flight Shop 84,-	Deutsche Geschichte 8-1914 59,-
Capitalism DV 78,-	Die Evangelien 94,-
Chessmaster 4000 45,-	Die Letzten ihrer Art 84,-
Command & Conquer DV 88,-	Die Medici 72,-
Cruiser no rennens DV 79,-	Englisch 1 Plus 79,-
Der Clou ind. Profi Disk 34,-	Kurze Geschichte der Zeit 85,-
Destruction Derby 88,-	Einfl in die klassische Musik 58,-
Empire 2 68,-	Fax Anshum 39,-
Fade to Black DV 88,-	Gequiz 38,-
Fatal RacingDA 68,-	History of the World 99,-
Fifa Soccer 96 78,-	Infopedia 79,-
Flight Unlimited DV 89,-	Le Louvre 88,-
Fuzzys World 39,-	Mathe Workshop DV 88,-
Heroes of Might & Magic DV78,-	Mein Büro (7 Vollversionen) 45,-
HUGO 3 69,-	
Magic Carpet 2 86,-	
Mephisto Genius 2.0 86,-	
Myst DV 69,-	
Need for Speed DV 82,-	
NHL Hockey 96 DV 79,-	
Panzer General 49,-	
PGA Tour Golf 96 79,-	
Pinball Illusion 64,-	
Psycho Pinball 68,-	
ran Soccer DV 78,-	
Q-POP DV 69,-	
Sim City 2000 Enhanced 91,-	
Simon the Sorcerer 2 DV 79,-	
Sim Town DV 69,-	
Space Marines DV 79,-	
Space Quest 6 DV 79,-	
Star Trek Omnipedia 79,-	
Star Trek Final Unity DV 96,-	
Star Trek Tech Manual DV109,-	
Syndicate 31,-	
Terminal Velocity 68,-	
Transport Tycoon Deluxe DV88,-	
TV Karriere Spiel DV 36,-	
Ultra Pinball 74,-	
Virtual Pool 68,-	
Which Heaven 85,-	
Wetland DA 62,-	

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

Michelangelo 76,-	
Microsoft Cinema 95 89,-	
Cinema 96 (WIN 95) 99,-	
P.A.W.S. 79,-	
Roswell the Original 59,-	
Simply 3D 137,-	
Thomas Mann 84,-	
Telefilm Deutschland 39,-	
The Way Things Work 99,-	
Topware Gold II 39,-	
Ultimate Human Body 99,-	
Vom Adler zum ICE 58,-	
Wermer die CD 69,-	
Win Viskabel 2.0 engl. oder franz. je 85,-	
Win Wörterbuch D/E -E/D 12,-	
Win Wörterbuch D/F-F/D 12,-	
Windows 95 World 25,-	
Welt Atlas 4.0 DV 25,-	
Yellow Star Pay CD 8,90	
Yellow Point CD 39,-	
Yellow Point die 2. 19,-	

Mega Pak 4 (11CD's) 85,-
Panzer General, Dawn Patrol, Black Knight, Dragon's Lore, Tornado/Oper. Desert Storm, Orion Conspiracy, Space Ace, Empire Soccer 94, Savage Warrior, Aegis-Guardian of the fleet
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 Dezember 31.12.95(Datum des Poststempels) (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

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.

Alles unter KONTROLLE!

A woman with blonde hair is shown from the chest up, holding a black joystick with a red button. She has a wide-eyed, open-mouthed expression of surprise or excitement. The background is a soft-focus green and blue.

Ich bin sicher, daß ich niemandem von Ihnen erklären muß, was ein Joystick ist. Selbst meine Oma Hedwig weiß, wie so ein Gerät aussieht, obwohl sie mit Computern eigentlich gar nichts am Hut hat. Ich glaube, es ist nur noch eine Frage der Zeit, daß dieser Begriff im Duden aufgenommen wird, so geläufig ist er gegenwärtig schon. Ich erspare mir an dieser Stelle allerdings jedwede Spekulation darüber, wie die "Freudenknüppel" nach der Rechtschreibreform buchstabiert werden. Also nutze ich die Gelegenheit, solange ich noch Joystick schreiben darf, um 12 Vertreter unterschiedlichster Art im folgenden näher unter die Lupe zu nehmen. Boris Sander sagt: "Schau'n mer mal".

CH MACH III

Rushware ■ Tel.: 02131 - 9650 ■ ca. DM 79,95



Dieser kompakte Joystick macht äußerlich einen sehr stabilen Eindruck. Ungewöhnlich für die Zentrierung sind zwei Drehrädchen. Kleine Plastikstifte zeigen die momentane Position an. Eine nette Idee, um das Verstellen der Zentrierung während eines Spiels zu verhindern. Daneben befinden sich zwei Schieberegler auf der Gehäuseoberfläche. Diese dienen dazu, die automatische Zentrierung des Steuerhebels ein- oder auszuschalten. Bei einigen Spielen ist der Federzug eher hinderlich, wenn man ein Ziel beispielsweise genau anvisieren möchte. Der durch ein Kugelgelenk gelagerte Steuerhebel ermöglicht schnelle Reaktionen, lediglich die Nullpunktage ist etwas schwammig und hat ein wenig Spiel. Ansonsten kann man aber sehr präzise damit arbeiten. Die beiden oberliegenden Funktionsknöpfe haben einen langen Hub, so daß sehr viel Kraft aufgebracht werden muß. Ballerorgien bleiben durch einen ordentlichen Muskelkater im Unterarm somit einige Tage im Gedächtnis. Sie sollten zum Schießen abwechselnd die linke und rechte Hand gebrauchen, damit das Muskelwachstum auf beiden Seiten erfolgt (oder aber Sie fahren einen Manta und lassen ihn nur den linken Arm aus dem Fenster hängen, den Rechten sieht ja dann keiner, schmunzelt).

✓ 79%

Jöllbeck ■ Tel.: 04287 - 1251 ■ ca. DM 69,95

PC OPTIX

Nach längerer Benutzung neigen Joysticks dazu, nicht mehr genau zu zentrieren. Mechanische Teile sind nun mal Verschleißteile. Dieses Problem umgeht der PC Optix durch optische Sensoren, wie man sie von Infrarot-Mäusen her kennt. Dadurch wird die Zahl der mechanischen Bauteile verringert, was die Lebensdauer erhöht. Aber es steckt noch mehr technische Raffinesse in diesem ThrustMaster-kompatiblen Gerät. Die mitgelieferte Software MegaZoom ermöglicht eine individuelle Arbeitsbereichskalierung des Joysticks. Damit läßt er sich den persönlichen Anforderungen anpassen. Das Kugelgelenk mit automatischer Zentrierung gestattet eine präzise Steuerung und verzichtet auch mal härtere Umgangsformen. Vier wunderbar leichtgängige Funktionsknöpfe an der Griffoberseite fehlen ebenso wenig wie ein Drehregler zur Schubkraftsteuerung. Ein weiterer Drehregler schaltet die Dauerfeuertaste ein oder aus. An der Gehäuseunterseite befindet sich ein kleiner Schalter, mit dem man von analoger auf digitale Betriebsart umschaltet. Außerdem sorgen vier Saugfüße für einen sicheren Stand. Durch die Straffheit der Federung ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, sorgt aber für eine zuverlässige Zentrierung des universell einsetzbaren PC Optix.

✓ 88%



PC FLIGHT FORCE

Jöllbeck ■
Tel.: 04287 - 1251 ■ ca. DM 69,95

Dieser 2-Tasten-Analogstick wurde, wie der Name schon sagt, speziell für Flugsimulationen entworfen. Das Gerät hat einen robusten Metallkern und hält auch größeren Beanspruchungen stand. Der Griff ist sowohl für Links- als auch Rechtshänder gleich gut geeignet, und man hat schon ordentlich was in der Hand. Auch die beiden Feuertasten lassen sich genauso butterweich betätigen wie beim PC Optix. Für beide Tasten kann man die Dauerfeuertaste getrennt einschalten, vorausgesetzt natürlich, die Software unterstützt dieses Feature. Die Zentrierschieber liegen unten an der Gehäuseunterseite, so daß ein unbeabsichtigtes Verstellen unmöglich ist. Durch den Metallkern bringt der PC Flight Force schon einiges an Gewicht auf die Waage. Zusammen mit dem flächendeckenden Saugfuß am Gehäuseboden steht er bombensicher auf dem Tisch. Die Steuerung ist angenehm leichtgängig und zentriert für einen Joystick dieser Preisklasse überraschend gut. Allerdings hätte ich mir für die Schubregelung zusätzlich noch einen Regler gewünscht, denn es kann mitunter recht müßig sein, mit der linken Hand ständig die Kerosinpumpen zu steuern. Ansonsten macht der PC Flight Force, der sich auch in anderen Spielgenres einsetzen läßt, einen guten Eindruck.

✓ 83%

PC FLIGHT FORCE PRO

Jöllbeck ■ Tel.: 04287 - 1251 ■ ca. DM 99,95

Die Schwächen des PC Flight Force bügelt diese Weiterentwicklung aus. Er hat fast das Doppelte an Gewicht, was mich jedesmal darauf achten läßt, daß mir das Teil nicht auf die Füße fällt. Der Flight Force Pro ist sehr stabil aufgebaut und verfügt über einen äußerst strapazierfähigen Metallkern. Er ist voll ThrustMaster-kompatibel und wird daher wohl von jedem Spiel unterstützt. Die Software MegaZoom, die ich beim PC Optix ansprach, liegt auch diesem Gerät bei. Wie es sich für einen Flightstick gehört, befindet sich auf der linken Seite die Schubkontrolle, die sich manuell auch ausschalten läßt. Insgesamt fünf Funktionsknöpfe können den Anforderungen gemäß angepaßt werden. Die Joystick-Kanäle A-D können einzeln auf Dauerfeuer eingestellt oder abgeschaltet werden. Ich habe es zwar schon zweimal erwähnt, aber auf die Tasten drücke ich jedesmal immer wieder gerne drauf. Sie haben einen eindeutig definierten Druckpunkt und sind sehr exakt. Um während eines Fluges mal eben schnell die Blickrichtung zu ändern, spendierte man dem Flight Force Pro einen 4-Wege-Kippsschalter. Auch der FFP hat einen großen Saugfuß unter der Bodenplatte und steht, auch bei heftigen Lenkbewegungen, sicher auf dem Tisch. Eine interessante Alternative zu den teuren Konkurrenten.

✓ 91%



JANUAR 1996 PC POWER

GRAVIS FIREBIRD

Leisuresoft
 ■ Tel.: 02383 - 690
 ■ Preis: ca. DM 174,-



Ein neues Raumschiffmodell für die Fortsetzung von Kampfstern Galactica? Ach was, ein Joystick, oder so was Ähnliches! Denn den Firebird könnte man besser mit Multifunktions-Board bezeichnen. 16 Druckschalter und zwei Potentiometer machen die Tastatur während eines Einsatzes überflüssig, denn er wird zwischen Keyboard und Rechner geschaltet und kann alle Tastatur-Codes emulieren. Die mitgelieferte, sehr komfortable Software sorgt für die individuelle Funktionsknotenbelegung. Der Steuerknüppel ist mit einem Kugelgelenk im Gehäuse verankert, macht aber leider einen sehr wackeligen Eindruck. Auch die Steuerung ist doch sehr "plastik- like". Für den Preis kann man ein wenig mehr verlangen. Aber die Idee an sich ist nicht schlecht. Vorausgesetzt, man erinnert sich daran, welche Taste die gewünschte Funktion ausführt, wird der Spielfuß enorm beschleunigt. Auch wenn das Haupteinsatzgebiet Flugsimulationen sind, lassen sich andere Spielgenres prima damit spielen. Über vier Schieberegler an der Unterseite kann man sich die Form des Arbeitsbereiches in mehreren Stufen von rund auf quadratisch einrichten. So ist man für die verschiedensten Einsatzzwecke gerüstet.

✓ 74%

Leisuresoft
 Tel.: 02383 - 690
 ■ ca. DM 24,99

TECNOPLUS HAWK+

Deutlich günstiger als der FX2000 bietet der Hawk + dem Einsteiger mehr Spielfreude. Hier ist die Steuerung insgesamt exakter und besser positionierbar. Man sollte zu dem Kurs aber keine konstruktionstechnischen Wunder erwarten und mit dem Steuerknüppel eher zärtlich umgehen. Die beiden oberliegenden Zentriereräder hat man - bei mangelnder Obacht - im Nu verstellt. Der Griff liegt aber gut in der Hand und ist auch für die "linke Minderheit" (handbenutzungstechnisch gesehen, wir sind kein Politmagazin!) geeignet. Die automatische Zentrierung läßt sich getrennt für beide Achsen entriegeln. Erstaunlich! Die beiden oberen Feuerknöpfe sind etwas schwammig und haben keinen eindeutigen Druckpunkt, so daß flotte Schußwechsel schnell zur Qual werden können. Aber dafür hat man einen Dauerfeuerschalter direkt an der Griffoberseite, so daß man bequem zwischen den beiden Modi umschalten kann. Fortgeschrittene sollten lieber ihre Verwandtschaft anpumpen, um noch ein paar Mark für einen stabileren Joystick draufzulegen. Gelegenheitsspieler und Einsteiger sollten aber keine falsche Scham haben und sich das Ding mal ansehen.



× 61%

ThrustMaster XL

Leisuresoft
 ■ Tel.: 02383 - 690 ■ ca. DM 79,95

Gut sieht er ja aus, der XL von ThrustMaster. Bekannt für seine exzellenten, aber auch teuren Produkte möchte sich ThrustMaster wohl jetzt doch Marktanteile in der Mittelklasse sichern. Daher hat es auch nur für Plastikgehäuse und -mechanik gereicht. Die Steuerung ist aber sehr angenehm und genau. Die Zentrierung hat zwar ein wenig Spiel, liegt aber durchaus noch im Toleranzbereich. Zentrierer sucht man vergebens, da der XL mit einer geeigneten PC-Karte hardware-mäßig bei Bedarf zentriert wird. Das schwarze Gehäuse steht fest auf dem Tisch und liegt, genau wie der Steuerhebel, auch sicher in der Hand. Leider fehlt dem Schönlings ein Schubregler, der in dieser Preisklasse eigentlich vorhanden sein mußte. Dafür spendierte man ihm einen 4-Wege-Kippschalter und vier Funktionsknöpfe, einer davon für den kleinen Finger. Da ich bislang selten in die Verlegenheit kam, mit dem kleinen Finger zu ballern, hörte man des öfteren im Treppenhaus der Redaktion durch kurzzeitige Muskelkrämpfe hervorgerufene Schmerzensschreie meiner Person. Schnörkellos und geradlinig, so präsentiert sich der ThrustMaster XL, der ganz große Hit ist er aber nicht.

✓ 84%



Leisuresoft
 Tel.: 02383 - 690
 ■ ca. DM 169,-

ThrustMaster PFCS

Beim Auspacken denke ich, daß man schon mit einem 7,5-Tonner drüberfahren muß, um den PFCS klein zu kriegen. Außer dem Schaft sind alle mechanischen Teile aus Metall und sehr solide verarbeitet. Eine schmucke Metallplatte zieht das schwarze Gehäuse. Als hätte ich es geahnt, zentriert der Joystick absolut exakt und ohne Spiel, und das alles ohne die lästige manuelle Zentrierung. Der Griff fühlt sich einfach großartig an und wurde mit hoher Präzision gefertigt. Ein 4-Wege-Schalter fehlt ebensowenig. Schwierige Flugmanöver können mit dem Phantom F-4 nachgeahmt. Vier gut erreichbare Funktionsknöpfe sind über den ganzen Steuerknüppel verteilt. Ein 4-Wege-Schalter fehlt ebensowenig. Schwierige Flugmanöver können mit hoher Präzision gefertigt werden, aber man muß auch schon einiges an Kraft aufbringen, denn die Federn sind sehr hart gespannt. Aber bei ThrustMaster gehört es wohl zur Firmenstrategie, sich nur der Yuppie-Käuferschicht zu widmen, die auch noch das nötige Kleingeld für einen separaten Schubregler haben, denn dieser läßt sich nirgends erspüren. Aber vielleicht brauchen Sie den ja gar nicht, denn der PFCS eignet sich auch hervorragend für andere Spielgattungen. So, jetzt packe ich das Ding schweren Herzens wieder ein, denn bedauerlicher Weise darf ich den PFCS nicht behalten (aber wenn ich behaupte, mir sei die Kaffeekanne ausgerutscht...?).

✓ 94%



THRUSTMASTER F-16FLCS

Leisuresoft ■ Tel.: 02383 - 690 ■
ca. DM 324,-



Haben auch Sie die Lebensmaxime "Höher, schneller, weiter"? Dann setze ich jetzt noch einen drauf und präsentiere den F-16 FLCS. Der voll programmierbare Joystick (kann man hier noch von "Joystick" reden?) wird zwischen Tastatur und Rechner gesteckt und kann somit jede beliebige Keyboard-Taste mit seinen acht Funktionstasten emulieren. Jeweils zwei 4-Wege- und 2-Wege-Schalter erleichtern die Steuerung komplizierter Funktionen und lassen den Griff zur Tastatur schnell vergessen. Die mitgelieferte Software ermöglicht die einfache und schnelle Konfiguration. So kann man den fehlenden Schubregler beispielsweise auf den 12-Wege-Schalter legen. Alle Funktionselemente lassen sich hervorragend handhaben. Der Steuerhebel ist mit einer Gummimanschette umgeben, die bei schnellen Aktionen schon mal knirscht, die Präzision der Steuerung aber in keiner Weise beeinträchtigt, denn die ist mit die beste, die ich je in die Finger bekam. Jump & Runs sind eigentlich zu schade für den F-16 FLCS, aber durchaus spielbar, wenngleich der offensichtliche Einsatzzweck Flugsimulationen sind. Leider ist das Gehäuse aus Plastik, steht aber aufgrund der enormen Größe niet- und nagelfest auf dem Tisch. Ich überlege schon, wieviel Seiten ich für dieses Schmuckstück schreiben muß!

✓ 96%

PC CONTROL PAD

Leisuresoft ■ 02383 - 690 ■ ca. DM 19,99



Sogenannte Flightsticks haben für manche Spiele einfach zu lange Steuerwege. Für Jump & Runs, Sport- oder Action-Spiele gibt es die Game Pads, die standardmäßig mit Videokonsole ausgeliefert werden. TecnoPlus PC Control Pad ist eine Version für den PC. Das farblich etwas langweilige Pad liegt gut in der Hand, und die drei Funktionsknöpfe sind gut erreichbar. Die Bedienung des Steuerpads leidet jedoch etwas unter der ungenauen Mechanik. Auch die Knöpfe haben einen etwas zu weichen Druckpunkt. Trotzdem sollte man sich das Gerät mal anschauen, vor allem, wenn man nur gelegentlich spielt und nicht so viel Geld ausgeben möchte. Für DM 20,- Aufpreis gibt es dieses Pad auch in Verbindung mit einer 120 MHz Joystick-Karte, die erfreulicherweise auf Jumper verzichtet und mittels Schieberegler konfiguriert werden kann.

✓ PC Control Pad 69%
✓ PC Game Pack 74%

CH VIRTUAL PILOT

Rushware ■ Tel.: 02131 - 9650 ■ ca. DM 179,95



Um nochmal auf das Thema Simulationen zurückzukommen, möchte ich an dieser Stelle den CH Virtual Pilot vorstellen. Außer für heiße Dogfights in schwindelnder Höhe eignet er sich genauso gut für rasante Asphaltduelle. Man muß sich für den VP schon ein wenig Platz auf dem Schreibtisch machen. Mittels zweier Fixierklammern wird er bombensicher am Tisch festgeschraubt. Genau wie im richtigen Flugzeug werden die Höhenruder durch Drücken und Ziehen des Steuerpads betätigt. Des öfteren hat man aber nur eine Hand frei, so daß sich die Steuerachse aufgrund des seitlichen Drucks etwas verhält. Ansonsten bekommt man aber ein wirklich großartiges Feeling für seine Maschine. Rechts auf der Gehäuseoberseite befindet sich ein Schubregler, der sehr präzise arbeitet. Seitlich links und rechts vom Steuerpad sind die beiden Feuerknöpfe angebracht, mit dem so mancher Gegner elegant zum Aussteigen bewegt werden kann. Ein paar Schalter mehr und ein Tastaturanschluß hätten aber auch nicht geschadet. Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, sollten Sie sich den robusten Virtual Pilot mal ansehen.

✓ 84%

CH THROTTLE

Rushware ■ 02131 - 9650 ■ ca. DM 179,95

KDer Schubkraftregler von CH ist dem eines echten Jets nachempfunden und sieht in schwarz einfach nur scharf aus. Viel wichtiger als die Optik ist aber das realistische Handling. Die Führung des Schubhebels ist leichtgängig und exakt, wenngleich das ganze Gerät nur aus Plastik besteht. Sechs Multifunktionsknöpfe können durch den Tastaturanschluß individuell programmiert werden. Die beiliegende Software unterstützt dieses auf komfortable Art und Weise. Dazu gibt es noch je einen 4-Wege- und 2-Wege-Schalter, die ebenfalls programmierbar sind. Ihren vorhandenen Joystick schließen Sie einfach an die Buchse des CH Throttle an. Das erspart die Notwendigkeit eines zweiten Joystickports. Die vier Gummipoppen an der Gehäuseunterseite garantieren einen festen, rutschfreien Stand. Man hat schon ordentlich was in der Hand. Die Schalter sind alle gut erreichbar, lediglich die drei am Griff liegenden Druckknöpfe sind etwas billig geraten. Spaß macht es aber trotzdem, die Turbinen mit dem CH Throttle aufheulen zu lassen.

✓ 88%



ULTIMATE PREVIEW 1996

Auf diesen Augenblick haben Sie sicher schon sehnsüchtig gewartet: Die ultimative PC Power-Spiel-Liste für das Jahr 1996 ist da! Jedes einzelne Spiel sämtlicher Software-Häuser ist hier aufgeführt. Viele der genannten Veröffentlichungstermine sind jedoch lediglich provisorisch und entstehen, indem man Dartpfeile in Richtung eines nahegelegenen Wandkalenders wirft.



10th Planet

(Mai) Dieses Weltraum-Ballerspiel wurde von Bethesda in den Vereinigten Staaten programmiert und hat unserem Reporter im wahrsten Sinne des Wortes den Atem verschlagen, als der Titel im Februar erstmals präsentiert wurde.



Aces Over Mountains

(Jan./Feb.) Nach den erfolgreichen Titeln Aces over the Pacific und Aces over Europe geht's nun ab in die Berge. Sie müssen Frachten über weite Strecken transportieren und sind ständigen Angriffen ausgesetzt.



Adrenaline Factor

(Sommer) Dieses isometrische Shoot-em-up präsentiert Ihnen einen Roboter, der so gut wie alles zerstören kann, was sich ihm in den Weg stellt. Weitere Infos fallen wegen Bodennebels und Geheimniskrämerie flach.



Aftershock

(Feb.) Ein 3D-Shoot-em-up mit Hubschraubern, in dem Sie gegen die verbrecherische Hex-Organisation zu Felde ziehen. Massenweise Baller-Action, mehr wissen wir zur Zeit noch nicht.



AH-64D Longbow

(März) Eine neue Flugsimulation von Electronic Arts, die wieder einmal den amerikanischen Apache-Hubschrauber zum Thema hat. Aber kann mir mal einer erklären, warum dieses Fluggefährt so weltberühmt ist? Wie viele Apache-Titel werden noch erscheinen?



Allied General

(Jan.) Der Nachfolger zu Panzer General. Eine etwas zähe Angelegenheit, wenn's Ihnen nur ums Ballern geht. Der Titel von SSI versetzt Sie in einen alliierten Panzer zur Zeit des Zweiten Weltkriegs.



Allegiance

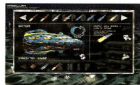
Ein 3D-Terroristendrama, das dem Doom-Ethos mehr Interaktivität hinzufügen will. Dieses knallharte Ballerspiel können Sie sich zulegen, sobald Sie wahlberechtigt sind (gilt nicht für die Kinder aus Niedersachsen!).



Apache Longbow Campaign Disks

(Mitte '96) Das Original-Game enthielt nur drei 'Campaigns', und das war auch so ziemlich sein einziger Fehler. Doch damit dürfte bald Schluss sein, denn die

neuen Aufgaben werden Sie wohl bis ins Jahr '97 beschäftigen, wenn die nächste Fortsetzung in den Handel kommt.



Archimedeon Dynasty

(Sommer) Nach einer weltweiten Katastrophe beschließt die Menschheit, fortan unter Wasser weiterzuleben (daher wohl der 'Zaunpfahl' Archimedes). Schläuer geworden ist sie jedoch nicht - Kriege gibt es nach wie vor. Außerdem müssen Kolonien gegründet und die Wirtschaft entwickelt werden.



Assault Rigs

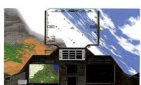
(März) Sieht aus wie die Stelle mit den Panzern in Tron, und spielt sich nach Aussagen glaubwürdiger Kollegen einfach traumhaft gut. Ein Ballerspiel mit virtuellen Panzern.



Azrael's Tear

(Jan.) Programmiert wurde dieses düstere 3D-Adventure von Intelligent

Games (Sim Isie). In einem Schutzanzug erforschen Sie Tunnels. Ja, und das war's auch schon.



Battlecruiser 3000

(Feb.) 'Echte auf amerikanisch', so beschreibt der Geschäftsführer von Gametek dieses Weltraum-Wirtschaftsspiel. Wir erwarten viele Kampfszenen, ganze Bildschirme voller Bilanzen und Nervenkitzel in der verbotenen Zone.



Bioforce Plus

(Jan.) Laut EA handelt es sich hierbei um das Originalspiel zuzüglich einiger neuer Missionen. Ideal für alle, die sich das Original bislang noch nicht gekauft haben. Aber was machen die übrigen?



Championship Manager All-Stars

(Sommer) Fußball-Fans werden feuchte



Blade Runner

(Weihnachten) Das bislang größte Game der Firma Westwood könnte die tollste futuristische Filmlizenz aller Zeiten werden, besonders bei dem Reichtum an Quellenmaterial und dem coolen Titel. Hoffentlich verbocken sie's nicht.

Clay Fighter 2



(April) In CF2 geht es um Zweikämpfe, die zwischen den verrücktesten Kämpfern ausgetragen werden, die Sie je in einem Videospiel gesehen haben. Die Fighter bestehen aus Knete (der Fachmann nennt es Plastilin, glaub' ich) und können sich auf atemberaubende Weise verformen.

Augen bekommen, denn in dem Nachfolger von CM2 können Sie Spieler aus Vergangenheit und Gegenwart in ein und demselben Team zusammenführen!



Chessmaster 5000

(Jan.) Grafiken in Spielhallenqualität, über 100 Levels, erfolgreicher als Super Racer und so gut spielbar wie Super Mario Kart. Nein, stimmt nicht. Zur Überraschung aller handelt es sich hierbei um ein Schachspiel...



Command & Conquer: Red Alert

(Jahresende) Ja, ja, ja! Der Nachfolger des besten Spiels des Jahres '95 bringt noch mehr Action, Zerstörung und endlosen Spaß. Die Handlung versetzt Sie in die Zeit des Zweiten Weltkriegs.



Congo

(26. Jan.) Congo wird zusammen mit dem entsprechenden Video auf den Markt kommen. Dieses Regenwald-Abenteuer nach Vorgaben von Michael Crichton ähnelt grundsätzlich Myst, nur eben in einer anderen Umgebung. Und das sind keine schlechten Neuigkeiten...



Conquest of a New World

(Jan.) Auf den Spuren von "Stoffel" Columbus versuchen Sie, die Neue Welt

zu kolonisieren. Naja, wie das eben so geht: Handel führen, die einheimische Bevölkerung erörtern und ihr Land klauen, halt all die Dinge, die diese denkwürdige Epoche ausmachten.



Creation

(Feb.) Die Menschheit hat die Erde veräuselt und siedelt sich jetzt unter Wasser an. Das natürliche Gleichgewicht liegt fortan in Ihren Händen, ebenso Seetang-Farmen und Fischbestände. Hört sich echt aufregend an.



Cyberia 2

(Feb.) Cyberia war gut für einen schnellen Fünf-Minuten-Spaß, doch die Action war auf Dauer viel zu eintönig. Ob's der Nachfolger besser macht? Wir sind schon ganz scharf auf das Gameplay, ehrlich!



Daggerfall

(Feb.) Nach Elder Scrolls: Arena kommt demnach Daggerfall, ein Strategie-Game im Stil von Dungeons & Dragons. Die Freaks werden mit Sicherheit ins Schwärmen kommen.



Dark Forces 2

(Nov.) Der wohl selbstverständlichste Nachfolger dieses Jahres ist die Lizenz, mit der George Lucas sich noch mehr

Geld drucken darf. Das mindestens, was wir erwarten, sind neue Missionen, bessere Waffen (Lichtschwert) und einen Multiplayer-Modus.



Deadline

(April) Das isometrische Action-/Strategie-Game wurde von Millennium programmiert. Sie steuern ein Sondereinsatzkommando, das gegen gefährliche Terroristen in den Kampf zieht.



DeathTrap Dungeon

(April) Die erste Konversion der Fighting Fantasy von Ian Livingstone und Steve Jackson! Dieses hervorragende Dungeon-Spiel erzeugt dieselbe beklemmende Atmosphäre wie das Buch und glänzt durch eine brandneue 3D-Engine.



Decathlon

(Sommer) Virgin versucht's auch mal à la Hypersports. Die zehn Sportsdisziplinen dürften für einiges Joystick-Gewiggel sorgen, doch die Grafiken sind erstklassig. In Sachen Gameplay gibt's noch nichts Konkretes.



Descent 2

(Feb.) Ob Sie's glauben oder nicht, der Nachfolger des exzellenten 3D-Hammers Descent spielt sich unter der Erdoberfläche ab und bietet ein Gameplay à la Dungeons & Dragons...



Dirt Racer

(Feb.) Eine Hochgeschwindigkeits-Rallye von Elite mit sechs verschiedenen Fahrzeugen. Die Grafiken sind erste

Sahne, aber entscheidender ist, wie das Gameplay ausfallen wird. Ein Spiel für knallharte Jungs und Mädels.



Duke Nukem

(Feb.) Duke ist ein muskelbepackter Action-Held mit besonderer Vorliebe für schwere Waffen und sinnlose Metzeleien. Ein neues Highlight in der ständig wachsenden Familie der Doom-Abieger?



Dungeon Keeper

(Jan.) Dies ist Builfrogs Beitrag zum Genre der Dungeons & Dragons. Sieht wirklich toll aus. Sie spielen die Rolle des Dungeon Masters und haben den Auftrag, jeden zu massakrieren, der 'rein will.



Earthsiege II: Skyforce

(März) Roboter-Action satt, diesmal jedoch in eher luftigen Gefilden. Zu den Features gehören spannende Kampfszenen, hochauflösende Grafiken sowie die Möglichkeit, auch andere Roboter in den Kampf abzukommandieren.



Euro Manager '96

(Feb./März) Ein weiteres Fußball-Management-Spiel. Diesmal liegt der Schwerpunkt stärker beim Business und Transfersgeschäft. Ein Spiel nur für Puristen und ganz Stabtröckche.



Fable

(14. März) In diesem Game dreht sich alles um Habgier, Betrug und Verrat. Die Grafiken in diesem Point & Click-Abenteuer erinnern an Arabian Nights.



G-Police

(April/Mai) In dieser düsteren Zukunftsvision sind Sie das Gesetz. Sie übernehmen die Leitung einer korrupten Polizeitruppe und räumen mit dem überhandnehmenden Verbrechen auf. Könnte ganz gut werden.



Gabriel Knight 2

(Dez./Jan.) Das Abenteuer spielt im Deutschland der Barock-Epoche und handelt von einer Reihe brutaler Morde, die von Wervölfen verübt wurden. Tolles Heulen, schaurige Szenen und knall-lebende Mörder und Korsetts!



Harbinger: Deep Space 9

(11. März) Die hochst authentische TV-Konversion präsentiert Ihnen die gesamte Raumstation sowie die Stimmen der Original-Besetzung (die wir in Deutschland natürlich kaum als solche erkennen werden). Sie geraten in einen Hinterhalt der Cardisänen.



Heart of Darkness

(Jan.) Um dieses Spiel wurde 1995 der größte Rummel veranstaltet. Das mit einem prächtigen Budget ausgestattete Plattform-Abenteuer wird in Sachen Grafik ein absoluter Überhammer werden. Das Gameplay wird seine

F1 GP2

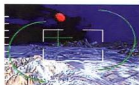
F1GP2 (Jan.) Hier haben wir den Nachfolger des bislang besten Formel 1-Spiels. Hochauflösende Grafiken, höhere Detaildichte und all die aktuellen Teams und Fahrer dürfen diesen Titel zu einem ganz außergewöhnlichen Hit werden lassen.



Flight Combat

(Feb.) Eine Flugsimulation von Looking Glass, die uns als Flight Unlimited mit Waffen angekündigt wurde. Das Spiel könnte genau das besitzen, was dem Original-Titel fehlte.

Qualitäten jedoch noch beweisen müssen.



Ice & Fire

(Feb.) Aliens, die sogenannten Spherids, haben einen Asteroiden-Stützpunkt überfallen und bedrohen nun die Menschheit. Ein 3D-Shoot'em-up aus den Händen der Tetris-Entwickler.



Indestructibles

(Feb.) In diesem innovativen Action-Game von Bullfrog dürfen Sie den Superhelden mimen. Suchen Sie sich vier vertrauenswürdige Kollegen und befreien Sie Ihre Stadt von Verbrechen und Gewalt. Ja, so in etwa könnte die Handlung aussehen.



Iron Angel

(Feb./März) Die Supermächte führen Krieg, mittendrin steckt der Iron Angel, ein Super-Fighter, der sowohl auf der Erde als auch im Weltraum in Aktion

tritt. Sagenhafte Grafiken, ein starker Titel.



Jack Nicklaus Golf: Live at Muirfield Village

(März) Jack hat schon einmal die Hauptrolle in einem PC-Game gespielt. Braucht er jetzt wieder Geld? Also, alles in allem geht's hier um Golf, und mehr brauche ich dazu wohl nicht zu sagen.



Jetfighter 3

(Jan.) Eine weitere Flugsimulation, die Texture Mapping verwendet, um wirklichkeitsnahe Oberflächen zu erzeugen. Aber gegen TFX2, SU-27 und F-16 dürfte der Titel einen sehr schweren Stand haben.



Lands of Lore 2

(März) Was Fans des Originals interessieren dürfte: LOL 2 ist noch umfangreicher, leichter zu spielen und beherbergt noch mehr Monster als der Vorgänger.



Locus

(Feb.) Ein futuristisches Sport-Game mit großen Bällen und Fußball-mäßigen Techniken. Sie steuern Cyberbikes, mit denen Sie Bälle über ein Spielfeld kicken.



Lost Vikings 2

(März) Seinerzeit auf dem SNES ein erfischend originaler Titel. Sie steuern vier kleine Wikinger durch eine Reihe gefährlicher Plattform-Levels. Das Spiel ist besser, als Sie nach dieser Kurzbeschreibung vermuten werden, ehrlich.



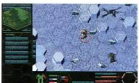
Madden '96

(Jan.) Das berühmteste Football-Spiel von EA Sports erscheint nun endlich auch auf dem PC, und zwar mit Hilfe der FIFA '96 Virtual Stadium-Engine. Fans dieser Sportart werden sich schon die Hände reiben.



MegaRace 2

(Sommer) Dies ist der erwartete Nachfolger des erfolgreichen Rennspiels (über 150.000 verkaufte Exemplare). Er bietet noch mehr Waffen und fantastische Rennkurse, dazu ein Kopf-an-Kopf-Modus.



Metal Storm

(März) Ein Strategiespiel, das im Metalltech-Universum spielt. Ein großer Angriff steht bevor. Im Grunde nichts anderes als Earthsiege, nur mit mehr Leerlauf.



MotoX

(März) Das einzige Motorcross-Spiel im Arcade-Stil für den PC dürfte auf nahezu jedem Rechner typ zu finden sein. Tolle Grafiken und absolute Bewegungsfreiheit machen das Warten auf diesen Titel zur Qual.

Lone Soldier

(Winter) Sie spielen einen Helden im Rambo-Format, der sich durch eine düstere 3D-Welt schlagen muß. Machen Sie sich auf knallharte Action, schwere Jungs und einige Leichen gefaßt.



NBA Jam

(Jan.) Basketball-Action im Arcade-Stil. Auf den Konsolen hat der Titel bereits mächtig abgeräumt, wie wird er bei den verwöhnten PC-Spielern abschneiden?



NBA Live '96

(Jan.) Ein aktionsgeladenes Basketball-Spiel aus dem kompetenten EA Sports. Optionen, Spieler und Grafiken stimmen, aber ob PC-Besitzer auch springen können?



The Need for Speed 2

(Winter) Nach dem Erfolg des Erstlings muß natürlich ein Nachfolger her. Die Entwickler sind schon ganz heiß und stecken voller Ideen. Fast steht, daß ein AC Cobra, ein Ferrari F50 und ein McLaren F1 dabei sein werden.



Normality Inc

Dieses eindrucksvolle Point & Click-Abenteuer aus dem Hause Gremlin spielt in einem Land, das von großer Leichtigkeit befallen ist. Ihre Aufgabe ist es, wieder Spaß und Leben in die Bude zu bringen!



Offensive

(Feb.) Ein strategisches Kriegsspiel mit 3D-Grafiken. Die Szenarien spielen allesamt zur Zeit des Zweiten Weltkriegs und reichen von der Invasion in der Normandie bis zum Ende in Berlin. Mal sehen...



Phantasmagoria 2

(Nov.) Nach der großen Platte mit dem ersten Spiel hat man Roberta Williams nun auf den Nachfolger losgelassen. Drücken wir die Daumen, daß sie aus ihren Fehlern gelernt hat.



Psychic Detective

(Feb.) In diesem verrückten interaktiven Film spielen Sie einen gedankenkundigen Detektiv, der in den Hirnen anderer Personen herumspuket und nach Hinweisen zur Lösung seiner Kriminalfälle suchen kann. Unbedingt antesten!



Quake

(April) Quake ist wohl das am sehnlichsten erwartete Spiel auf dem gesamten Erdball. Vorbei die Zeiten der

Klone, Ableger, Verschnitte und Plagiate von Doom! Ob mit diesem Titel der Hattrick gelingt?



Red Ghost

(Feb.) Als Leiter einer Sondereinheit bekämpfen Sie auf einer karibischen Insel eine geheime Macht mit dem Namen Red Ghost. Offensichtlich ein Spiel, das Command & Conquer ziemlich ähnlich ist.



Return Fire

(Herbst) Auf dem 3DO war's ein Riesenspaß. In diesem Zwei-Spieler-Spiel versuchen Sie, mit Hilfe von Panzern, Jeeps und sogar Hubschraubern die Fahne des Gegners zu erobern. Berühmt für seine erstklassige Musik.



Ripper

(Feb.) Jack the Ripper erobert den Cyberspace - ein futuristisches Horror-Szenario mit einer Reihe internationaler Stars, darunter Christopher Walken. Worum's in dem Spiel geht, können Sie sich sicher schon denken. Wir sind schon ganz heiß!



Rise of the Robots 2

(Jan./Feb.) Unglaublich, dieser Titel ist tatsächlich recht ordentlich spielbar. Endlich haben sich die Programmierer um ein anständiges Gameplay bemüht. Sieht noch immer toll aus, spielt sich aber jetzt so gut wie SFII.



Road Rash

(April) In diesem Spiel geht's knallhart zur Sache. Mit über 200 Sachen heizen Sie mit dem Motorrad über Bürgersteige, riefen Omis um und prügeln mit Ketten und Keulen die Gegner von der Bahn.



Settlers 2

(Sommer) Diesmal können Sie sich ihr eigenes Reich im SVGA-Modus zusammenbasteln. Ebenfalls neu: die Zwei-Spieler-Option. Jetzt können Sie also auch zu zweit ans Werk gehen. Außerdem gibt's vier verschiedene Rassen von Bewohnern.



Shadow Warrior

(Feb.) Ein doomeriger Titel von den verrückten Jungs der Firma 3D Realms. Wir erwarten ein 3D-Magic-Spiel im Stil von Hexen und Grafiken à la Witchaven.



Space Hulk 2

(April) Stellen Sie sich vor, Sie wären in einem Militärstützpunkt gefangen, hätten nur noch zehn Schuß Munition, es ist dunkel, und fleischfressende Aliens haben Ihr Blut gewittert. Das ist Space Hulk 2!



Star Trek Generations

(Sommer) Das dürfte ein Spiel auf der Schiene von A Final Unit werden, also ein Abenteuer mit digitalisierten Grafiken, die auf dem gleichnamigen Film basieren. Ob uns der gatzköpfige Captain noch einmal überraschen kann? Naja...



Star Trek Voyager

(Jahresende) Viel wissen wir nicht, aber

dies ist das offizielle Spiel zur Serie. Es präsentiert die Originalbesetzung samt Originalstimmen, also leider auch des Captains schrilles Organ.



StarFighter 3000

(Frühjahr) Der Titel war bereits auf dem 3DO ein großer Renner, ein Shoot-'em-up, in dem Sie mit Ihrem Raumschiff fremde Planeten angreifen müssen. Ein "gut bewaffnetes" und abwechslungsreiches Spiel.



Super Bubsy

(März) Diesem nervigen Lucho sollte mal anständig der Hintern versohlt werden. Zu allem Überflüss wird der Konsolenheld jetzt auch für den PC konvertiert. Ein tödlicher Plattform.



Syndicate Wars

(März) Syndicate war eine actiongeladene Zukunftsfantasie. Syndicate Wars läuft auf derselben Schiene - größere Waffen, gewaltigere Explosionen und härtere Gegner. Windows 95!



T-Mek

(Jan.) Battlezone ist wieder da, diesmal jedoch mit etwas besseren Grafiken und mit mehr Waffen. In diesem Multiplayer-Panzerpiel können Sie ballern bis zum Abwinken.



Tek War

(Dez.) Die netten Erzählungen des Bill Slatner lassen sich jetzt auch auf dem PC nacherleben - ein 3D-Ballerspiel mit vielen Details und eiskalten



Theme Hospital

(Juni) Theme Park kennen Sie sicher bereits. Und in Theme Hospital dreht sich eben alles um ein Krankenhaus. Operation geglückt, Patient tot? Wohl kaum, das Spiel ist von Bultroff, also muß es gut sein, oder?



Terracide

(März/April) Das Spiel wurde vor allem für die neuen Grafikarten entwickelt, die 1996 auf den Markt kommen sollen. Ein Weltraum-Strategie-Spiel mit vielen Schiebereien und einem 3D-Abschnitt.



Terranova

(Jan.) Sie sind ein streng geheimer Mehrzweck-Kampfbot (hätten Sie jetzt nicht gedacht, hm?), der mit Lasern und Atombomben Jagd auf Bösewichter macht. Ein schickes 3D-Shoot-'em-up mit vielen Missionen.



The Darkening

Christopher Walken spielt die Hauptrolle in diesem interaktiven Film der Schöpfer von Wing Commander III. Außerst verstärkte Handlung und gute schauspielerische Leistungen. Stark!



(Dez.) Ein Doom-Ableger mit Terminatoren. Dieses schnelle und fesselnde Ballerspiel widmet sich vor allem den düsteren Elementen aus den Filmvorgaben. Fehlt nur noch ein strategisches Element.



Thexder

(Feb.) Dies ist ein horizontal scrollender Plattform mit hochauflösenden Grafiken (Win 95). Als Jet, Panzer oder Roboter müssen Sie 50 knallharte Levels erfolgreich bewältigen.



Thunderhawk 2

(Jan.) Auf dem Sega Mega-CD war Thunderhawk ein großer Erfolg, und jetzt gibt's das flüssige Hubschrauber-Shoot-'em-up auch für den PC. Nette Baller-Aktion.



Time Commando

(Sommer) Raten Sie mal, welche Aufgabe Sie in diesem grafisch hervorragend gelungenen Abenteuer, das in verschiedenen Zeitzeilen spielt, übernehmen müssen! Sieht aus wie LBA und spielt sich angeblich wie FX Fighter.



Tomb Raider

Sie sind Lara Cruz und müssen alle Geheimnisse in der ganzen Welt kiffen.

Ein grafisch erstklassiges Abenteuer im Stile von Biotop. Muß man gesehen haben!



Touché: The Fifth Musketeer

(Dez.) Ein Point & Click-Abenteuer mit zahlreichen Fechtduellen, wehenden Umhängen, schönen Frauen und kleinen Folterereien.



Urban Decay

(Sommer) In diesem Sony-Titel ballern Sie auf alles, was sich Ihnen in den Weg stellt. Ein Abenteuerspiel à la Ecstasy, und ein ganz heißer Tip der Redaktion.



Under a Killing Moon 2: Pandora Device

(Sommer) Ist schon eine Weile her, daß UAKM auf den Markt kam. Aber jetzt ist er endlich da, der Nachfolger. Freuen wir uns auf neue virtuelle Detektivabenteuer.



Virtual Karts

(Jan.) Erinnern Sie sich noch an Super Karts? Dieser Titel ist ähnlich, nur wurden die Grafiken verbessert, und es gibt jetzt Multi-Camera-Winkel. Review folgt in Kürze.



Virtual Snooker

(Feb.) Ein weiterer Titel aus der virtuellen Serie von Interplay. Bei Virtual Snooker handelt es sich grundsätzlich um eine grafisch verbesserte Version von Virtual Pool. Viele Optionen und ein tolles Video-Tutorial.



Waterworld

(Feb.) Das erste auf diesem Film basierende Spiel kommt von Interplay. Ähnlich wie in *Battle Isle 3* kommandieren Sie Truppen und managen die Ressourcen.



Witchwood

(März/April) Ein farbenprächtiges Cartoon-Abenteuer von Synergy, das Nintendos *Zelda*-Serie nicht ganz unähnlich ist. Zum Inhalt gehören über 60 intelligente Figuren und 1.000 verschiedene Spielorte. Hört sich vielversprechend an.



Worms 2

(früheste Sommer) Bei dem Erfolg von *Worms* war es ja zu erwarten, dieses hervorragend spielbare "Worm"-em-up im Amiga-Stil. Hier geht's noch härter zur Sache als im Original.



Z

(Jan.) Dies ist der Versuch der Bitmap Bros., eine Roboter-Version von *Command & Conquer* zu erschaffen. Angeblich enthält *Z* die wahnsinnigsten Explosionen, die man außerhalb von Rambo-Filmen bislang bestaunen konnte. Review demnächst.

Schöne Titel, von denen wir aber leider absolut nichts wissen

Von Time Warner Interactive gibt's gleich eine ganze Wagenladung davon, darunter das American Football-Game *Unnecessary Roughness 96*, *Hardball V* (Basketball), *Star Control 3*, *Safe Cracker*, ein Zeichentrickabenteuer, das in Mexiko spielt, mit dem Titel *Three Skulls, MIA* und *Small Fury Creatures*, das aussieht wie das *The Little Computer People* der 90er. Sie pflegen ein kleines Tierchen, das sich in ihrem PC eingenistet hat und sich gelegentlich auch mal blicken läßt. Ein neuer Hit à la *Lemmings*?

Virgin ruht sich nach *Command & Conquer* nicht auf seinen Lorbeeren aus: *Alien Alliance* (Jan.), *Demolition Derby* (nein, nicht das Sony-Teil), *Flight Unlimited* Scenery Disk, *Clandestiny*

(Feb.), *Hard Line* (März), *Mortimer, Rivers of Dawn* (März), *NASCAR Win 95* (März), *Golden Nugget* (Feb.) und *Toonstruck*, ein Cartoon-Abenteuer mit Christopher Lloyd. Puh!

Mindscape hat sich für 1996 noch folgende Titel in den Kopf gesetzt: *Dark Earth* (von Cryo, die auch *AI Unser Jr.* und *Warriors* programmiert haben).

Alexander, ein Strategiespiel um Alexander dem Großen, *Return to Jacob's Star* (der Nachfolger von *Renegade*), *Deathkeep*, *Age of Rifles*, *Warhammer: Dark Crusader*, *Star Trader*, *Angel Devoid* (ein interaktiver Film in einer Cyberpunk-Stadt) und schließlich *Silent Hunter*, eine U-Boot-Simulation vonSSI. Da wird wohl für jeden etwas dabei sein.

Wie könnten wir US Gold

vergessen, die neben ihren 20 bereits aufgeführten Titeln noch folgendes auf Lager haben: *Scrabble* (März), *Orion Burger* (Feb.), *Speed*, *Olympic Basketball* (Juni), *Hulk 2* (Juli), *Crystal Skulls* (Juli), *X-Car* (werweißwann), *Blood*, *Chronomaster* (Jan.), *Lion*, *Prey* (vom selben Team, das schon *Rise of the Triad* entwickelte) und *Metal Lords*. Von Sierra gibt's im Februar noch *Silent Thunder*, eine Flugsimulation für Windows 95.

Electronic Arts bringt uns ATF, eine Data-Disk für US Navy Fighters (Feb.), *Gene Wars* von Bullfrog, ein Spiel mit chemischen Waffen und vielen verstörten Mitbürgern. *Shockwave Assault* ist eine Konversion des 3D0-Action-Games, und natürlich ist da noch *Little Big Adventure 2*, der Nachfolger des brillanten Isometrik-Abenteuers aus Frankreich. Unser aller Hoffnungen ruhen auf diesem Titel.

Ebenfalls in der Mache sind *F-16*, *Fighting Falcon* und *The Hind* von Digital Integration; beide verwenden die

verbesserte Flug-Engine von Apache Longbow (das kann nicht schlecht sein). *Empire* hobelt noch an seinem Cyberjudas herum.

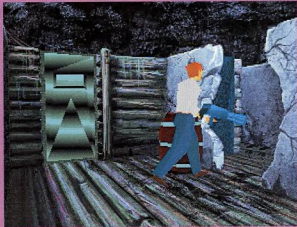
Interplay spielt mit dem Gedanken, im August *Metal Hive* zu veröffentlichen, außerdem noch *Mek Commander* (April) und *Waterworld: Action*, das Alles-singt-tanz-und-lacht-Ballerspiel zum gleichnamigen Film.

Bei Telstar Electronic Studios arbeitet man derzeit mit Hochdruck am Mittelalter-Action-Spiel *Raven*, das in der zweiten Jahreshälfte in den Handel kommen dürfte. Core präsentiert uns demnächst *Blam*, *Machinehead*, *Thunderstrike 2* und *Shelthock*. Diese Titel werden wahrscheinlich noch vor Ende des nächsten Jahres erscheinen. 21st Century hat für 1996 übrigens ein Pinball Construction Kit eingeplant. Und schließlich die Kollegen von Ocean: *Silent Steel*, *Dawn of Darkness* und *Sea Legends* heißen die Games, die allesamt im ersten Quartal '96 erscheinen sollen.

IM NÄCHSTEN MONAT PC POWER

NUMMER 2
AB 10. JAN '96
IM HANDEL

PRÄSENTIERT DIE
VOLLVERSION VON
ALONE IN
THE DARK





Durch viele wählbare Außenansichten kann man seinen Flieger auch aus ungewöhnlichen Perspektiven betrachten.

Kommt der Eurofighter? Und wenn ja, wann? Die verantwortlichen Politiker hierzulande scheinen sich nicht so recht entscheiden zu können. Zum einen steigen die geschätzten Produktionskosten schon jetzt in ungeahnte Höhen, zum anderen wird eine militärische Notwendigkeit immer fragwürdiger. Und während dieses merkwürdigen Disputs fürchten die Mitarbeiter der DASA um ihre Arbeitsplätze und beratschlagen über mögliche Streikmaßnahmen. Die Engländer sind da schon viel weiter. In der vor allem durch ihre Flugsimulationen bekannt gewordenen Softwareschmiede DID entstand ein Simulator, der sich just an diesem Flugzeug orientiert. Mit Sicherheit kein leichtes Unterfangen, denn immerhin ist der Eurofighter noch weit von seiner Serienproduktion entfernt. Es gibt gerade mal ein paar vorläufige Prototypen in Light-Version, von ersten militärischen Übungsflügen ganz zu schweigen. Ob unter solchen Voraussetzungen eine EF 2000-Simulation überhaupt gelingen kann? Schau'n wir doch mal nach!

Aller Anfang ist leicht!

Jedes Spiel beginnt mit seiner Installation, und da gibt es bei EF 2000 schon mal gar keine Probleme. Sämtliche Hardware, inklusive Soundkarte und Joystick, wird zuverlässig erkannt, und der Spieler landet ruck-zuck im Hauptmenü. Nun beginnt die Qual der Wahl: Entscheidet man sich für die Quick-Start-Option, geht's sofort auf zum ersten Einsatz. Zieht man es vor, an einem kompletten Feldzug teilzunehmen, sollten schon ein paar Stunden Zeit mitgebracht werden. Um das Spiel allerdings erst einmal kennenzulernen und sämtliche Manöver auszuprobieren, empfiehlt sich der Übungsmodus. Hier werden die elementaren Fähigkeiten trainiert, deren Beherrschung sich in



CD REVIEW

Martin Mirbach erklärt einen europäischen Höhenflug...



TFX: EF2000

späteren Einsätzen mit Sicherheit auszuhalten wird. Von Start, Landung, Auftanken über den freien Flug bis zum Luftkampf kann man alles üben, womit sich auch gestandene Jet-Piloten als Rookies (Anfänger) härumschlägen mußten. Trotzdem macht schon dieses Training einen Höllenspaß. Allein wegen der Vielzahl der Möglichkeiten kann keine Langeweile aufkommen, dazu kommt noch eine Fülle optionaler Einstellungen. Es macht schon einen Unterschied, ob man seine Manöver tagsüber bei guter Sicht und eitel Sonnenschein, oder in finsterner Nacht bei strömendem Regen durchzieht. Alles ist machbar, und um entsprechend gut auf den Ernstfall vorbereitet zu sein, sollte man so viele verschiedene Optionen wie irgend möglich wahrnehmen. Schließlich liegt später nicht nur das eigene Leben, sondern das Schicksal der freien Welt in Ihren Händen!

Die bösen Russen sind wieder da

Genug geübt! Jetzt sollten Sie so langsam daran denken, Ihren ersten Feldzug zu starten. Das dem Spiel zu Grunde liegende Szenario ist dabei gar nicht so abwegig. Die Programmierer sind einfach mal davon ausgegangen, daß russische

DIE INSTRUMENTE AUF EINEN BLICK

1 WARNING PANEL

Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob die Luftbremse raus oder die Räder drin sind, hilft Ihnen diese Anzeige weiter.

2 IRST

Das Infrarot-Suchgerät macht heranannahende Flieger leichter sichtbar.

3 HORIZON & COMPASS

Die einzige Anzeige, die sich wirklich von selbst erklärt. Kennt jeder Pilot noch aus dem ersten Lehrjahr!



4 ECR-90

Das ECR-90 Radarsystem steht in dem Ruf, das genaueste Radar des Westens zu sein.

5 JTIDS

Joint Tactical Information Distribution System, informiert den Piloten über die Position der feindlichen Einheiten.

6 DASS

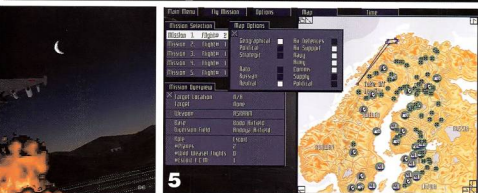
Das Defense Aid Sub-System hilft bei der Verteidigung Ihres Fliegers. In Stresszeiten bares Gold wert!



1 Spaziergang im Freien. 2 Die lasergesteuerten Raketen heften sich hautnah an ihr Ziel. 3 Land anhol, Sichtverhältnisse gut. Hoffentlich haben Sie Ihre Lektionen gelernt. 4 Heimflug nach einem erfolgreichen Nachtangriff. 5 Die übliche Hektik in der Kommandozentrale.



ALT: 5000
11:30:57





Es geht doch nichts über einen erfolgreichen Abschuss, auch wenn's mal eng wird. Sollte dieser Pilot den Ausstieg noch schaffen, sind seine Hosen wahrscheinlich arg verkokelt.

Truppenverbände in Skandinavien vorbeischaue. In Norwegen und Schweden sind bereits konventionelle Auseinandersetzungen in vollem Gange, als Sie schließlich zum Einsatz schreiten (pardon, fliegen). Wie bitte? Diese Kulisse erscheint Ihnen zu weit hergeholt? Sie sind der festen Überzeugung, Jeizn sitzt fest im Sattel und hat den neokonservativen Schirinowski

sowie eine ganze Schar erzkommunistischer Generäle voll im Griff? OK, dann bedenken Sie einfach, wie abwegig jedes andere Kriegsszenario auf europäischem Boden erscheinen muß, lehnen Sie sich zurück und genießen Sie das Spiel. Denn zu genießen gibt es auch im 'Campaign'-Modus eine Menge. Ziel ist das erfolgreiche Absolvieren einer Reihe von Einsätzen, jeder einzelne davon wird

anfangs in einem kurzen Briefing vorgestellt. Dafür stehen sowohl verschiedene Karten, als auch schöne Grafikanimationen des jeweiligen Zielobjekts, das man somit von allen Seiten begutachten kann, zur Verfügung. Denn schließlich wollen Sie das Ziel im Anflug ja sofort erkennen. Stellen Sie sich vor, Sie nehmen statt einer Militärzentrale das örtliche Kinderkrankenhaus unter Beschuss. Einen Orden wird man Ihnen bei Ihrer Rückkehr dann bestimmt nicht verleihen! Ein Einsatz ist beendet, wenn die prozentuale Zielvorgabe erreicht wurde und die Verluste ebenfalls unter einer vorgegebenen Maximalmarke blieben. Auf diese Art können Sie einzelne Feldzüge, oder, wenn Sie

über genügend Tagesfreizeit verfügen und kaum Schlaf benötigen, einen gesamten Krieg durchspielen.

Real im Detail, spannend im Spiel

Die Spielsteuerung ist bei EF 2000 denkbar komplex ausgefallen. Ein guter Joystick hilft, aber trotzdem müssen noch jede Menge Tastenkombinationen verinnerlicht werden. Dafür wird man allerdings mit einer wahren Masse an nützlichen Details belohnt. So gibt es zehn verschiedene Perspektiven, zwischen denen beliebig hin- und hergezapt werden kann. Die Formation des Geschwaders sowie die Piloten werden vom Spieler bestimmt (Hinweis für weibliche Überflieger: der Pilot in der Grundeinstellung sieht ein bißchen aus, wie Hugh Grant auf seinem liebsten Polizeifoto...). Bewaffnung und technische Ausrüstung des EF 2000 sind absolut authentisch. Welche technischen Möglichkeiten dem Spieler tatsächlich zur Verfügung stehen, kann man in einem Review, wie Sie ihn gerade lesen, gar nicht beschreiben. Dafür ist einfach zu wenig Platz. Kein Wunder also, daß man eine solche Masse an Funktionen nicht mal eben mit der Maus steuern kann. Ein absoluter Hammer ist auch die Grafik. Bisher gab es bei Flugsimulationen ständig die große Kluft zwischen Realitätsnähe auf der

einen und guter Grafik auf der anderen Seite. DID hat es endlich geschafft, diese Kluft zu schließen. Eine neue 3D-Engine sorgt dafür, daß trotz hervorragender grafischer Darstellung sämtliche Aktionen äußerst real anmuten. Soundeffekte und Musik fügen sich nahtlos in den ausgesprochen guten Gesamteindruck ein. Sprachausgabe mit wahrweise eingelebten Unterteilen ist ebenso vorhanden. Und was will man mehr?

Flieger, grüß' mir die Sonne...

EF 2000 ist mehr als nur ein gelungenes Spiel. Es ist in der Tat eine Ausnahmserscheinung und echte Innovation in Sachen Flugsimulation. Sogar die verantwortlichen Gremien der NATO waren davon so begeistert, daß sie es als

Trainingsimulator für künftige Eurofighter-Piloten einsetzen. Natürlich wird dort in einem, dem späteren Original nachempfundenen Cockpit geübt. Ihnen daheim steht dagegen nur der eigene PC zur Verfügung, was dem Spiel jedoch überhaupt keinen Abbruch tut. Im Gegenteil, das großartige Gefühl, das den Spieler bei EF 2000 immer wieder überkommt, läßt sich am besten mit drei Worten beschreiben: Spaß, Spaß und nochmal Spaß. Leider hat EF 2000 auch einen nicht zu unterschätzenden Nachteil. Wahrscheinlich werden Sie feststellen, daß Sie Ihren Beruf verfehlt haben. Ich jedenfalls wäre so wahnsinnig gerne Jet-Pilot... (1)

TFX: EF2000

Hersteller

DID
Tel: 06107 - 930170
ca. DM 119,-

Mindestanforderungen

486 DX 66, 8 Mo RAM mit 5 Mo freiem EMS, CD ROM-Laufwerk doublespeed, SVGA-Grafikkarte, Joystick, Maus.

Pro

Henrich realitätsnah
Unzählige Optionen
Hervorragende 3D-Grafik
Langanhaltender Spielspaß
Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler

Kontra

Nicht ganz leichter Einstieg durch komplexe Steuerung und eine Menge Fachbegriffe

85%



Der gute Maverick wird hier wohl jemandem ordentlich den Abend verderben.

ALTERNATIVEN



US NAVY FIGHTERS
EA ● ca. DM 89,-
Gewöhnungsbedürftig, realitätsnah und solide.



WING OF GLORY
Origin ● ca. DM 89,-
Buntes Spiel mit gutem Sound und guter Grafik.



FIGHTER WING
Softgold ● ca. DM 89,-
Riesiges Spielgebiet und tolle Sounds.

Der Orkidenzirkel[®]

Im Netz der Träume

Bestellen Sie jetzt bei Ihrem
Händler oder direkt bei uns
☎ 0 74 31 - 5 43 23

**Irgend etwas Seltsames
geht mit Dir vor!**

Nacht für Nacht werden
Deine Träume von Bildern
einer seltsamen Welt erfüllt,
und mit jeder Nacht wird
das Bild klarer. Dann, eines
Nachts, bist Du dort! Die
Herren von Navan, einer
fernen Inselwelt, haben Dich
zu sich gerufen. Unsterb-
liche Druiden, von denen
jeder sein eigenes Insel-
reich regiert und die nun
Deiner Hilfe bedürfen, um
ihren verschollenen Bruder
Lawson zu finden. Doch
vielleicht ist er ja gar nicht
verschwunden, sondern ver-
schwunden worden...



Ein Produkt von
SIATECH

attic Entertainment Software

Sigmaringer Strasse 84 • 72458 Albstadt
Tel. 0 74 31 - 5 43 23 • Mailbox 0 74 31 - 5 43 26



TOP GUN

FIRE AT WILL



CD REVIEW

Nur zu gern wollte sich Martin Mirbach im Luftkampf mit Maverick und Iceman messen. Aber die Herren Cruise und Kilmer haben gekniffen! Leider...

Der Hang, erfolgreiche Filme in mehr oder minder gelungene Computerspiele umzumodeln, ist bei den zuständigen Software-Firmen weit verbreitet. Die Gründe dafür liegen auf der Hand. Zum einen werden die schöpferischen Prozesse (und damit auch die Produktionskosten) durch die Über-

nahme von Handlung und Figuren ungemein reduziert. Zum anderen verspricht die Verwendung eines erfolgreichen Titels den vermeintlich sicheren Erfolg. Was haben wir über die zum Teil höchst kuriosen Auswüchse einer solchen Strategie schon gelacht! Allerdings gab es auf dem langen Weg zum sogenannten

interaktiven Film auch ein paar recht gelungene Film-adaptionen. Nun hat man sich auch

bei Microprose die Rechte an einem erfolgreichen Titel gesichert. Der seinerzeit kassentüffende NAVY-Fighters-Werbefilm Top Gun wurde kurzerhand aus den mittlerweile arg verstaubten Archiven gekramt und muß jetzt als Kulisse für einen Flugsimulator herhalten. Keine schlechte Idee, sollte man meinen. Immerhin war die Firma Microprose wegen der Güte ihrer Flugsimulationen über lange Zeit in aller Spieler Munde. Und dazu noch Darsteller wie Tom Cruise und Val Kilmer, was sollte da schon groß schiefehen?

Nur noch die Fassade steht
Außerst ansprechend gestaltet sich der Vorspann. In gewohnt exzellenter Paramount-Qualität erlebt der Spieler noch einmal jene Elemente, die hauptsächlich für den einst

über-ragen-den Erfolg des Films verantwortlich waren. Temporeiche Start- und

Landmanöver vom Deck eines riesigen US-Flugzeugträgers, und das alles, wie gehabt, vor der schwülstigen Kulisse eines orangefarbenen Sonnenaufgangs über dem Pazifik. Garniert wird das ganze Spektakel mit einigen technisch brillanten Luftaufnahmen. Als Einstieg gar nicht schlecht, da werden nämlich tatsächlich nette Erinnerungen wach. Das Spiel selbst beginnt mit einer Art Briefing im Büro des kommandierenden Offiziers. Schon wieder ein Aha-Erlebnis, handelt es sich doch um den selben bärbeligen Fliegkopf, der sich schon im Original den heißen Kaffee über die gestrie-gelte Uniform goß. Sie wissen schon, just in dem Augenblick, als Maverick im Tiefflug am Tower vorbeischoß. Bei den übrigen Darstellern werden leider keine Erinnerungen wach. Tom Cruise, Val Kilmer und Kelly McGillis sucht man jedenfalls vergeblich, was höchst-

wahrscheinlich an deren traumhaften Gagenforderungen liegen wird. Naja, in die Rolle des Maverick schlüpft der Spieler kurzerhand selbst, und für eine Romanze gibt es in einer Flugsimulation sowieso keinen Platz, soviel zu Kelly. Iceman wird schlicht durch einen anderen Kollegen ersetzt, der sich Raven nennt. Der zuständige Schauspieler sieht leider aus, wie eine eigentümliche Mischung aus Pete Sampras und Lorenzo Lamas, von Charisma also keine Spur. Mehr muß man zum Drumherum eigentlich nicht sagen, aber worum geht es denn nun im Spiel?

Viel Feind, viel Ehr?

Die Auswahl eines geeigneten Feindbildes ist für die verantwortlichen Autoren dieser Art von Spielen sicher keine leichte Aufgabe. Der Kalte Krieg ist nun mal vorbei

Bis an die Zähne bewaffnet! Unten finden Sie wichtige Daten über den Spielverlauf.



1. Das Briefing informiert über die bevorstehende Mission, auf der Karte wird die Flugroute festgelegt.
2. Von dieser Landebahn eines Flugzeugträgers geht alles los. Sollte Ihnen der Start anfangs zu schwer sein, können Sie auch per Autopilot abheben.
3. Schöne Cockpit, schöne Grafiken. Um Grafiken mit einer solchen Auflösung auch nur einigermaßen reif ablaufen zu lassen, brauchen Sie einen Mega-Superrechner.



HEADING: 069

ALTITUDE: 26782

TIME: 08:16:02

GAME SPEED: X1

SPEED: 0354

AUTOPILOT: OFF

MISSION DURATION: 00:01:02



Diese Außenansicht ist nur eine von vielen möglichen Perspektiven.

(zumindest für den Augenblick), und arabische Terrorkommandos verfügen einfach (noch) nicht über Jagdgeschwader und entsprechende Logistik. Bei Microprose hat man sich wohl an die alte Schweinebucht erinnert und dem neuerdings stark übermüdeten Fidel Castro frisches Leben eingehaucht. Das Szenario gestaltet sich wie folgt: Über Kuba ist ein amerikanisches Kampfflugzeug abgeschossen

Zusammen mit der deutlich zu bunt ausgefallenen Farbgebung der Grafiken kann dann von Realitätsnähe keine Rede mehr sein.

worden. Die zuständigen Landesbehörden verweigern die Herausgabe des Wracks ebenso wie Informationen über die Piloten. Da die Amis ihre Jungs ja bekanntlich immer rausbauen, liegt der Rest eigentlich auf der Hand. Vor der kubanischen Küste werden starke Truppenverbände zusammengezogen, um eine mögliche Landung vorzubereiten. Sehr schön dargestellt wird dieses Ereignis in Form einer

Nachrichtensendung - präsentiert wird sie von dem (in Amerika) bekannten Sprecher Tom Saint Germaine. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, die Lufthoheit über dem Landungsabschnitt durch diverse Flugeinsätze sicherzustellen.

Ausgefeilte Technik und Optionen satt...

Dazu gibt es natürlich zunächst das zuvor erwähnte, allseits übliche Briefing. Auf einer zoombaren Karte kann man sich einen ordentlichen Überblick über das eigene Einsatzgebiet verschaffen. Auch für Informationen über sämtliche Waffengattungen des Spiels sowie über die Bordbewaffnung stehen separate Bildschirme zur Verfügung. Ebenso gibt es zahlreiche Optionen zur individuellen Einstellung des Schwierigkeitsgrads. Anfänger können sogar jeden Crash vermeiden und sich selbst unerschöpfliche Munitionsvorräte zur Verfügung stellen. Grafikauflösung, Videoauflösung und die Darstellung der Details bei Terrain und Objekten können der Leistungsfähigkeit des eigenen Rechners angepaßt werden. Zur musikalischen Untermauerung steht eine Reihe diverser Melodien zur Verfügung. Ein netter

ALTERNATIVEN



TFX: EF 2000

DDP ● ca. DM 109,-
Außerst realitätsnah, sehr flüssig trotz Supergrafik, zahlreiche Optionen



FLIGHT UNLIMITED

Softgold ● ca. DM 109,-
Riesiges Spielgebiet, toller Sound, realistische Steuerung



U.S. NAVY-FIGHTERS

Electronic Arts ● ca. DM 100,-
Ebenfalls realitätsnah und technisch gut, leider etwas gewöhnungsbedürftig

Mehrspielermodus ist ebenso Bestandteil des Spiels. Soweit alles nicht schlecht. Auch die Steuerung über Joystick und Tastatur ist nicht allzu komplex und selbst für den ungeübten Spieler recht schnell zu erlernen. So ausgefeilt und perfekt das ganze Ambiente aber auch daher kommt, es vermag nicht über eklamante Schwächen im Gameplay hinwegzutäuschen. Hier kommt dann die große Ernüchterung.

Wo bitte ist denn nun das Gameplay?

Bei Microprose gibt man als Mindestanforderung einen 386DX-Prozessor an. Diese Maßnahme mag sich vielleicht verkaufsfördernd auswirken, wird jedoch bei vielen Spielern zu herben Enttäuschungen führen. Denn selbst auf einem kleinen Pentium mit 60MHz läuft Top Gun bei hoher Grafikauflösung alles andere als ruckelfrei. Um einen einigermaßen flüssigen Spielablauf zu erreichen, müssen sämtliche Auflösungseinstellungen heruntergefahren werden, so daß die Umgebung des Spielers ziemlich grobklotzig aussieht. Zusammen mit der deutlich zu bunt ausgefallenen Farbgebung der Grafiken kann dann von Realitätsnähe keine Rede mehr sein. Und etwas ruckeln tut's immer noch.

Dadurch erhöht sich schließlich die Diskrepanz zwischen den Filmsequenzen und dem eigentlichen Spiel gehörig. Denn trotz filmtechnischer Maßnahmen, wie dem direkten Ansprechen des

Spielers durch andere Protagonisten in Form einer subjektiven Kameraführung, kommt zu keiner Zeit das Gefühl auf, wirklich in die Filmhandlung integriert zu sein. Bleibt die Frage, wozu eine dermaßen aufwendig gestaltete Rahmenhandlung überhaupt gut ist. Klar, der Titel zieht immer noch, und auch die technische Umsetzung erfolgte routinierter und perfekt. Dennoch, weniger wäre in diesem Fall eindeutig mehr gewesen. Der Flugsimulator selbst ist jedenfalls nicht das Gelbe vom Ei, hier hätten einige Verbesserungen dringend Not getan. Es sieht ganz so aus, als hätte man bei Microprose die letzten Belagungen verschlafen. Schade, war doch einst gerade das Genre Flugsimulation deren Schokoladenleiste. Bleibt zu hoffen, daß dieser Ausrutscher einmalig war, und wenn nicht, gibt es ja mittlerweile einige andere Hersteller, die's richtig draufhaben. Zum Glück! (P)



Die grafische Darstellung von Innenräumen wirkt wesentlich eindrucksvoller als die der Flugeszenen. Hier der leere Konferenzraum.

WARTEN AUF TOM...

PAMMOUNT PICTURES PRESENTS



Die Stimmung stimmt, weiter so.



Informatives Briefing, wie gehabt.



Auch ein Tom, aber auf den warten wir nicht...



Aufmarsch der US-Marineinfanteristen.



Auf dem Radarschirm wird die Lage gegeben.



Was will dieser sympathische Wert bloß von Ihnen?



Auch zum Schluß noch sehr atmosphärisch...



...obwohl die Kubaner triumphieren, wenn der Spieler verliert.

TOP GUN

Hersteller

Microprose
05241-946480
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen

386DX, 8 MB RAM, 10 MB auf der Festplatte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, SVGA-Grafikkarte, Soundkarte, Maus, DOS 5.0 oder höher.

Pro

Exzellente Qualität der Filmsequenzen
Nicht zu komplizierte Steuerung
Reichhaltige Sound- und Grafikoptionen

Kontra

Filmhandlung nur als Fassade
Sehr hohe Hardware-Anforderungen
Simulator wirkt nicht sonderlich authentisch

70%

STAR RANGERS

Als Kind träumt wohl jeder einmal davon, eines Tages die Polizeiuniform anzuziehen und auf den Straßen für Recht und Ordnung zu sorgen. Martin Mirbach durfte sich diesen Traum endlich erfüllen.

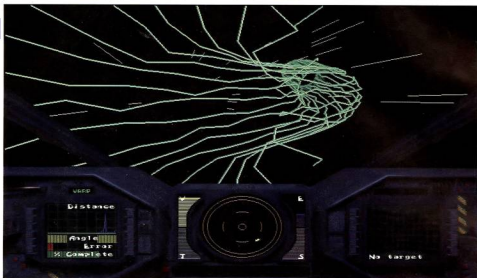


CD REVIEW

Hautzutage kommt es ja sogar vor, daß die Besatzung einer russischen Raumstation wegen akuten Geldmangels nicht zur Erde zurückkehren kann. Und auf dem lieben Mutterplaneten setzt sich die chronische Unterversorgung mit harten Devisen nahtlos fort. Fragen Sie doch mal einen freundlichen Polizeibeamten, wie es mit Bezahlung, Überstunden und personeller Besetzung im Moment so aussieht. Bei i-Magic denkt man da schon ein paar Schritte weiter. Die Besiedlung des Universums ist in vollem Gange, Raumstationen und ferne Planeten sind gleichermaßen gut bevölkert, auch eine interstellare Elite-Polizeitruppe gibt es bereits. Allesamt knallharte Burschen, Star Rangers genannt, die dem Vernehmen nach auch schon mal einen ganzen Volksaufstand alleine niedermetzeln. Da ist es doch schön zu sehen, daß wenigstens ein paar zeitgenössische Probleme den Sprung in ferne Zukunftsweiten nicht verpaßt haben!

Der Polizeiberuf hat Zukunft!

Aber wer oder was sind denn nun diese Star Rangers? Ganz kurz gesagt: so eine Art Super-Weltraumpolizei mit besonderen Befugnissen, etwa in der Tradition unserer Texas Rangers. Zu denen gehört ja bekanntlich Chuck Norris,



aber wer will das noch wissen? Schließlich stehen Ihnen im Weltraum ungleich gefährlichere Aufträge bevor. Wenn Sie's vorab doch gern ein wenig genauer hätten,

Das Konzept hinter Star Rangers ist wirklich nicht neu. Eigentlich gibt es schon viel zu viele Ballerspiele in ähnlichem Design.

bitte schön: Hier also eine kurze Zusammenfassung der glorreichen Geschichte der Star Rangers sowie

deren bevorzugte Einsatzgebiete! Gegründet im Jahre 2059 bestand die ursprüngliche Aufgabe der Star Rangers in der Sicherung der Grenzen menschlicher Zivilisation. Mit Erfindung des Warp-Antriebs änderten sich die Verhältnisse jedoch drastisch, die Expansion der menschlichen Rasse war nicht mehr zu stoppen. Begleitet wurden die neuen Pioniere der Kolonisation oft ausschließlich von Ranger-Einheiten, die somit zu den einzigen Vertretern der irdischen Gesetze in den neuen Kolonien wurden. Häufig bestand ihre Hauptaufgabe nur noch darin, die Siedler voreinander zu schützen. Als es dann endlich zu

einem Friedensvertrag der Menschen mit ihren nächsten Nachbarn - den Hesperianern, Taurern und Tanstaals - kam, änderte sich das Aufgabenbild der Star Rangers erneut. Wieder hatte die Bewachung der Grenzen absolute Priorität. Aber damit nicht genug: Durch akuten Mangel an fähigem Personal befinden sich die Rangers bei Gefechten permanent in der Unterzahl. Die unterschiedlichsten Aufträge und Einsatzgebiete machen aus den Rangers eine Universal-Eingreiftruppe. Wo's gerade brennt, wird nach ihnen geschrien. Und der Spieler ist immer mittendrin.



Raumstation im Anflug, alles fertig zum Andocken!



Tschuldigung! da ist doch tatsächlich der eigene Flügelmann unter Beschuß geraten. Wie konnte das nur passieren?



DARKER
Psychroise • ca. DM 100,-
100 Einsteuerränge in
dunkelster Umgebung, mit
Headset unschlagbar



DESCENT
Bontec • ca. DM 130,-
Spannende 3D-Action,
interessante Story,
technisch brillant umgesetzt



WING COMMANDER III
EA • ca. DM 130,-
Toller Videofilm mit gutem Spiel,
stellt hohe Anforderungen an
die Hardware

Ballerei mit System

Für den Anfang steht eine Trainings-Option zur Verfügung, mit der man sofort ins aktive Kampfgeschehen eingreifen kann. Eine gute Gelegenheit, um sich mit der Steuerung des Schiffes sowie mit der Handhabung der verschiedenen Waffensysteme vertraut zu machen. Zwischen einem ansehnlichen Arsenal verschiedenster Waffen läßt sich ebenso einfach hin- und herschalten wie zwischen einer Reihe unterschiedlicher Perspektiven. Über Tastatur, Maus und Joystick sind die Grundzüge der Spielbedienungs schnell erlernt. Wer schon ein wenig Erfahrung in diesem Genre gesammelt hat, wird sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase rasch warm gespielt haben und kann unmittelbar in den "Campaign"-Modus überwechseln.

Hier wird man zunächst in einem Briefing über das Ziel des jeweiligen Einsatzes informiert. Und davon gibt's reichlich: Insgesamt erwarten den Spieler in drei Schwierigkeitsstufen - leicht, normal, schwer - jeweils 17 Einsätze. Als nächster Schritt steht die Auswahl des eigenen Kollegen bevor. Auf einem weiteren Info-Bildschirm erfährt man Näheres über dessen persönlichen Hintergrund, über Kampferfahrung, Stärken und Schwächen.

So, dann heißt es endlich: Auf ins Getümmel! Neben den aufreißenden

Kämpfen gilt es außerdem, permanent wichtige strategische Entscheidungen zu treffen. Sollte man besser zuerst die eigene Basis gegen feindliche Attacken verteidigen, illegale Waffentransporte entlang der Grenze verhindern oder sich um notwendige Reparaturen am eigenen Schiff kümmern? Damit man die Orientierung nicht verliert, gibt es sowohl einen Karten-Bildschirm, als auch die Möglichkeit, mit Warp-Antrieb in Windeseile zu entlegenen Kampfgebieten zu gelangen. Um den Streß erst richtig ausatmen zu lassen, erreichen den Spieler über einen Kommunikationsbildschirm immer wieder Anfragen zur Unterstützung in Bedrängnis geratener Kollegen. Überhaupt zählt es sich aus, öfter mal mit anderen Schiffen zu kommunizieren, denn letztendlich hängt auch von solch strategischen Entscheidungen der erfolgreiche Abschluß eines Einsatzes ab. Ist das Klassenziel schließlich erfüllt, steht der eigenen Beförderung und vielleicht sogar einer Ordensverleihung nichts mehr im Wege. Scheitert man aber, wird man bis auf weiteres nur noch mit der erledigung leichterer Einsätze betraut. Auf jeden Fall bleibt man aber im Spiel und kann versuchen, sich auf's neue zu beweisen.

Alles beim Alten?

Das Konzept hinter Star Rangers ist wirklich nicht neu. Eigentlich gibt es



1

- 1 Den eigenen Flügelmann kann man sich aus einer Karte frei aussuchen. Diese Dame sieht doch recht vertrauenswürdig aus, oder?
- 2 Heftige Gefechte im Weltall. Alle Tauregs sind böse, also machen wir sie nieder! 3 Das Cockpit gestaltet sich etwas spartanisch, aber durchaus übersichtlich. Die Rakete wurde soeben zu Testzwecken abgefeuert.

schon viel zu viele Ballerspiele in ähnlichem Design. Hinzu kommt, daß einige Ideen schon ziemlich auf-fällig an die großen Vorbilder dieses Genres erinnern. Besonders der Soundtrack macht Lust auf eine Runde Descent. Ansonsten kann man im Grunde nicht meckern, die Umsetzung der Spielidee erfolgt recht solide. Netze Musik, anschaubare Grafiken, Abwechslung durch viele Einsätze - eben alles wie gehabt. Die Frage ist nur: Wo bleiben die Innovationen? Oder zumindest eine deutliche technische Weiterentwicklung? Nichts davon ist hier zu finden! Trotzdem, wenn man darauf steht, macht es immer noch Spaß, Star Rangers zu spielen. Es sind hinreichend (zum Teil auch sehr schwierige) Aufgaben vorhanden, um viele Stunden lockeren Zeitvertriebes sicherzustellen. Aber ein Klassiker wird dieses Spiel wohl



2



3

nicht werden, und damit sind wir schon beim Punkt. Sollte man lieber Star Rangers kaufen, weil es kein schlechtes Spiel ist und dazu im Moment sehr aktuell? Oder doch lieber auf einen echten Klassiker zurückgreifen, auch wenn dieser schon etwas angestaubt in den Regalen der Händler liegen mag? Geld ließe sich mit letzterer Wahl ganz bestimmt sparen, denn auch bei Computerspielen ist der Preisverfall in letzter Zeit rapide. Aber diese Entscheidung muß wohl jeder für sich selbst treffen, da wäre es Unsinn mit schlaun Ratschlägen auftrumpfen zu wollen. Also, denken Sie doch mal darüber nach, es lohnt sich bestimmt! (2)

STAR RANGERS

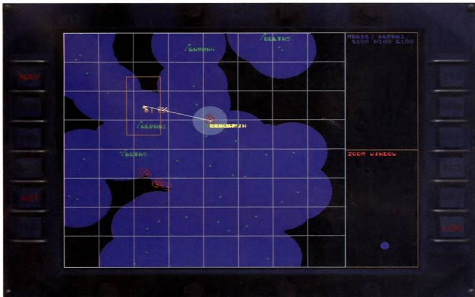
Hersteller
Software 2000
05241 - 986010
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486-33, 8MB RAM, Double Speed CD-ROM Laufwerk, S-VGA Grafikkarte, Lauf mit allen gängigen Soundkarten

Pro
Abwechslung durch viele Aufgaben
Mischung aus Ballerei und etwas Strategie
Leichter Spielstieg

Kontra
Altbekanntes Spielkonzept
Offensichtliche Anleihen bei erfolgreichen Klassikern
Technisch nur guter Durchschnitt

62%



Qwirks



CD REVIEW

Martin Mirbach ist nicht mehr ansprechbar. Seit Tagen schon versucht er, komische Köpfe mit Kulleraugen nach einem bestimmten Muster auf seinem Monitor anzuordnen. Und so langsam sieht er selber aus wie ein Qwirk!



So sieht es aus, wenn im "Practice"-Modus ein paar Qwirks plattgemacht werden. Hoffentlich ist's noch nicht zu spät!

Manchmal sind es die scheinbar simplen Spielideen, die einen Spieler Stunden über Stunden an den Bildschirm fesseln. Das gilt nicht nur für Puzzle, Memory oder Dame, sondern ebenso für einige Computerspiele. Tetris ist so ein Fall, vielleicht sogar der bekannteste. Schon auf dem schrägen LCD-Display des alten Gameboys ging die Anfangsfaszination nahtlos in ein kaum kalkulierbares Suchtsüchtigtum über. Alexander

Pajitnow heißt der Erfinder dieses auf den ersten Blick scheinbar schlichten Spielchens, hinter dem sich dennoch ein weitaus größerer Fun-Faktor verborg. Als hinter so manchem teuer produzierten 3D-Opus mit SVGA-Auflösung und Surround-Sound. Wie sich im Laufe der Zeit zeigen sollte, entpuppte sich Pajitnow als eine Art Rubik der Computerspiele. Immer wieder aufs neue für eine Überraschung gut, entwickelte er zuletzt den Hirntöter

Clockwerk, und nun dies hier: Qwirks! Auf den ersten Blick, wie immer, scheinbar nicht mehr als ein nettes kleines Geschicklichkeitsspiel für zwischendurch, aber auf lange Sicht steckt, wen wundert's, ein ungeheures Potential in diesem Spiel.

Wie Tetris, nur in bunt?

Die Idee wirkt bekannt. Gespielt wird auf einem rechteckigen Feld. Von oben fallen Figuren herab, die vom Spieler in einer bestimmten Weise angeordnet werden müssen. Doch handelt es sich dabei diesmal nicht um geometrische Figuren unterschiedlichen Ausmaßes, die lückenlos zusammengefügt werden wollen, sondern um lustige kleine

übrig gebliebenen Köpfe einfach wegsprengt. Eine willkommene und spielverlängernde Maßnahme, die manchmal leider etwas zu spät eintritt.

Aber dies ist längst noch nicht alles, was Qwirks zu bieten hat. Bevor ich Ihnen allerdings mehr erzähle, fällt mir gerade noch rechtzeitig etwas ein. Die bunten Spielsteine mit den lustigen Augen heißen nämlich nicht Wesen oder Köpfe, wie ich sie bis hierher fälschlicherweise genannt habe, sondern - natürlich - Qwirks! Jeder von ihnen hat sogar einen Namen (es gibt Scarlotta, Mundi, Verdi, Purtil, Hays, Bigelow, Cosmo und Ollgo), und da das Spiel schon nach ihnen benannt wurde, werde auch ich sie in Zukunft mit ihrem Familiennamen anreden. Wenn ich also im folgenden statt von Wesen oder Köpfen von Qwirks rede, wissen Sie ja nun, worum es geht.

Ziel ist es, jeweils vier Köpfe gleicher Farbe übereinander nebeneinander anzuordnen.

Wesen (oder nur Köpfe mit Augen?), die man ihrer Farbe entsprechend anordnen soll. Nicht mehr als zwei fallen jeweils herab, teils von derselben Farbe, teils zweifarbig gemischt. Ziel ist es, jeweils vier Köpfe gleicher Farbe übereinander nebeneinander anzuordnen. Diagonale Verbindungen werden nicht akzeptiert. Gelingt dem Spieler eine solche Viererkette, lösen sich die entsprechenden Köpfe in Wohlgefallen auf und machen somit Platz für die nächsten ihrer Art. Schafft man es andererseits nicht, genügend Köpfe abzubauen, und füllt sich das Spielfeld schließlich bis zur Oberkante, geht die Runde für den Spieler verloren. Natürlich verschärft sich mit zunehmendem Erfolg das Tempo, gleichzeitig schwillt das eigene Punktekonto beträchtlich an. Sonderpunkte gibt es, wenn es dem Spieler durch weise Voraussicht gelingt, Ketten von mehr als vier Köpfen zu bilden. Dann ist es auch möglich, daß ein freundliches Helferlein über die Mattscheibe schwirrt und einige der

Abwechslung ist gut für's Hirn!

Der Spielmodus, den ich Ihnen soeben erläutert habe, nennt sich "Practice". Warum er so genannt wurde? Tja, natürlich ist schon diese Option ein absolut vollwertiges Spiel, aber die Praxis, die man hier erwirbt, hat man in den anderen Spielarten bitter nötig. Da wäre zunächst einmal der Zwei-Spieler-Modus, in dem im Grunde alles genauso vonstatten geht, wie bereits gehabt. Großer Unterschied: Nach jeder erfolgreich abgebauten Kette fallen durchsichtige Spielsteine auf das Spielfeld des Gegners. So wird verhindert, daß benachbarte Qwirks in eine neue Kette mit eingebunden werden können. Positiv fällt auf, daß der Schwierigkeitsgrad für jeden Spieler getrennt eingestellt werden kann (insgesamt gibt es jeweils fünf). Unrechtmäßige Vorteile durch tagelanges heimliches Üben werden also innerhalb einer winzigen Sekunde (oder wie lange auch immer so ein Mausclick dauert) zunichte gemacht.

Der Zwei-Spieler-Modus läßt sich



Das Puzzle-Spiel bietet ganz neue Herausforderungen. Bei einem falschen Zug geht's sofort von vorne los.



Die ausführliche Hilfe-Funktion macht jedes Handbuch überflüssig. Mit etlichen Querverweisen geht es hier in typischer Windows-Manier zur Sache. Sehr schön



Im Spielfeld des Gewinners brennt nach dem Sieg ein kleines Feuerwerk ab, sowohl im Challenge- als auch im Zwei-Spieler-Modus.

auch gegen einen Computergegner ausführen. Hier stehen acht Level zur Verfügung, repräsentiert durch unterschiedlich schwere Gegner, von Wuzzler, der Mücke, bis zu Rachis, der fiesen Riesengiftspinne. Nach einem Sieg wird in der Spielhälfte des Gewinners sogar ein kleines Feuerwerk gezündet. Eine ganz andere Herausforderung bietet der Puzzle-Modus. Hier geht es nicht darum, die herabfallenden Qwirks nach eigenem Gutdünken oder einer ausgeklügelten, geheimen Strategie entsprechend anzuordnen, sondern nach einem vorgegebenen Plan. Ziel ist es, das Spielfeld gänzlich von Qwirks zu säubern, alles andere wird als



Hier wird unser unerschrockener Redakteur gerade von Rachis, der Riesenspinne, niedergekämpft. Better luck next time, Captain Qwirk.

Niederlage gewertet. Mit Hilfe jedes fallenden Qwirk-Duos besteht die Möglichkeit, eine vollständige Kette zu bilden. Wird diese Möglichkeit vom Spieler nicht erkannt und das Duo falsch platziert, bricht das Spiel sofort ab. Auf ein Neues! Hört sich leicht an? Versuchen Sie es erst einmal, bevor Sie sich ein endgültiges Urteil erlauben, denn die Herausforderung ist eine ganz andere, als in den anderen Spielmodi.

Guten Morgen, gute Laune, gute Note!

Im Vergleich zu vielen anderen Geschicklichkeitsspielen ist sogar die technische Gestaltung von

ALTERNATIVEN



BREAKTHRU
Microprose • ca. DM 89,-
Gutes Spiel im Tetris-Stil



ZOO
Viacom • ca. DM 100,-
Schweres Puzzle, bunt und bösartig



CLOCKWERK
Microprose • ca. DM 89,-
Auch von Pajitnow, auch Klasse, auch eine Sucht

Qwirks als absolut gelungen einzustufen: Gute-Laune-Musik, schöne Hintergrundbilder, zum Teil sogar animierte Grafiken und eine äußerst übersichtliche Spielgestaltung. Gesteuert wird Qwirks wahlweise über Tastatur, Maus oder Joystick. Entscheidet man sich für die Tastatur, ist sogar die Tastenbelegung frei wählbar. Krönung des Ganzen ist eine detaillierte Hilfe-Funktion mit Pop-Ups und eingebauten Querverweisen. So! Was wollen Sie noch mehr?

Rechnet man alle diese Features dem überwältigenden Spielspaß hinzu, bietet Qwirks einen Gegenwert für's Geld, wie man ihn nicht häufig findet. Dieses Spiel werden Sie auch in ein paar Jahren noch aus dem hintersten Winkel Ihrer Festplatte hervorkramen und sich dann wundern, wo denn bloß die Zeit geblieben ist. Als wir in der Redaktion zum ersten Mal von Qwirks hörten, gab es Stimmen, die einen nur einseitigen Review forderten. In meinen Augen wäre das unfair. Was zählt, ist nicht immer nur der finanzielle Aufwand oder das interaktive Ambiente, mit dem ein Spiel realisiert wurde, sondern vor allem Grundidee,

Gameplay und Fun. Dafür hat sich Qwirks die zwei Seiten wirklich verdient. Und eine erstklassige Wertung noch dazu!

P.S.: Werte Kollegen in der Redaktion, mein Name ist n-i-c-h-t Captain Qwirk, ihr könnt eure E-Mails also getrost wieder an Martin adressieren. Dankeschön! (j)

QWIRKS

Hersteller
Microprose
Tel.: 05241 - 946480
ca. DM 99,-

Mindestanforderungen
Windows 3.11, 386 DX40, 4MB RAM, Festplatte, CD-ROM Laufwerk, SVGA; Laßt mit allen gängigen Soundkarten, Maus.

Pro
Fesselndes Gameplay
Abwechslung durch vier Spielvarianten
Solide Umsetzung, bequeme Steuerung
Hat das Zeug, ein Klassiker zu werden

Kontra
Netzwerk- und Modem-Option
wären super gewesen
Für einreissige Technik-Fettschisten
wohl nicht zu empfehlen

82%



Bei diesem Spiel sind beide Gegner etwa gleich stark. Trotzdem: Es kann nur einen geben. Auch bei Qwirks.

Fighter Duel

"There are only two types of aircraft - fighters and targets", dachte sich Boris Sander und stieg in seine Mustang P-51D...



CD REVIEW

Ich selbst gestehe mir ein, eine Schwäche für Flugsimulationen zu haben. Aber manchmal wünsche ich mir, ein Flugzeug zu fliegen und keinen Computer mit eingebauten Jet-Turbinen. Ohne das ganze Technik-Brimborium, mit dem ich die Banditen irgendwo hinter dem Horizont per Lenkraketen zum Fallschirmspringen animieren kann, einfach nur ich und meine Maschine, Mann gegen Mann (Elisabeth wird mir jetzt die Knochen aus dem Leib verfluchen, also wegen meiner auch Frau gegen Frau). Bei Fighter Duel von Philips Media fühle ich mich da genau richtig aufgehoben. Mal sehen, ob der Titel hält, was er verspricht.

Nicht einfach nur auf's Knöpfchen drücken

Auch auf die Gefahr hin, daß Sie mich in Zukunft nicht mehr ernst nehmen werden, gebe ich zu, daß mein erster Flug genau 27 Sekunden gedauert hat, ehe ich mich in den Tiefen des Ozeans wiederfand. 27 Sekunden lang habe ich geschwitzt und versucht, die Maschine wieder aus dem Trudeln abzufangen. Ohne Erfolg. Mit einer derart realistischen Steuerung habe ich nun wirklich nicht gerechnet. Man muß schon höllisch aufpassen, die Ruder nicht zu heftig zu bewegen. Ich kann von mir zwar nicht behaupten, jemals ein reales Flugzeug geflogen zu haben, aber dies hier scheint der Wirklichkeit sehr nahe zu kommen.

Fighter Duel konzentriert sich ganz auf den taktischen Luftkampf. Ein aufwendig gestaltetes Bodenszenario sucht man daher wohl vergebens. Außer der Wasseroberfläche, kleinen Inseln

und einem Flugzeugträger sieht man sonst nichts. Diese sind jedoch sauber texturiert, so daß man jederzeit bei komplizierten Manövern die Orientierung behält. Die Einsätze startet man wahlweise

mal schlechte Karten. Außerdem schaukelt die schwimmende Landebahn nicht schlecht auf und ab, und da soll man dann mit 140 m.p.h. aufsetzen!

Wer die Wahl hat, hat (nicht) die

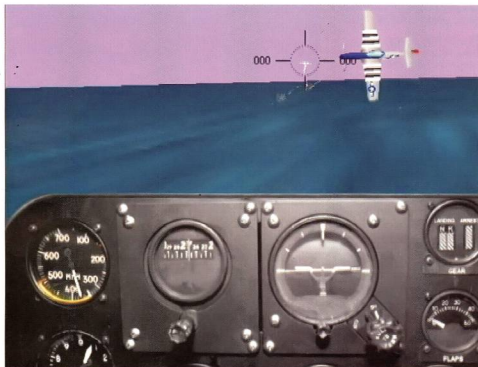
Qual... 13 (in Worten dreizehn) unterschiedliche Flugzeugtypen warten auf ihren Einsatz. Die Corsair F4U-1D und F2G, die behäbige Hellcat F6F, eine rasante Mustang P-51D, die britischen

Die Stärke jeder einzelnen Maschine kann man entsprechend den eigenen Flugkünsten, vom Novizen bis zum Flieger-As, in weiten Grenzen einstellen.

vom Flugzeugträger oder von einer kleinen Rollbahn, die sich auf einer Insel befindet. Wie realistisch Fighter Duel ist, erkennt man spätestens beim Landen auf dem Flugdeck des Trägers. Ist der Fanghaken nicht ausgefahren, haben Sie von vornherein schon



Müde ab und salutieren, mehr kann man für den Kollegen nicht mehr machen.



Gegnerische Jäger greifen in Formation an.

ALTERNATIVEN



AIR POWER
Mindcape • ca. DM 119,-
Bizarre Simulation in der
Parallelwelt



DAWN PATROL
Empire • ca. DM 89,-
Aktionssreiche WK1-
Simulation



**US NAVY
FIGHTERS**
EA • ca. DM 99,-
Derzeit immer noch die Nr. 1

Spitfire-Modelle MK I, II/V, IX und XIV, eine japanische Zero A6M5, die deutschen Jäger ME-109 E-1, G-8 und K-4 und die etwas unbekannte FW-190 A-8. Jede Maschine hat erfreulicherweise völlig eigene Flugeigenschaften. Fighter Duel geht andere Wege als die Konkurrenz. Diese spendiert den Modellen lediglich individuell gestaltete Cockpits, ansonsten ist das Flugverhalten gleich. Fighter

Duel hingegen verwendet für alle Maschinen das gleiche Cockpit, und anhand der Flugcharakteristik muß man dann raten, welche Maschine man denn nun fliegt. Nein, aber Spaß beiseite, ich bin der Meinung, daß diese Lösung mehr Laune macht als die Beschränkung auf das optische Erscheinungsbild.

Aber liebe Entwickler, auf der CD ist doch noch sooooo viel Platz! wäre es da nicht möglich, doch irgendwie

vielleicht noch ein oder zwei...? Bei der Auswahl der Flugzeuge kann man doch auch alle Maschinen drehen und wenden und von allen Seiten betrachten, das Fahrwerk ein- und ausfahren und den Motor anlassen. Da wäre es für Euch doch bestimmt eine Kleinigkeit, ein paar Cockpits zu digitalisieren, oder?

Alles eine Frage der Einstellung

Den Rekruten unter Ihnen empfehle ich erst einmal, alle Optionen abzuschalten, um ein paar Übungsstunden zu fliegen.

Kräfteinflüsse während des Flugs, Kollisionen, Beschädigungen während eines Dogfights (Luftzweikampf), Ladehemmungen der Bord-MGs, Strömungsabriss und Blackouts bei engen Kurven können einzeln selektiert werden. Hat man dann den Bogen raus, kann es ans Eingemachte gehen, aber behaupten Sie hinterher nicht, ich hätte Sie nicht gewarnt.

Bis zu acht Feindflieger, sogenannte Bandits, geben alles, Sie vom Himmel zu holen. Die Stärke jeder einzelnen Maschine kann man entsprechend den eigenen Flugkünsten, vom Novizen bis zum Flieger-As, in weiten Grenzen einstellen. Hinterhältig wie ich bin, degradierte ich beim ersten Einsatz alle Gegner zu Anfängern. Ja, und was soll ich sagen, kein Schw... griff mich an, die Feiglinge machten sich alle aus dem Staub. Und als ich dann gegen die Top-Shots antrat, muß meine Kiste nach einigen

Minuten wohl wie ein Spaghettisieb ausgesehen haben, jedenfalls habe ich vergeblich nach einem Fallschirm unter dem Sitz Ausschau gehalten. Fliegerisch muß man schon einiges bieten können, um einen Banditen vor die Kinnle zu bekommen.

Wenn die Steuerung mit Joystick und Keyboard alleine zu unrealistisch erscheint, kann ebenso Ruderpedale und Gashebel anschließen. Standardmäßig werden die Steuereinheiten von Thrustmaster, Generic, CH und IDD unterstützt. Andere Fabrikate sollten aber beim Anschluß keine Probleme verursachen. Von der Maussteuerung sollte man eher die Finger lassen. Abstürze sind dabei vorprogrammiert.

Realistik pur

Gut gefallen hat mir die Zwei-Spieler-Option. Über eine (Null-)Modemverbindung lassen sich zwei Rechner koppeln und man kann seinen/seine Freund(in) ins Visier nehmen oder zusammen Einsätze gegen feindliche Staffeln fliegen. Beeindruckt vom

Motorensum und den realistischen Flugeigenschaften habe ich manchmal vergessen, daß ich eigentlich immer noch in meinem Bürostuhl sitze. Zwar fehlt bei Fighter Duel irgendwie eine Rahmenhandlung, eine Einsatzbeschreibung oder sonst irgendwelches Drumherum - was sich auch negativ auf die Beurteilung - auswirkt, und ich erwarte auch nicht, daß der Luftkampf über der Skyline von New York stattfindet, aber die Oberfläche wirkt doch etwas kahl und langweilig. Trotzdem hat Fighter Duel viel Spaß gemacht. Werfen Sie doch mal ein Auge drauf (oder zwei...?)

FIGHTER DUEL

Hersteller
Phillips Media
040 - 39236290
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486DX-33, 8 MB RAM, VGA-
Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-
Laufwerk, läuft mit allen gängigen
Soundkarten

Pro
Außerst realistische Flugeigenschaften
Zahlreiche Flugzeugtypen
Spitzenmäßige Soundeffekte
Detaillierte Grafiken
Modemoption
Selbst auf langsamen Rechnern spielbar

Kontra
Ode Landschaft
Gameplay auf Dogfights
beschränkt.

75%



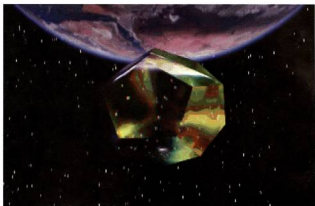
Ready for Take-off! Der Katapultstart vom Flugzeugträger

Dreieinhalb Jahre hat die Produktion von The Dig gedauert. Das Projekt wurde von LucasArts lange Zeit geheimgehalten, und man dementierte zunächst die gemeinsame Unternehmung mit Steven Spielberg. Erst kürzlich sickerten verlässliche Informationen zur Presse durch, und ich hatte die

Gelegenheit, The Dig bei Softgold genau unter die Lupe zu nehmen.

Packende Story

Eines Tages taucht auf den Bildschirmen des NASA-Kontrollzentrums ein mächtiger Asteroid auf, der sich auf die Erde zubewegt. Space Shuttle Commander Boston Low bekommt



Stop, was ist das? Der Asteroid verwandelt sich urplötzlich in ein intergalaktisches Raumschiff.



Langsam nähert sich das Shuttle dem mysteriösen Asteroiden.

den Auftrag, die TV-Reporterin Maggie Robbins und den Astro-Archäologen Dr. Brink zur Erforschung des riesigen Steinbrockens in die Umlaufbahn zu bringen. Zunächst läuft alles routinemäßig ab. Doch schon bald erhärtet sich der Verdacht, daß außerirdische Lebensformen ihre Hände im Spiel haben. Man findet

versteckte Botschaften im Gestein. Bei dem Versuch, diese möglichen Hinweise zu entschlüsseln, beginnt der Asteroid, sich von der Erde zu entfernen. Urplötzlich findet sich die Shuttle-Besatzung auf einer fremden, lebensfeindlichen Welt wieder, Lichtjahre von der Erde entfernt. Ganz auf sich alleine gestellt, ohne Ausrüstung, kämpfen die drei ums Überleben. Der Zusammenhalt der Gruppe wird aber durch mysteriöse Geschehnisse gefährdet: Jede einzelne Person entwickelt eigene Ziele und Motivationen. Die Rückkehr zur Erde wird immer unwahrscheinlicher.

Sie übernehmen die Rolle von Boston Low. Ihre Entscheidungen



Steven Spielberg - mein Gott, was hat der Mann nicht alles schon auf die Beine gestellt - Jurassic Park, E.T., Ein Land vor unserer Zeit, die Liste ist lang. Seine Handschrift erkennt man auch in LucasArts neuestem Science Fiction-Adventure The Dig wieder, denn das Ideengenie war maßgeblich an der Entwicklung beteiligt. Boris Sander berichtet.



CD REVIEW

The Dig

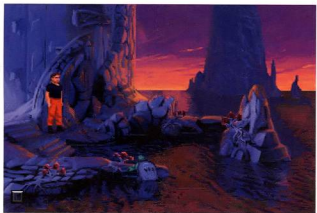
PC POWER JANUAR 1996



beeinflussen den weiteren Spielverlauf. Mehr als 200 verschiedene Orte gibt es zu erforschen, und Hunderte von Rätseln warten auf ihre Lösung. The Dig ist ein fesselnder Film, der den Spieler in seine Handlung miteinbezieht und ihn so schnell nicht wieder losläßt. Das Science Fiction-Abenteuer ist das bislang größte und aufwendigste Adventure von LucasArts.

Grandioser Anblick

Sie betrachten das Geschehen aus der Beobachterposition und geben mit Hilfe des Bildschirms und der Maus die Kommandos, die dann sofort in Echtzeit ausgeführt werden. Sie können, oder besser ausgedrückt, Sie müssen sich mit Ihren beiden Besatzungsmitgliedern unterhalten, um deren momentanen Gemütszustand analysieren zu können. Die Sprachausgabe ist



Arme Schildkröte. Wenn sie wüßte, was da gleich auf sie zukommt...

ALTERNATIVEN



SIMON THE SORCERER 2
Adventure Sort • ca. DM 89,-
Putziger Antriebs im Kampf
gegen Sordid



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



BENEATH A STEAL SKY
Virgin • ca. DM 99,-
Düsteres SF-Abenteuer, Big
Brother is watching you!

glasklar, und die Dialoge sind zuweilen sehr witzig. Aber der Clou ist, daß es in jeder Situation mehrere Konversationsmöglichkeiten gibt. Orson Scott Card, einer der bekanntesten Science Fiction-Autoren Amerikas, zeichnet dafür verantwortlich. Wahlweise können sie sich die gesprochenen Sätze auch anzeigen lassen, aber die Schrift verunziert die Aussicht auf die wunderbar gezeichnete Landschaft.

Unzählige Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf und bieten verblüffende Effekte, die der Special Effects-Marktführer Industrial Light & Sound beige-steuert hat (ja genau, die mit den

Ihnen werden mit The Dig monatelang beschäftigt sein, aber da die Aufgaben wie gesagt logisch sind, bleibt die Motivation erhalten, und man hütet sich davor, die CD viel leicht ins Null Device zu verschieben (wie ich es so gerne mit manch anderen Adventures machen würde, allein, mir fehlt der Windows 95-Treiber dafür).

Der Sound ist sehr edel und hält sich dezent im Hintergrund. Besonders die Streicherklänge verleihen dem Spiel eine ganz besondere Atmosphäre. LucasArts ist ja bekannt für ausgezeichnete Adventures, aber diesmal haben sie sich selbst übertroffen. Der Aufwand, den die Entwickler-Crew und die Co-Produzenten getrieben haben, hat sich gelohnt. Jeder, der sich für anspruchsvolle und herausfordernde Adventures interessiert, sollte sich dieses Spiel, im übrigen Windows 95-kompatibel, nicht entgehen lassen. Auch wenn Abenteuerpiele Sie bisher nicht so recht begeistern konnten, ist es jetzt an der Zeit, sich dieses Genre doch mal näher anzusehen. The Dig ist eine echte Empfehlung! (D)



THE DIG

Hersteller
LucasArts
Tel.: 02131 - 965111
ca. DM 80,-

Mindestanforderungen
486 DX-33, MS DOS 5.0 oder höher
8 MB RAM, Double Speed CD-ROM,
läuft mit allen gängigen Soundkarts,
Maus.

Pro
Hunderte logischer Rätsel
Grafik vom Saitsehen
Tolle Special Effects
Glasklarer Sound und Mega-
Sprachausgabe
Gameplay vom Allerfeinsten

Kontra
Mancha werden nie das
Ende sehen...

90%

vielen Silicon Graphics Workstations). The Dig wurde im Zeichentrickstil entwickelt, aber alle beweglichen Elemente sind voll animiert. Sie passen genau in die Umgebung und wirken nicht aufgesetzt oder einfach nur darübergepinselt. Beim Graben nach einem Gegenstand sieht man beispielsweise, wie die Erde ausgehoben und zur Seite geworfen wird. Jede Aktion wird in Echtzeit präsentiert, dadurch wirkt das Geschehen sehr authentisch.

Harte Kopfnüsse

The Dig enthält sehr viele Rätsel, die allesamt logisch nachvollziehbar sind, allerdings sind auch einige äußerst knifflige darunter. Viele von

Grand Prix Manager



Flavio Briatore? Bernie Ecclestone? Alles Geschichte! Der neue Star hinter den Kulissen der Formel 1 heißt Martin Mirbach!

Die Formel 1 ist wieder populär in Deutschland. Wer hätte das vor ein paar Jahren schon gedacht? Manchmal braucht es eben einen Ausnahmestartler, um einer zeitweise nicht ganz so populären (Fernseh-) Sportart zu neuem Glanze zu verhelfen. Was der Boris fürs Tennis und der Henry fürs Boxen, ist der Schumi für die Formel 1.

Nun sind endlich alle glücklich. Die Fernsehkanäle erzielen traumhafte Einschaltquoten (zu einer ehemals seintoten Sendezeit), die Werbeindustrie hat einen neuen Aufhänger (für ihre meist überflüssigen Produkte), und der Zuschauer... jaja, der Zuschauer. Er bekommt die passende Ausrede, um auch noch das letzte Stückchen Freizeit vor der Flimmerkiste zu verbringen, anstatt womöglich noch selbst aktiv werden zu müssen oder sich gar mit der Familie zu beschäftigen. Und kaum ist das letzte Rennen in Adelaide gelaufen, beginnt ohne Umschweife die Vorfreude auf eine Revanche im nächsten Jahr. Schließlich ist der Sonntagmittag plötzlich so unendlich leer!

Rechtzeitig zum diesjährigen Saisonabschluss gibt's jedoch ein prima Angebot für alle Rennsüchtigen und verhinderten Seriensieger. In Formel 1-Management-Simulationen darf der passive Zuschauer zum aktiven

Spieler mutieren und zeigen, wie man's richtig macht. Eine dieser aktuellen Simulationen heißt Grand Prix Manager, kommt von Microprose und verspricht dem Spieler mehr Authentizität, als ein Blick in die Boxengasse ja vermitteln könnte. Aber große Sprüche gibt es im Renngeschäft bekanntlich zur Genüge. Mal sehen, ob wenigstens dieser stimmt.

Eines für alle...

Nein, wir sind keine Profis. Weder im Formel 1-Zirkus, noch im allgemeinen Management-Geschäft. Aber ja doch, wir möchten uns zunächst gern einen schnellen Überblick über das Spielgeschehen verschaffen. Also wird erst einmal flugs die Schnellstart-Option angeklickt. Genauso läuft übrigens die Steuerung des

Zur musikalischen Untermalung von Grand Prix Manager muß man nicht viel sagen, die ist ganz nett.

gesamten Spiels ab: zügig und einfach per Mausklick. Als allererstes müssen wir uns natürlich für ein Team entscheiden, wobei sämtliche Teams der gerade abgelaufenen Saison zur Verfügung stehen. Auf dem Monitor erscheint sogleich ein wunderhübsch eingescanntes Farbfoto mit der Einblendung des

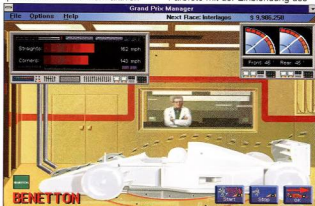


Mit diesem eingescannten Foto aller Formel 1-Piloten der abgelaufenen Saison geht's los.

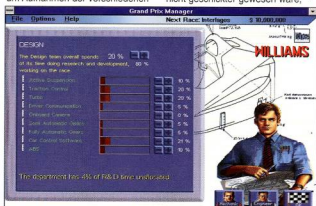
von uns ausgesuchten Team. Namens in der linken unteren Bildecke. Na prima, wir haben uns - wie könnte es anders sein - beim ersten Versuch für Benetton entschieden. Immerhin eine erfolgreiche Mannschaft, und Michaels Charakterkopf sticht auch sofort ins Auge.

Aber irgendwie sehen die Personen auf dem Foto allesamt recht jung aus. Schau'n wir doch mal bei Williams rein, bei Ferrari und bei Sauber. Aha, erwisch! Immer wieder ein und dasselbe Foto, nur die Einblendung des Team-Namens ändert sich. Es handelt sich also nicht, wie vermutet, um Aufnahmen der verschiedenen

Fennställe, sondern um das offizielle Gruppenbild sämtlicher Fahrer zu Beginn der Saison. Und soviel vorab: Auch bei der restlichen Spielgestaltung ist es mit der Originaltreue nicht sehr weit her. Klar, die Namen der Fahrer und aller wichtigen Personen eines Teams stimmen schon. Auch die entsprechenden Logos sind authentisch. Aber was Sponsoren und Zulieferer angeht: Fehlalarm. Zwar wurde krampfhaft versucht, diesen Mißstand zu kaschieren - Cola Cola statt Coca Cola, Ost West statt West, Yakimoto statt Yamamoto - allerdings vollkommen vergeblich. Fragt sich, ob es da nicht geschickter gewesen wäre,



Den Windkanal können Sie mieten. Sogar die Grafik ist animiert, allerdings nur äußerst bescheiden.



Auf diesem Kalkulationsbildschirm lassen sich die Ausgaben für das Fahrzeugdesign planen.

ALTERNATIVEN



NASCAR RACING
Virgin ● ca. DM 59,-
Prozessorientiertes US-Stock-
Car-Rennen. Guter Spielspaß.



PREMIER MANAGER 3
Grenin ● ca. DM 69,-
Schöne Fußball-Management
Simulation



POLE POSITION
Ascon ● ca. DM 119,-
Authentisch,
unterhaltsam, originell

gänzlich auf Phantasiebezeichnungen umzusteuern.

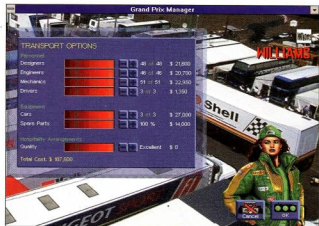
Spilde strukturiert und... einfallslos

Das Spiel selbst ist klar strukturiert. Jedes Team hat einen festgesetzten Etat, den der Spieler nach bestem Wissen und Gewissen einsetzen darf. Vor einem Rennen geht es darum, Personal zu verpflichten, das Fahrzeugdesign abzustimmen (Ausführung der Spoiler, des Monocoques usw.) und Zulieferverträge abzuschließen. Das alles kostet natürlich einen Haufen Geld. Ist der eigene Haufen nicht groß genug, und das ist er fast nie, steht selbstverständlich der freundliche Herr von der Bank mit einem Kreditangebot parat. Wenn man sich über Laufzeit, Ratenhöhe und Zinsbelastung einig wird, steht auch diesem Schritt nichts mehr im Wege. Ist soweit alles klar, haben Sie die Möglichkeit, Ihr Fahrzeug zu testen. Aber nicht die Nutzung des Windkanals ist nur im Austausch gegen harte Devisen möglich. Natürlich kann man auch versuchen, Kohle einzufahren.

Verhandlungen mit bereits erwähnten Sponsoren stehen ebenso im Filofax eines Managers, wie das Verramschen von Werbeartikeln, Merchandising genannt.

Und dann kommt, was kommen muß - das erste Rennen. Dargestellt in Form einer zweiseitigen Karte mit einer Streckenführung, die dem jeweiligen Original entspricht. Auch während des Rennens hat der Spieler Möglichkeiten der Einflußnahme, wie etwa dem Anordnen eines sofortigen Boxenstopps oder dem grundsätzlichen Festlegen einer Renntaktik.

Nach dem Rennen ist eine zünftige Siegerehrung eigentlich Pflicht, aber bitte nicht so wie hier! Gezeigt wird lediglich das Siegestreppchen mit einem Pokal obendrauf, der den Namenszug des Siegers enthält. Ende. Niemand schreit hier nach animierten Grafiken, aber zumindest das Abbild der obligatorischen Sekundäre wäre schön und ohne großen Aufwand machbar gewesen. Als ob dies noch nicht schlecht genug wäre, präsentiert man dem erstaunten Spieler noch ein weit-



Auch der Transport will geplant sein. Aber ob Sie sich diese Trucker-Lady leisten können?

eres Schmankerl. Er darf die Zeitungsanzeigen nach dem Rennen einsehen. Toll! Noch toller wäre es allerdings gewesen, wenn man sich ein kleines bißchen mehr Text als nur die Schlagzeile hätte einfallen lassen. Und wenn man Fotos eingebaut hätte, die auch zu dieser Schlagzeile passen. Aber so...

Auch die Fassade bröckelt

Zur musikalischen Untermauerung von Grand Prix Manager muß man nicht viel sagen, die ist ganz nett. Ebenso die Hintergrundgrafiken. Die diversen Kalkulationstabellen sehen sich alle irgendwie sehr ähnlich, aber naja. Erwähnen muß man allerdings den unglaublichen Hilfemodus. Da gibt's zum einen den Online-Modus im typischen Windows-Look, in dem man anhand eines Stichwortverzeichnis-ses verschiedene Themen abfragen kann. Der Hammer schlechthin! So findet man beispielsweise zur Rolle der Mechaniker (oder der Designer, oder der Ingenieure) jeweils einen (!) ganzen Satz. Unter Kraftstoff findet sich der Eintrag: "Für die einzelnen Motoren werden bestimmte Kraftstoffmischungen entwickelt. Sie sollten den Kraftstoff auf Ihren Motortypen abstimmen." Kein Beispiel, keine weiteren Erläuterungen, nichts.

Befindet man sich gerade mitten im Spiel und möchte die Online-Hilfe nicht beanspruchen, darf noch ein persönlicher Berater konsultiert werden. Dabei handelt es sich um einen eingespielten Jung-Krawattenträger, der auf Mausclick mit wichtigen Ratschlägen daherkommt. Meist sind dies jedoch nicht mehr als belanglose Kommentare wie "Entschuldigung, mir fällt nichts ein." Danke für den guten Tip, Mann!

So aufgrund wie Algebra Alles in allem entpuppt sich der neue Grand Prix Manager von

Microprose als staubtrochen. Wie eine vierzehn Tage alte Semmel etwa. Trotz der Rennensequenzen und ganz wenigen anderen animierten Grafiken will einfach keine Atmosphäre entstehen. Natürlich, das Spiel ist wohl durchdacht, und sicher entsprechen die Geschäftsabläufe in hohem Maße den tatsächlichen Wirtschaftspraktiken. Dies allein ist aber einfach nicht genug. Wir spielen nämlich in erster Linie zum Spaß und nicht etwa nur, um bestimmte Gegebenheiten möglichst exakt reproduziert zu sehen.

Zu einer wirklich gelungenen Simulation gehört immer auch die unterhaltende Präsentation eines interessanten Themas. Das Thema ist da, doch ein hoher Unterhaltungswert kann leider nicht erreicht werden. Schade, eigentlich. Aber für eine hohe Wertung muß heutzutage ganz einfach mehr geboten werden. Sonst könnte man sich ja gleich den alten Taschenrechner schnappen und damit eine Jahreskalkulation durchführen. Für Sie, werter Leser, in diesem Fall ganz bestimmt die günstigere Lösung! (P)

GRAND PRIX MANAGER

Hersteller
Microprose
05241 - 946480
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486 DX2, 4MB RAM, Double Speed
CD-ROM-Laufwerk, SVGA, Läuft mit
allen gängigen Soundkarten.

Pro
Gut strukturiert und nachvollziehbar
Viele Gestaltungsmöglichkeiten
Einfache Bedienung, schneller Einstieg

Kontra
Nicht sonderlich authentisch
Keinerlei Atmosphäre
Dröge Spielgestaltung
Ganz miese Hilfefunktionen

66%

DAS RENNEN UND MEHR!

In dieser Reihenfolge verläuft ein Rennen (samt Vor- und Nachspiel) beim Grand Prix Manager. Teilweise ganz schön karg.



Vor dem Start wird das Fahrzeug noch einmal durchgecheckt.



Dieser freundliche Herr eröffnet das Rennen.



Die Streckenführung entspricht dem jeweiligen Original.



Die drei Erstplatzierten - Fahrerporträts nur mit Helm.



Armselige Siegerehrung, nur der Pokal ist zu sehen.



Von den Zeitungsanzeigen ist leider nur die Überschrift lesbar.

Millennia

Altered Destinies



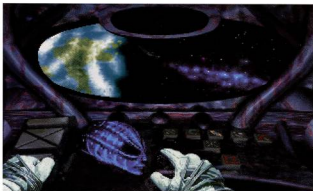
CD REVIEW

Die Welt braucht einen Retter. Markus Brodrick verließ die Redaktion, um sich dieser Aufgabe zu widmen.

Es muß mehr an diesen Outer-Space-Spielen dran sein als der schöne, schwarze Hintergrund, der so wenig Programmieraufwand benötigt. Jeder kennt sie, viele lieben sie. Für alle, die noch keines haben, gibt es jetzt einen Grund, endlich eins zu kaufen. Millennia von Gametek garantiert für lange Stunden voller Spielspaß. Die Adventure-Fans werden begeistert sein.

Nicht nur unsere Welt ist bedroht ...

Millennia beginnt im Jahre 0, ein schicksalhaftes Datum in der Geschichte mehrerer Galaxien des Sternensystems Echelon. Einem sich rasch verbreitenden, äußerst anpassungsfähigen Virus ist es gelungen, die vier dort beheimateten Spezies gnadenlos auszurotten und deren Territorium in Besitz zu nehmen. Eine unheilvolle Vorstellung, nicht wahr?



In diesem Spiel geht es nicht nur um fremde Welten und Lebewesen, sondern auch um die eigene Existenz.

Glauben Sie jetzt nicht, Probleme am anderen Ende des Universums gingen Sie nichts an. Auch Ihre Rasse ist unter den Betroffenen.

Was also kann getan werden? Ist alles verloren? Tatsächlich ist es noch möglich, das Unheil aufzuhalten. Sie werden, nur auf sich gestellt, auf eine gefährliche und anstrengende Reise in die Vergangenheit, an einen Ort weit, weit weg von allem, was Sie bisher kannten gesandt. Als göttlicher Besucher beeinflussen Sie die Evolution fremder Lebensformen und versuchen, sie zu befähigen, den

Angriff der Mikroben abzuwehren. Ihre Möglichkeiten grenzen an das Unvorstellbare. Sie reisen in einem Schiff, das eher einer Bioform ähnelt als einem Raumschiff. Sie werden von dem hyperintelligenten Supercomputer Angus begleitet, der Ihnen als Supervisor und Ratgeber dient. Mit Hilfe der fünften Dimension können Sie Einblick in das Schicksal nehmen, das die Zukunft bringen wird.

10.000 Jahre werden zum Moment

In dem unvorstellbaren Zeitraum von 10.000 Jahren können Sie 100 Planeten entdecken, kolonisieren und kontrollieren. Nur Sie sind in der Lage, primitive Kulturen auf ihrem Weg zu intelligenten Raumfahrern zu begleiten. Unzählige Schwierigkeiten erwarten Sie, unzählige Probleme müssen gelöst werden. Kommunizieren Sie mit diesen Völkern und bringen Sie Ihnen die Technologie, die diese zum Überleben brauchen! Nur so können Sie ihr eigenes Leben retten! Wenn Sie erfolgreich sind und das Gleichgewicht zwischen den Aliens aufrechterhalten, wenn Sie Angriffen und Gefahren trotzen können, wird es Ihnen gelingen, unzählige Welten

und auch sich selbst zu retten. Ein großartiger Lohn für eine großartige Aufgabe.

Während der Stunden, die ich gebannt vor dem Schirm saß, begeisterte mich Millennia mit vielen Animationen und umfangreichen Videosequenzen. Millennia bietet alles, was von einem modernen Weltraum-Adventure erwartet wird. Action und Spannung kommen nicht zu kurz. Den letzten Schiff hätte Millennia erhalten, wenn nicht nur der Bildschirmtext, sondern auch die digitalisierten Sprachausgaben in deutscher Sprache gehalten wären. Wie soll das weitergehen?

Auf meinem Testrechner (P5-90, 16 MB RAM) präsentierte sich Millennia glänzend, ohne ruckelnde Animationen oder Videos. Allerdings stellt es die riesigen Ansprüche von 580 KB freiem Hauptspeicher und 6 MB freiem Erweiterungspeicher. Das ist schon rekordverdächtig. Selbst Speicherfresser wie Descent geben sich mit weniger zufrieden. Anscheinend ist für die neuen Generationen der Computerspiele ein System vonnöten, daß auch in der professionellen Anwendung eine glänzende Figur machen würde. Wer jedoch bereit ist, auf dem Stand der Zeit zu bleiben, wird mit wirklich atemberaubenden Grafiken und vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten belohnt. Millennia kann das richtige Spiel sein, um den langen Winter auf 10.000 abenteuerliche Jahre in der unendlichen Weite des Weltraums zu verkürzen. (2)



Der mächtige Bordcomputer des Schiffes ermöglicht die Kommunikation mit den verschiedensten Lebensformen.

ALTERNATIVEN



SPACE MARINES
Software 2000 • ca. DM 109,-
Spannendes Strategie-Adventure in der Zukunft



DARK FORCES
Softgold • ca. DM 109,-
Ballerspiel mit interaktiven Adventure-Elementen



SYSTEM SHOCK
EA • ca. DM 119,-
Fesselnder Science-Fiction-Thriller



Die beeindruckend schönen Ansichten des Weltraums können nur Begeisterung und Fernweh hervorrufen.

MILLENNIA - ALTERED DESTINIES

Hersteller

Gametek
ca. DM 89,95

Mindestanforderungen

386-33, 580 KB freier Hauptspeicher, 6 MB EMS, 5 MB freier Festplatten-speicher, Double Speed CD-ROM, VGA-Karte, Maus, gängige Soundkarte

Pro

Viele Animationen und Videos
Lange Spieldauer
Gute Umsetzung des Gedankens "Zeitreise"

Kontra

Hohe Hardware-Anforderungen
Eines von vielen Weltraumspielen

82%

Bei Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker....



always hard,
always ultra.
Und mit
Sicherheit ein
gutes Gefühl



Jetzt wird Bim Bam Bigelo die Platte geputzt!



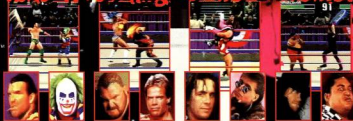
Take That!

WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME

Take Wrestling to the Extreme!

SUPER NES
MEGA DRIVE

PLAYSTATION
PC CD-ROM



Acclaim
Entertainment GmbH

© World Wrestling Federation. WrestleMania and its logos are registered trademarks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. ©1995 TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and its official logo are registered trademarks of Nintendo. ©1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the Sony PlayStation version of the videogame. * Bam Bam Bigelow and Yokozuna are not on Super Nes.

Für SATURN ab Frühjahr '96 erhältlich

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:



Die Redakteure von PC Power gelten im allgemeinen als eher ruhige Leute. Aber wehe, wenn sie das Rennfieber packt. Dann schlüpfen sie in ihre superenge Rennkombi, holen ihren Joystick aus der Schublade und geben erst wieder Ruhe, wenn der Geruch von verbranntem Gummi durch die Redaktionsräume zieht und ein neuer Highscore aufgestellt ist. Das Paket mit der Testversion von Indycar II kam da gerade recht. Aber kann es sich auch von der großen Masse der übrigen Autorennen abheben?

Vor den Sieg haben die Götter den Schweiß gesetzt

Fetziges Rockmusik dröhnt aus den Boxen. Synchron zur E-Gitarre lassen die Fahrer die Motoren ihrer Formel I-Boliden aufheulen, als das Startsignal ertönt. Abrupt setzen sich die Fahrzeuge in Bewegung und donnern durch die ersten Kurven der Rennstrecke. Während die vorderen Wagen bereits die lange Gerade erreicht haben und wieder beschleunigen, fliegen im Mittelfeld so richtig die Fetzen. Vier Wagen stoßen zusammen und bilden ein einziges Knäuel aus Metall, Gummi und Benzin. - Autorennen wie im richtigen Leben: So beginnt das Intro von Indycar II.

Höchste Zeit nun, schon einmal über eine geeignete Taktik für die bevorstehende Rennsaison nachzudenken. Wenn Sie am Ende nicht als lahme Ente dastehen wollen, sollten Sie über die günstigste Reifenmischung und die beste Spoilerneigung Bescheid wissen. Denn bei diesem Game kann und muß der Spieler zahlreiche Einstellungen seines Rennwagens selbst bestimmen. Sonst verbringt er mehr Zeit in den Boxen und Ausrollzonen als auf der Piste. Aber keine Angst: Die Programmierer haben dem Spiel bereits einige Grundeinstellungen für verschiedene Schwierigkeitsgrade mitgegeben. Vor dem Rennen befolgen die Mechaniker in der Garage alle Anweisungen des Spielers: Mehr

oder weniger Luftdruck auf einzelne Reifen, eine Gallone weniger Sprit und damit ein leichteres Auto - kein Problem. Auch die Stärke der Stoßdämpfer, die Aufhängung der Räder und die Reifenmischung können verändert werden. Sind alle Einstellungen vorgenommen, kann der Rennzirkus beginnen. Zuerst sollten einige Testrunden gefahren werden, um den Wagen auf die jeweilige Piste abzustimmen. Erst dann ist das Auto wirklich fit für das aktuelle Rennen. Insgesamt 26 Läufe gehören zu einer Saison. Wer alle besteht ohne einen Wagen zu Schrott zu fahren, darf sich getrost auf die eigene Schulter klopfen.

Während der Fahrt kann sich der Spieler selbst zuschauen: Per Tastendruck wechselt er von der Cockpit-Ansicht zum hinterherfliegenden Hubschrauber. Auf kurvenreichen Strecken wie dem Kurs von Toronto kann es manchmal sehr hilfreich sein, die Fahrbahn nicht immer nur aus der Dackelperspektive zu sehen. Dann wer zu spät bremst, den bestraft die Leitplanke, Funkenflug und Zeitverlust inklusive. Mit den

1 Die letzten Sekunden vor dem Start.

2 Wo war doch gleich der erste Gang? 3 Die letzten Sekunden vor dem Start. Wo war doch gleich der erste Gang? 2 Autorennen doppelt Spaß - 3 Das ist Service - Bitte noch den Fiegenderack auf der Windschutzscheibe abwaschen.



CD REVIEW

Einmal im Leben wollte Lorenz Steinke den schnellsten Computer der Welt haben. Mit Indycar II, dem neuesten Autorennen aus dem Hause Papyrus, kein Problem.

Indycar 2

GEARS			
1ST			
2ND			
3RD			
4TH			
5TH			
6TH			
DONE			
	1st 11.10	4th 7.00	
	2nd 9.50	5th 6.20	
	3rd 8.20	6th 5.70	

Das Spiel für den Schrauber und Bastler: Auch das Übersetzungsverhältnis der einzelnen Gänge läßt

DRIVERS	
NEXT	
PREVIOUS	
SELECT	
DONE	
	Gi. De Ferran "Top" Rally Racing Inc. Paris, France Renard 4
	Firestone

Funktionstasten können Informationen über den Zustand des Fahrzeuges abgerufen werden. Reifenprofil, Tankinhalt und Rundenzeit werden in einer Ecke des Bildschirms angezeigt.

Zahlreiche Szenarios sorgen für Abwechslung

Damit sich keine zwei Rennen gleichen, haben die Programmierer ein umfangreiches Optionsmenü eingebaut. Regen, Wind und Kälte machen den Fahrzeugen zu schaffen. Auf Wunsch wird das Wetter per Zufallsgenerator verändert - böse Überraschungen garantiert. Auch die Survival-Fähigkeiten des Wagen können individuell eingestellt werden: Unzerstörbare Rennmaschine oder ein Fahrzeug, so empfindlich wie ein rohes Ei, mit

Die Grafik kann, verglichen mit den neuesten Produkten der Konkurrenz, nicht immer überzeugen.

einem Motor, der sich bei hoher Drehzahl mit lautem Knall verabschiedet. Sie haben es in der Hand. Für zusätzliche Spannung sorgt der Multiplayer-Modus. Über Modem können Sie Ihren Mitspielern so richtig die Rücklichter zeigen. In einem Telefonbuch speichert das Programm die Namen und Telefonnummern aller Spielpartner. Gegner, die zu oft gewinnen, können bei Bedarf wieder aus der Liste entfernt werden.

Aber auch der Computer kann Ihnen mit seinen Piloten ganz schön Paroli bieten. Je nach Einstellung sind die digitalen Gegner lamm-



1 In der Lackierstation wird dem Wagen noch die persönliche Farbnote verpaßt. 2 Die letzten Sekunden vor dem Start. Wo war doch gleich der erste Gang? 3 Helm in Pink und Handschuhe in mattem Karmesinrot, oder doch lieber ein frisches Steingrau mit Stich ins Braune?



fromm oder geben Gummi wie der Teufel. Wer nach dem Rennen aus dem Fahrstil des Computers oder aus eigenen Fehlern lernen möchte, oder den gelungenen Crash des Gegners noch einmal in Zeitlupe sehen will, wird die Resume-Funktion schätzen. Wie mit einem Videorecorder können die Szenen betrachtet und anschließend abgespeichert werden.

Für jene Spieler, in deren Rennfahrerbrust ein kreatives Künstlerherz pocht, haben die Programmierer ein besonderes Bonbon beigelegt. Mit dem Paintkit ist es möglich, das Aussehen der Fahrzeuge zu bestimmen und Helm und Overall des Fahrers in den Farben der Saison zu gestalten. Der wahrhaft modebewußte Designer wählt natürlich die Farbe des Wagens passend zum Helm. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Unser Favorit war der schwarze PC Power-Racer mit der gelben Nummer 1 auf dem Spoiler.



Im Westen wenig Neues?

Insgesamt ist IndyCar II ein nettes, wenn auch nicht überdurchschnittliches Autorennen. Die Grafik kann, verglichen mit den neuesten Produkten der Konkurrenz, nicht immer überzeugen. Gelegentliche Grafikfehler erschweren auch schon mal die Orientierung auf der Strecke. Angenehm für echte Bastler sind die Einstellmöglichkeiten von Fahrzeug und Realitätsgrad. Wer in jungen Jahren schon an seiner Mofa geschraubt hat, wird bei diesem Spiel vielleicht an alte Zeiten erinnert.

Leider bietet IndyCar II sonst wenig Neues. Der Markt für Autorennen ist mittlerweile schon weitgehend abgegrast. Wer hier

nach punkten will, muß sich wirklich neue Features einfallen lassen oder eine bessere Grafik liefern. Die Besitzer älterer Computer kommen hingegen auf ihre Kosten: Bei Bedarf können die Texturen auf dem Asphalt und die Bandenwerbung abgeschaltet werden. Ein flüssiger Spielablauf ist damit auch auf langsamen Systemen garantiert. (P)

INDYCAR 2

Hersteller
Virgin Interactive Entertainment
040-391113
ca. DM 99,-

Mindestanforderungen
486-DX33, 4 MB RAM VGA/SVGA, CD-ROM-Laufwerk, Läuft mit allen gängigen Soundkarten, Joysticks (auch Thrustmaster).

Pro
Paintkit für Wagen und Fahrer
Zahlreiche Einstellmöglichkeiten
Kenner Sound

Kontra
Nur mittelmäßige Grafik
Keine wirklich neuen Ideen

71%

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.

Space Marines



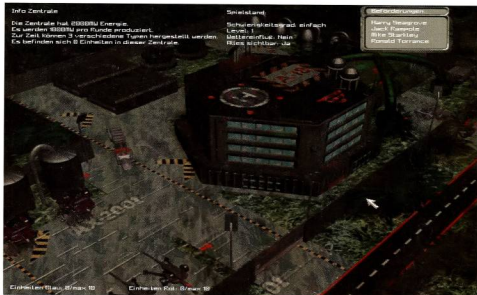
CD REVIEW

Schafft einen Thron heran! Markus Brodrick wechselte von PC Power zu den Space Marines. Man nennt ihn jetzt den "stählernen Kaiser".

Space Marines von Software 2000 kommt auf gleich zwei CDs daher, von denen eine für das hinreißend gut gemachte Intro des Spiels reserviert ist. Digitalisierte Spielfilmsequenzen und Sprachausgaben, endlich auch einmal in deutsch, erfreuen durch hervorragende Qualität Auge und Ohr des Betrachters. Das Handbuch zum Spiel schließt sich dem hohen Qualitätsstandard an. Es enthält nicht nur eine Bedienungsanleitung, sondern bietet auch zehn Seiten Story zum Titel.

Eine düstere Zukunft ...

Wir befinden uns im dritten Jahrtausend. Fast alles, was sich die Menschheit für die Zukunft



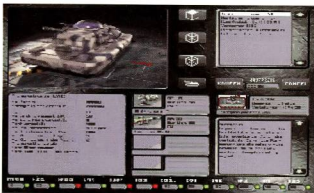
Das ist Ihre Zentrale. Hier werden Ihre Energie und Ihre Waffen produziert. Ihr Nachschub nimmt von hier aus seine Wege. Verlieren Sie die Zentrale, ist das Spiel verloren.

erträumt hat, ist mittlerweile schliefgegangen. Die Erde ist ruiniert, ihre Ressourcen sind erschöpft, die inzwischen herrschenden Robotregenten sind völlig abgedreht. Die interstellare politische Lage als unsicher zu bezeichnen, wäre blanke Schönfärberei, und zu

allem Überfluß sind einige entferntere Systeme schon in die Hände der Robots und anderer, unbekannter Wesen aus den Tiefen des Alls, den Sneakers, gefallen. Alles in allem eine äußerst prekäre Lage.

Speziell zur Erkundung der ominösen Sneakers werden die

Space Marines gegründet. Diese brechen unter Ihrer Leitung in das weit entfernte System der Wega auf, um dort nach dem Rechten zu sehen. Was Sie und Ihr Team noch nicht wissen, ist, daß Geheimdienstspezialisten der Erde pflichtigerweise Ihren Navigations-computer und, damit



In Auswahlbildschirmen können Sie Waffen wählen, kaufen und im weiteren Spielverlauf aufrüsten. Die einzelnen Geräte werden durch Text und durch Grafiken mit Komplet- und Drahtmodellansichten vorgestellt.



Zwei feindliche Armeen massieren Ihre Stellungen. Wichtige Objekte wie Kraftanlagen gehören unter ständigen Feuerschutz, denn wenn der Feind sie übernimmt, werden sie sein Vorankommen unterstützen

DIE VIER SPEZIALISTEN IHRES TEAMS:

Mike "Maybe" Starkley, Logistik.



Ihr Nachschubfachmann. Er sorgt für die reibungslose Versorgung Ihrer Truppen. Leutnant Mike Starkley verschafft Ihnen für jede regenerierte Einheit einen Punkt. Befördern Sie ihn noch einmal, wird die Energieproduktion Ihrer Kraftwerke um fünf Prozent gesteigert.

Jack "The Trigger" Rampole.



Leutnant Rampole ist das Herz der Kampfkraft Ihrer Einheiten. Jede von ihm zerstörte gegnerische Einheit erhöht Ihr Punktekonto um einen Zähler. Bei der ersten Beförderung Jack Rampoles steigt die Kampfkraft Ihrer Einheiten um zehn Prozent, die nächste Beförderung bringt Ihnen noch einmal 5 Prozent.

Harry "Gotcha" Seagrove, Aufklärer.



Sergeant Seagrove ist dafür verantwortlich, daß Sie bei jeder Besetzung eines gegnerischen Gebäudes 10 Punkte kassieren. Bei seiner zweiten Beförderung sinkt der Kraftstoffverbrauch aller Ihrer Einheiten um satte fünf Prozent.

Leutnant Ronald "D.J." Torrance.



Leitender Offizier Ihrer Mission. Ihr Führungsoffizier kann Ihnen für jede vernichtete gegnerische Einheit 10 Spielpunkte gutschreiben. Seine Beförderung verschafft Ihnen Angriffs fünf Prozent mehr Stärke.



auch wirklich nichts schiefgeht, auch gleich die Antriebsanlagen Ihres Schiffes so manipuliert haben, daß sie sich nach der Landung am Zielort selbst zerstören. Klasse, nicht? Damit sind gleich zwei Dinge geregelt. Ob Sie wollen oder nicht, Sie können niemandem mehr die Position der Erde verraten, und für den Fall,

Zu Ausrüstungsgegenständen und Personen des Spiels erhalten Sie umfangreiche Informationen.

gemachten Intros vieler Adventures bin ich immer etwas enttäuscht, wenn ich dann das 2D-Spielfeld vor mir habe. Auch Space Marines ist ein klassisches Strategie-Adventure nach dem Zug-um-Zug-Prinzip, das bei den Spielgrafiken etwas nachläßt. Es kann jedoch immerhin mit hochauflösender Grafik bei den Karten und mit Videoclips bei Ereignissen aufwarten. Zu Ausrüstungsgegenständen und Personen des Spiels erhalten Sie umfangreiche Informationen. Der vergangene Spielverlauf läßt sich jederzeit aus einem Protokoll wieder vor Augen holen.

daß Sie in Ihrer Mission versagen sollten, fällt Ihr Schiff nicht in Feindeshand. Falls Sie aber erfolgreich arbeiten, können Sie anschließend selbst sehen, wie Sie wieder nach Hause kommen! Bis dahin lautet jedoch Ihre Devise: Den Gegner vernichten, oder ihm zumindest das Leben so schwer wie möglich zu machen. Die Welt zählt auf Sie!

Sie sind am Zug

Nach den unglaublich gut

Sagen Sie Ihren Freunden Bescheid

Ein gewaltiger Pluspunkt ist die Netzwerk-Option. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig agieren. Damit ragt Space Marines weit aus der Masse der Adventures heraus. Und eines ist sicher: Langeweile wird bei diesem Titel garantiert nicht aufkommen.

ALTERNATIVEN



PANZER GENERAL
Mindspice © ca. DM 109.-
Schon ein Klassiker, auch für Anfänger geeignet.



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



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



SPACE MARINES

Hersteller
Software 2000
05241 - 986010
ca. DM 109.-

Mindestanforderungen
486-33, 8 MB RAM, 10 MB freie Festplattenkapazität, VESA-kompatible SVGA-Karte, Microsoft-kompatible Maus, MS-DOS 5.0 oder höher, CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster-kompatible Soundkarte.

Pro
Gute Story
Gesicherter Dauerspaß
Netzwerktauglich
Hochauflösende Grafik

Kontra
Hoher Speicherbedarf
Sonst eigentlich nichts!

89%

Stonekeep


CD REVIEW

Mit Herz, Schwert und göttlicher Hilfe gegen die finsternen Mächte des Bösen - Manuel Reinelt steigt hinab in die tiefsten Dungeons aller Zeiten.

Diese Befreiungsstories kennen wir ja bereits. Mit Soundblaster und SVGA haben schon einige Adventures eine angenehm schaurige Stimmung erzeugt. Stonekeep macht sich mit 55 MB auf der Festplatte breit (CD muß natürlich beim Spiel im Player bleiben) und verspricht, noch eins draufzusetzen.

Es war einmal...

... nämlich ein verschlafenes Dörfchen mit eigener Burg in einer beschaulichen Idylle. Doch die ist, wie sollte es auch anders sein, gerade an dem Tag, als wir einen Blick darauf werfen, äußerst trügerisch. Da verzapft der junge Drake nämlich just beim beliebten Apfel-Ist-Drache-Spiel, bei dem er selbigen tollkühn mit einem Schwert zerteilt, einen bösen Zauberspruch. Donner grollt, und eine finstere Macht in schwarzumhüllter



Direktes Anblitzen macht rote Augen! Vielleicht kommt daher das morbide Lächeln.

Monstergestalt fällt über das Dorf her. Doch für Drake naht die Rettung: Eine freundliche Gestalt in Mönchskutte nimmt ihn unter ihre Fittiche und verschwindet mit ihm im glitzernden Sternengefunkel. Alles andere, was sich dem Leihhaftigen in den Weg stellt, wird einfach skelettiert. Zu allem Überfluß läßt dieser das ganze Dorf mitsamt Burg und Fräulein in einem tiefen Loch verschwinden.

Zehn Jahre später kehrt Drake, inzwischen zu einem jungen Mann herangewachsen, an den Ort des Schreckens zurück. In die tiefe Schlucht blickend, in der seine Heimat verschwand, erscheint ihm die Göttin der Erde (nanu?). Von ihr erhält er die Aufgabe, das Dorf aus



Aus Staub geboren, zu Staub zerfallen. Bang, yeahh!



In den düsteren Gängen des Labyrinths lauern die abscheulichsten Kreaturen. So wie diese hier...



Kurz vor Redaktionsschluß sollten Sie Martin Mirbach besser nicht ansprechen!

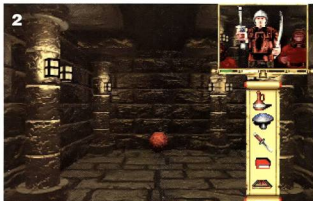


den Händen der finsternen Macht zu befreien.

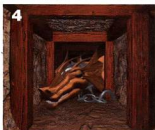
Labyrinth der (Alp)Träume

Die Vorgeschichte wird in erstklassiger Kinomanier und mit glasklarer Sounduntermauerung erzählt. Echte Schauspieler, Kameraschwenks und Filmtricks lassen hier das Herz höher schlagen. Spätestens nach dieser Einführung ist man in der richtigen Stimmung, um gegen die dunkle Macht zu Felde zu ziehen. Die Suche beginnt in einem dunklen Labyrinth, das von schauerhaften Riesenmensen bewohnt wird.

In Doom-Manier schleicht man nun durch die Gänge und sammelt alles, was man mit der Hand greifen kann. Die Steuerung bietet immer gerade das an, was möglich ist. Kann ich etwas aufnehmen, erscheint eine Hand, auf alles andere wird zunächst mit bloßen Fäusten eingedroschen. Als Tasche dient mir eine magische Bulle, in die wirklich alles hineinpaßt. Damit meine Selbstreflexion nicht zu kurz



1 Zum Glück gibt's auch nette Wesen. Mit Schmetterlings-Schwingen und goldenem Haar... 2 Diese Schritttrolche dient als Inventory und bietet ausreichend Platz für nützliches Gerät. 3 Lassen Sie sich von Bettstiefeln und Minitanga bloß nicht täuschen. Diese Dame will etwas ganz anderes von Ihnen! 4 Hoffentlich hält die Kettel! Sieht ja nicht gerade aus wie ein Schoßhündchen, das Vieh.



kommt, kann ich mich und meinen Gesundheitszustand immer in einem mitgeführten Spiegel kontrollieren. Werde ich durch Angriffe schwach, muß ich mein Energiedefizit mit herumliegenden Knabberleien ausgleichen.

So öffne ich alle möglichen Türen, nehme alles mit, was ich finden kann, und packe es in die magische Schritttrolche. In diesem Labyrinthkomplex treibt sich auch der Dieb meines Dorfes herum und nimmt mir bei der ersten Begegnung mein fliegendes, sternförmiges Helferlein weg, das bislang zu meiner Orientierung brav Wache am Ausgangspunkt gehalten und ich mich mit seines Sphärenklängen geleitet hat.

Außen hart - und innen?

Aus jeder Ecke kommen Geräusche, die düstere Farbwahl, Schmerzensschreie und der Überraschungseffekt, wenn man die Ecke schaut, geben dem Spiel den absolut richtigen Touch. Aber Stonekeep ist zu oberflächlich. Alle Rätsel sind mit einem halbwegs guten Riecher für Adventure-Aufgaben zu lösen. Die Rennerei durch die Gänge läßt den Spieler früher oder später ermüden. Die Steuerung ist dagegen wirklich gut gelungen und intuitiv zu bedienen, Icons usw. befinden sich auf einer unsichtbaren Leiste, die nur bei Bedarf eingeblendet wird.

Den Vorspann kann man nicht hoch genug loben. In der Tat habe ich noch nichts besseres an Grafik gesehen. Ganz nett ist die Grafik auch noch im Labyrinth, wenn man sich erst mal an die übliche Rastervergrößerung der Elemente (und auch der beweglichen Objekte) gewöhnt hat. Aber ist es nicht langsam an der Zeit für neue Techniken? Für noch nicht so abgebrühte Adventure-Freaks kann dieses Spiel eine angenehme Unterhaltung darstellen. Fans dieses Genres erwarten aber mehr Ideen und Abwechslung. (2)

STONEKEEP

Hersteller
Interplay
0211 - 5233222
ca. DM 119,-

Mindestanforderungen
486DX2-66, 8 MB RAM
VGA-Grafikkarte, Double Speed
CD-ROM-Laufwerk, Läuft mit allen gängigen Soundkarten, Maus

Pro
Eindrucksvolles Intro
Guter Sound
Angenehme Steuerung

Kontra
Mageres Gameplay
Mittelmäßige Grafik
Schiefes nicht an die Qualität des Intros an

71%

ALTERNATIVEN



RAVENLOFT
SSI ● ca. DM 100,-
mittlerweile überholtes Vampir-Rollenspiel aus den Karpaten



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



DUNGEON MASTER 2
Interplay ● ca. DM 100,-
Nicht immer ganz logisch dafür aber saucvoller

PANIC In The Park



PANIC IN THE PARK

Hersteller
Warner Interactive Entertainment
040-27855306
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486DX-40, 8 MB RAM, SVGA-
Grafikkarte, Double Speed CD-ROM,
Maus, läuft mit allen gängigen
Soundkarten.

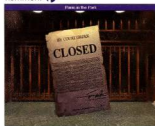
Pro
Gute Grafik
Viele schöne Videos

Kontra
Häufige Ladezeiten
Wenig Handlungsmöglichkeiten für
den Spieler
Wird schnell langweilig

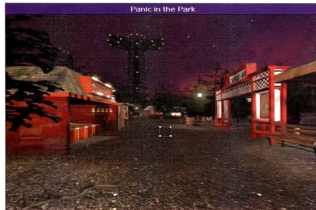
65%

Zeit zum Ärgern

Dabei taucht dann auch das erste Problem auf. Bei zumindest einem Spiel wirft das Programm eine Fehlermeldung auf: Es kann den Soundtreiber nicht lokalisieren. Das ist besonders ärgerlich, wenn sich kurze Zeit später auch noch das System verabschiedet. Insgesamt ist festzustellen, daß Panic in the Park ein Adventure ist, bei dem die Aktivität des Benutzers ein wenig auf der Strecke bleibt. Dafür sind die Videosequenzen durchaus ansprechend gestaltet und laufen auch auf "kleineren" Rechnern zufriedenstellend. Fans von Erika Eleniak und Geschicklichkeitsspielen dürfen dabei auf ihre Kosten kommen. (2)



Freizeitparks sind in der Regel proppenvoll und ziemlich teuer. Michael Barth hatte letzte Nacht einen ganzen Park für sich alleine, und das Geld für die Attraktionen hat ihm auch noch eine bezaubernde Frau geschenkt....



Irgendwo hier muß das Geheimnis zu finden sein. Oder vielleicht ja doch woanders. Auf jeden Fall ist der Park verdammt groß.

Interaktive Spiele sind der große Renner auf dem Spielmarkt. Immer mehr namhafte Schauspieler bessern ihr Taschengeld dadurch auf, daß sie bei einer CD-ROM-Produktion mitwirken. Jetzt konnte auch Baywatch-Schönheit Erika Eleniak der Versuchung nicht länger widerstehen. Sie spielt die Hauptrolle im interaktiven Adventure Panic in the Park. Mal sehen, ob das Spiel ebenso attraktiv ist, wie seine Hauptdarstellerin.

Es beginnt mit einer Katastrophe

Worum es eigentlich geht, erfahren Sie nach der Installation des Spiels in mehreren Videosequenzen. Eine mysteriöse Serie von Unglücksfällen hat den Skyview-Freizeitpark heimgesucht. Dabei wurde der Besitzer getötet. Da die Ursache der Unglücke nicht feststeht, wird der Park per Gerichtsbeschluss geschlossen. Den

deren Weg man besser nicht kreuzt. Jamie, die Gute, bittet Sie also, im Park nach den Papieren zu suchen und gibt Ihnen auch gleich Kleingeld, um verschiedene Attraktionen antesten zu können. Alles natürlich nur, um das Geheimnis zu lüften.

Zeit zum Wechsel

Damit ist dann auch schon das Repertoire der ersten von drei CDs erschöpft. Bisher haben wir nur Intro gesehen, ohne selbst ins Spielgeschehen einzugreifen. Vehement fordert das Programm nun die nächste CD (Nummer 2, wenn Sie am Eingang das rechte Tor wählen; Nummer 3 beim linken). Jetzt aber ab ins interaktive Spiel! Per Maussteuerung kann nun der Freizeitpark auf eigene Faust erkundet werden. Alle paar Schritte werden Sie auf Mitarbeiter des Freizeitparks treffen, die Ihnen per Videosequenz Andeutungen und/oder Hilfestellungen geben, wie Sie zum Ziel kommen. Doch Vorsicht, nicht alle wollen Ihnen wirklich helfen. Wie Jamie am Anfang der Mission schon sagte, können Sie nur sich selbst wirklich trauen.

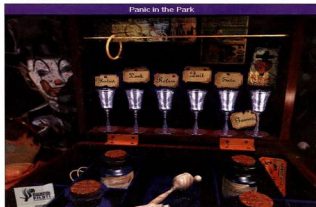
Gelegentlich dürfen auch Attraktionen des Freizeitparks getestet werden - immerhin müssen die 10 Münzen, die Sie erhalten haben, ja auch verbraten werden. Fast immer handelt es sich dabei um Rummelplatzbuden, deren Spiele Geschicklichkeit erfordern.

Zwillingsstüchtern des Parkbesitzers (beide werden von Erika Eleniak dargestellt) wird verboten, den Park zu betreten. Doch damit nicht genug: Sie haben nur eine Nacht Zeit, um wichtige Papiere des Vaters zu finden. Sonst bleibt der Park auf ewig dicht.

Damit treten dann Sie auf den

Per Maussteuerung kann nun der Freizeitpark auf eigene Faust erkundet werden.

Plan. Sie sind Hal, ein vom Chefredakteur nicht sonderlich geliebter Reporter (fast wie im wirklichen Leben), der die Zwillinge sehr gut kennt. Sie stellen sehr schnell fest, daß beide Mädels sich nur äußerlich gleichen. Denn eine der anderen ist die Gute, die den Park retten will, die andere ist die Böse,



ALTERNATIVEN



PHANTASMAGORIA
Sierra • ca. DM 120,-
Super Handlung, super
Gameplay, super Grafik



ALONE IN THE DARK 3
Infogrames • ca. DM 89,-
Gute Geschichte, Klasse Sound



UNDER A KILLING MOON
US Gold • ca. DM 89,-
Detektiv-Adventure

PC POWER



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

Road Warrior



CD REVIEW

Martin Mirbach hat den Job gewechselt. Als psychopathischer Taxifahrer im Dschungel der Großstadt wandelt er auf Robert De Niros Spuren. Schön und gut, wenn nur die Frisur nicht wäre...



Zugegeben, manchmal geht es seltsam zu auf unseren Straßen. Da bewegt der ältere Herr mit Hut und Brille seinen ebenfalls betagten Diesel mit Stern gerade mal in Schrittgeschwindigkeit über gährende leere Straßen. Derweil hängt unseries dicht an der hinteren Stoßstange, krampfhaft bemüht, die zugelassene Höchstgeschwindigkeit auch nur annähernd zu erreichen.

Da könnte man vor lauter Wut glatt das gehäkelte Toilettenrollen-Hütchen auf der Heckablage unseres sichtlich überforderten Pacemakers verschlucken. Anders herum sieht das ganze noch viel schlimmer aus.

Kaum entschließt man sich, auf der Autobahn den kriechenden Sattelschlepper-Konvoi zu überholen, rast auf der linken Spur der obligatorische Edelkombi eines hastigen Außendienst-Mitarbeiters ungebremst heran. Dem Blinker chronisch links gesetzt, die eine Hand am Telefon, während die andere wild gestikuliert, bleibt uns nur die eine Hoffnung: schnell zurück nach rechts, bevor der arme Karl wegen uns seinen dritten Herzinfarkt erleidet. In solchen Situationen kochen die Emotionen hoch, ganz klar. Oder können Sie sich ehrlicherweise freisprechen von Verwünschungen, Rachegelüsten



und kleinen Sicheleien? Nun endlich sollen Ihre Sehnsüchte erfüllt werden: Sie bekommen ein schnelles Auto mit Panzerung und Bordwaffen, ganz unkompliziert, von Gametek. Damit können Sie sich nach Herzenslust austoben, ganz ungefährlich, zu Hause vor dem Monitor. Ist das nicht schön?

Nicht originell, aber immerhin schön bunt

Leider hat das Spiel auch eine Story. Zeitlich angesiedelt, wie so oft, im Umfeld einer postapokalyptischen Apokalypse, soll der Spieler mit seinem Gefährt verschiedene Aufgaben bewältigen und sich dabei gegen wirklich finstere Gesellen behaupten. So fordern die einzelnen Aufgaben für den Spieler auch sein mögen, so hanebüchen und hölzern konstruiert präsentiert sich die Geschichte. Zu uninteressant und zu wenig originell, um sie an dieser Stelle noch einmal darzubieten. Also sparen wir uns das. Schließlich ist Road Warrior ein Action-Spiel und kein Adventure. Trotzdem, wenn man sich schon für eine Rahmenhandlung entscheidet, sollte man sich ruhig etwas mehr anstrengen. Nur bunte Staffage ist einfach zu wenig.

Bunt ist's dafür allemal, und schrill. Außerbetet in Form eines Comics, hübsch gezeichnet und zumindest künstlerisch auf einem höheren Niveau. Wenn Sie Comics mögen,

können Sie die Story ja kurz überfliegen, für das Spiel selbst ist sie jedoch nicht von essentieller Bedeutung. Kurzweiliger ist es mit Sicherheit, sich sofort hinter's Sportlenkrad zu klemmen, den Fuß aufs Gas zu stemmen und einigen Leuten ordentlich die Hölle heiß zu machen. Genau damit fangen wir jetzt an.

Aller Anfang ist leicht

In einem separaten Trainingsmodus darf der Spieler zunächst sein Geschick bei der Steuerung des Fahrzeugs testen. Es handelt sich dabei um ein sogenanntes Hover-Cab, ein Taxi mit Flugfunktion also, das über Tastatur oder Joystick angenehm leicht zu lenken ist. Auch wenn Sie sich vielleicht einmal in einer Ecke festgesetzt haben sollten, kommen Sie nicht allzu schwer wieder heraus. Ebenso komfortabel läuft der Umgang mit den Bordwaffen ab, den Sie ebenfalls gesondert einüben können. Sollten Sie sich schließlich fit genug für's wirkliche Leben halten, steht Ihrer Karriere als Endzeit-Taxikutscher nichts mehr im Wege.

Zu Beginn jedes Levels bekommen Sie Ihre Aufgabe in Form eines Comic-Briefings zugeteilt und müssen diese dann in vorgegebener Zeit bewältigen. Jeder erfolgreich abgeschlossene Auftrag bringt Sie nicht nur im Spiel weiter, sondern liefert auch das Geld, um Ihr Taxi aufzumöbeln und instandzuhalten. Road Warrior läuft absolut rasant, die Auswahl der Waffen ist beeindruckend, Figuren und Vehikel völlig skurril. Gut, daß Sie Ihre merkwürdigen Passagiere, von denen die meisten gut bewaffnet sind, mittels einer Spezialkamera stets im Blick behal-





ten können. Wegweiser, Radargerät und (analoger) Tachometer machen die Übersichtlichkeit perfekt und sorgen dafür, daß auch in stressigen Situationen keine Verwirrung um sich greift. Meistens jedenfalls. Sollten Sie trotzdem einmal Ihre Chancen bei einem Auftrag für aussichtslos halten, dürfen Sie auch einfach abbrechen und diesen Part erneut versuchen.

Das Spielfeld bleibt durch sechs verschiedene Blickwinkel stets gut kontrollierbar. Die Grafiken erscheinen teilweise arg grob gepixelt, das Scrolling allerdings erfolgt

In einem separaten Trainingsmodus darf der Spieler zunächst sein Geschick bei der Steuerung des Fahrzeugs testen.

butterweich und sehr realistisch. Zusammen mit der betont düsteren Farbgestaltung und dem anheulenden Hardrock-Soundtrack ergibt sich zweifellos eine äußerst mitreißende Atmosphäre. Spielbarkeit, Rasanzen und Feeling stehen gerade während der ersten Runden völlig außer Frage, der Spielinhalt läßt einen jedoch häufig stutzen.

Unbedachte Härte, fragwürdige Moral

Natürlich, rasanter Ballerspiele



machen Spaß und stehen weit oben in des Spielers Gunst. Davon können und wollen wir von PC Power uns gar nicht ausnehmen, keine Frage. Auch Road Warrior gehört auf den ersten Blick in diese Schublade, obwohl der Spaß nicht allzu lange anhält. Gut, der Einstieg fällt leicht, die Bedienung gestaltet sich angenehm unkompliziert, und erste Erfolgserlebnisse stellen sich unmittelbar ein. Aber zum einen wird man das Spiel irgendwie recht schnell leid, zum anderen befinden sich die zu bewältigenden Aufgaben teilweise eindeutig jenseits des guten Geschmacks. Da wird der Spieler zum Beispiel lässig aufgefordert, in einer Runde ausnahmslos Polizeiautos zur Strecke zu bringen. Oder er muß sich ein anderes Mal im drive-by-shooting, also dem Abschuß von Zielen aus dem Seitenfenster des fahrenden Wagens heraus, unter Beweis stellen.



Diese fragwürdige Freizeitbeschäftigung erfreut sich ja bei amerikanischen Teenagern wachsender Beliebtheit. Besonders in Feriengebieten an der Ostküste, ganz besonders, wenn gerade ein paar arglose europäische Touristen als wandelnde Zielscheiben fungieren. Schlimm genug, aber auf dem heimischen Bildschirm hat so etwas nichts verloren, schon gar nicht zur gefälligen Unterhaltung nach Feierabend. Unnecessary roughness - so nennt man jenseits des Kanals Aktionen im Sport, die vom Einsatz überflüssiger Härte gekennzeichnet sind und dem ausübenden Akteur keinen erkennbaren Vorteil bringen.

Genau so verhält es sich mit Road Warrior, denn ein Gewinn für das Spiel ist der Einbau solcher Elemente gewiß nicht. Was will man demnach damit bezwecken? Nun, der

Vorgänger dieses Spiels hieß ganz anders und landete schnurstracks auf dem Index. Offensichtlich soll diese Schiene weiter gefahren, aber mit dem Deckmäntelchen eines neuen Titels kaschiert werden. Bleibt abzuwarten, ob diese Taktik von dauerhaftem Erfolg gekrönt sein wird. Wie dem auch sei, besser wird Road Warrior dadurch sicher nicht. Eher schlechter. (2)

ROAD WARRIOR

Hersteller
Gametek
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen

8 MB RAM, DOS 5.0 (oder Windows 95 im DOS-Modus), Soundblaster-kompatible Soundkarte, Joystick empfohlen.

Pro

Leichter und schneller Einstieg
Gutes Gameplay mit treibender Musik
Große Auswahl an Waffen
Weich scrollende Grafiken

Kontra

Hanebüchene Rahmenhandlung
Exzessive und unnötige
Gewaltausübung
Technisch nur durchschnittlich

58%

ALTERNATIVEN



DESCENT

Interplay ● ca. DM 99,-
Etwas wie Ultimate Doom in einem Raumschiff



SYSTEM SHOCK

EA ● ca. DM 109,-
Entsetzliche Mischung aus Adventure und Shoot-em-up

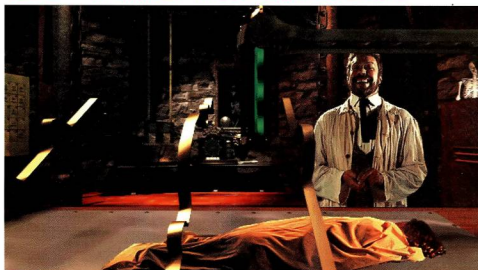


DARK FORCES

Softgold ● ca. DM 109,-
Star Wars in einem Labyrinth von imperialer Wächter.

Frankenstein

Through The Eyes Of The Monster


CD REVIEW


Nachdem es Markus Brodrick zu schwierig wurde, Weihnachtssterne zu basteln, versucht er es jetzt mit Monstern.



Mit Frankenstein erreichte unsere Redaktion ein Adventure, das nicht mehr viele Wünsche offenläßt. Fotorealistische Grafiken, digitaler Sound vom Feinsten und Video-Sequenzen machen das Spiel zu einem echten Genuß für Auge und Ohr. Mary Shelleys Erzählung von Dr. Viktor Frankenstein und dem von ihm

geschaffenen Monster fasziniert seit fast zwei Jahrhunderten Leser und Filmzuschauer. Die Wahl des Schauspielers, der in Frankenstein die Rolle des Erzählers und Ihres Gegenspielers einnimmt, hätte nicht besser sein können: Tim Curry läßt die richtige Atmosphäre aufkommen. Dieses Computerspiel ist eher ein Schritt in Richtung interaktiver

Spielfilm als ein klassisches Adventure. Sollten Sie es bevorzugen, auf einem 2D-Spielbrett eine bunte Klötzchenwelt zu erobern, wird Frankenstein Ihnen wahrscheinlich nicht gefallen. Sollten Sie jedoch Lust haben, durch ein großes, düsteres Schloß nebst seiner weitläufigen Außenanlagen zu schleichen und dabei auf Schritt und

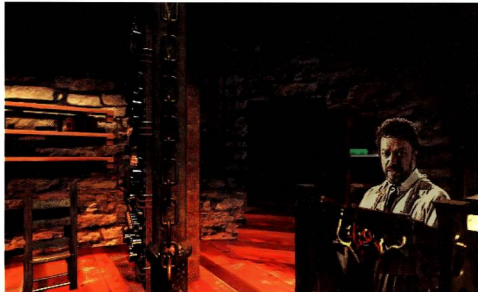


Tritt von unheimlichen Geräuschen und Ihrem finsternen Gegenspieler verfolgt zu sein, werden Sie Ihre helle Freude haben.

Entsetzliches Erwachen

Während des Intro-Films werden Sie glauben, Sie seien im Kino. Dann hat die gruselige Handlung Sie auch schon gepackt. Sie erwachen schmerzgeplagt an einem unbekannten Ort. Während Sie versuchen, sich zu erinnern, wer Sie sind und an welchem Ort Sie sich befinden, beugt sich eine Gestalt über Sie. Es ist Dr. Frankenstein persönlich. Zu Ihrem Schrecken verabreicht dieser Mensch Ihnen gleich noch eine riesige Spritze. Ihre Schmerzen lassen nach. Sie können aufstehen. Schemenhaft kehrt Ihre Erinnerung zurück. Ihre ersten Gedanken sind, daß Sie zum Tode verurteilt und aufgehängt wurden.

Ihr Unwohlsein wird keineswegs geringer werden, wenn Sie sich zum



Dr. Frankenstein stellt sich Ihnen vor und verkündet seine ungeheuerlichen Theorien.



Ihnen wird es gar nicht gut gefallen, daß Sie jetzt den Arm einer Frau haben...

erstermal Ihre Hände ansehen. Ihre Gedanken und Ihre Stimme sind vertraut, einer Ihrer Arme auch, der andere jedoch stammt eindeutig von einer Frau. Erschreckt beginnen Sie, sich in dem unheimlichen Laboratorium umzusehen, während Frankenstein Ihnen von seinen ungeheuerlichen Theorien erzählt.

Langsam wird Ihnen klar, was in diesem Labor vor sich geht. Ihnen kommt der Gedanke, daß dies kein schlechter Ort ist, um eigene Experimente durchzuführen.

Der Weg zum eigenen Geschöpf

Sie sehen die düstere Welt dieses Spiels aus den Augen der namenlosen Kreatur Franksteins. Die Sie gerade erst von den Toten auferstanden und Ihre Sinne getrübt sind, müssen Sie sich in Franksteins Schloß erst einmal zurechtfinden. Dazu brauchen Sie nur die Maus. Mit Klicks in verschiedene Richtungen

Die Auflösung der Puzzles erfordert Ihre ganze Kombinationsgabe und eine Menge Erfindungsreichtum.

können Sie sich orientieren und in den Räumen bewegen. Objekte, die für Sie wichtig sind, werden im Großbild gezeigt. Deren Bedeutung erklären Ihnen Sprachausgaben oder Dr. Frankenstein, der in das Bild tritt.

Sie können stundenlang in den langen, dunklen Gängen umherirren und immer mehr Details entdecken. Um alle Räume zu erkunden, müssen Sie Geheimgänge finden



Prägen Sie sich diesen Irrgarten unbedingt ein! Sie verirren sich sonst hoffnungslos.

und verborgene Mechanismen in Gang setzen. Die Auflösung der Puzzles erfordert Ihre ganze Kombinationsgabe und eine Menge Erfindungsreichtum. Versuchen Sie, Gegenstände, die Sie im Spielverlauf sammeln konnten, mit anderen zu kombinieren, um weiterzukommen. Sollte Ihre Situation einmal ganz verzweifelt werden, gehen Ihrer Spielfigur hilfreiche Gedanken durch den Kopf. Es wird Ihnen bei der Orientierung übrigens helfen, Notizen von den weitläufigen Gängen und den zahlreichen Räumen anzufertigen.

In jedem Raum werden Sie neue Hinweise zur Lösung des Spiels finden. Achten Sie auf verborgen angebrachte Plaketten, Vorhänge, die sich öffnen lassen oder Gegenstände, die Sie verschieben können. Sollten Sie auf verschlossene Türen treffen, suchen Sie im selben Raum nach Schlüsseln. Manchmal ist es auch möglich, daß Türen sich nur

von einer Seite öffnen lassen. Selbst unüberwindlich erscheinende Hindernisse lassen sich mit den geeigneten Mitteln aus dem Weg räumen. Der animierte Mauszeiger wird Ihnen helfen, Vorrichtungen und Werkzeuge zu entdecken.

Sie werden im Spielverlauf noch



Mit einem der Schalter können Sie das Kühlaggregat ausschalten, das die Tür zufriert.

auf weitere Personen treffen. Passen Sie auf - nicht alle sind Ihnen freundlich gesinnt! Mit der Hilfe Ihrer Freunde wird es Ihnen gelingen, Ihre Identität zu finden und einen sicheren Ort zu entdecken. Von dort aus können Sie sich weiter vorarbeiten. Wenn Sie alle benötigten Materialien zusammengebracht haben, werden Sie mit Hilfe von Franksteins Notizen daran gehen können, Ihre eigenen Experimente zu starten. Viel Glück mit den Ergebnissen!

Sichern Sie Ihr Spiel möglichst oft!

Sollten Sie zu lange an einem Ort verweilen, wird Dr. Frankenstein Sie aufspüren. Er wird seine Notizen und Materialien von Ihnen zurückverlangen. Wenn Sie seinen Wünschen nicht Folge leisten, sterben Sie noch einmal. Diesmal für immer!

Tips und Tricks für den Anfang

Direkt aus Franksteins Labor konnten wir ein paar heiße Spieltips für Sie ergattern:

Der Start

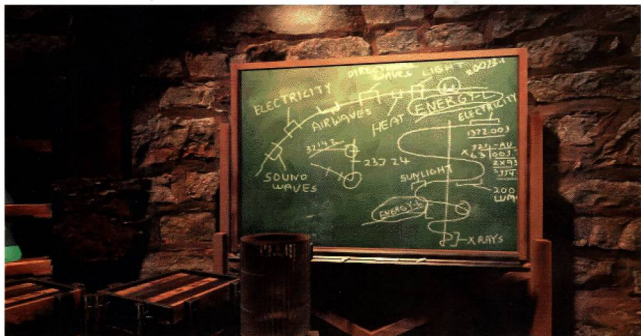
In einem Regal nahe dem Fenster befindet sich ein leuchtender Kristall. Nehmen Sie ihn in einem unbeachteten Moment, bewegen Sie sich SCHNELL nach rechts aus dem Bild. Erwischt Frankenstein Sie, wird er Sie warnen. Versuchen Sie es noch einmal. Beim dritten Versuch wird er Sie töten.

Im Regal rechts von Ihnen finden Sie ein Tuch. Zusammen mit den Kordeln an der Wand ergibt es einen Fallschirm. Lassen Sie den Kristall damit aus dem Fenster segeln. Merken Sie sich, wo er landet. Sie werden ihn später brauchen.

Der Ausgang aus dem ersten Raum ist nicht leicht zu finden. In der Nähe der Wandtafel ist eine Falltür. In den Räumen darunter befindet sich der Zugang zu weiteren Wegen.

Raum mit der Blitzspule

Finden Sie das lose Brett an der Wand. Überbrücken Sie damit die Lücke in der Treppe nach unten. Verschaffen Sie sich rasch



eine Tasche, um gefundene Objekte transportieren zu können. Sie finden eine im Bankettsaal neben dem Kamin.

Labor im Keller

An der entfernten Wand befindet sich eine Schalterreihe. Legen Sie den Kühlapparat still. Die eingefrorene Tür wird auftauen. Der Tisch hat eine Schublade. Darin befindet sich der Schlüssel zu Ihrem Schlafraum. Durch den Kleider-schank kommen Sie in einen Geheimgang.

Schloßgarten

Gehen Sie nach links zu dem Turm,

den Sie im Hintergrund sehen. Dort ist der grüne Kristall gelandet. Erklimmen Sie den Turm an den Steinen, die aus der Wand ragen.

Sie sehen ein Labyrinth, das Sie nach Objekten durchforsten müssen. Bevor Sie hineingehen, gehen Sie noch einmal an den Rand des gepflasterten Schloßhofes. Von dort haben Sie einen besseren Überblick. Machen Sie nach Möglichkeit einen Screenshot. Sichern Sie Ihr Spiel mehrmals. Damit sparen Sie sich Stunden des Umherirrens, falls Sie sich öfter verlaufen.

Benutzen Sie den Käfer, den Sie bei dem Totenkopf im Irrgarten fanden, um die fleischfressenden Pflanzen zu füttern. Sie können eine Heckschere schnappen, die Sie brauchen werden, um sich den Eingang in den Schloßkeller freizuschneiden.

Das waren erst einmal genug Tips. Schließlich sollen Sie auch noch Spaß am Knobeln haben! Sie werden lange Abende mit der Lösung der weiteren Puzzles verbringen, und Dr. Frankenstein wird Ihnen stets auf den Fersen bleiben. Seine gruselige Stimme wird Sie verfolgen und nicht mehr loslassen, wo immer Sie auch sein mögen. Viel Spaß dabei!

Bei diesem Titel fiel mir auf, daß nicht nur die Umsetzung des Romans in ein Computerspiel gut



gelungen ist. Die Autoren liefern mit dem Spiel, wenn auch in sehr knapper Form, Hintergrundinformationen zur Story. Sie werden in dem Hilfetext zu Frankenstein eine kurze Beschreibung zum Inhalt der Story, Literaturhinweise und Informationen über die Verfilmungen des Themas finden. Hier werden Sie vielleicht einen Lesestoff entdecken, der Ihnen genauso viel Spaß macht wie das Spiel.

Alles in allem haben diese Zutaten den ohnehin schon hohen Qualitätsstandard des Spiels noch einmal. Der einzige Nachteil, der mit diesem wunderschönen Grusel-Adventure verbunden ist, ist die

englische Sprachausgabe. Sie werden vielleicht einige Zeit brauchen, um sich einzuhören, sollten sich dieses Spiel aber auf keinen Fall entgehen lassen. (1)



Tim Curry ist ein Weltklasseschauspieler. Er studierte an der Universität Birmingham Englisch und Schauspiel. Sein professionelles Debüt fand in der West-End-Produktion "Hair" statt. Nach großartigen Rollen in Filmen wie der unvergeßlichen "Rocky Horror Picture Show" und dem packenden Abenteuer "Jagd auf Roter Oktober" ist "Frankenstein - Through The Eyes Of The Monster" sein erster Auftritt in einem interaktiven Computer-Adventure.

ALTERNATIVEN



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



PHANTASMAGORIA
Infogrames • ca. DM 99,-
Super Handlung, super Gameplay, Super Grafik.



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

FRANKENSTEIN

Hersteller

Interplay
0211 - 5233222
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen

486SX-25, 4 MB RAM, Super VGA-Karte (Unterstützung für 640x480, 256 Farben unter Windows), Windows 3.1 oder höher, MS-DOS 5.0 oder höher, Double Speed CD-ROM, 10 MB freier Festplattenpeicher.

Pro

Fotorealistische Grafiken
Guter Sound
Geschickter Dauerspaß
Macht Herzklopfen

Kontra

Sprachausgaben in Englisch
Puzzles zum Teil sehr schwierig
Bildschirme teilweise zu dunkel

90%

BERMUDA SYNDROME



EINE NEUE DIMENSION
DES ACTION ADVENTURES

über bermuda-dreieck abgeschossen - stop -
eingeborenen-angriff abgewehrt - stop
nettes girl gerettet - stop - alles ok
trotzdem merkwürdig - was zum teufel
machen all die dinosaurier hier...

John & Hattie Pilot J. J. Thompson
(Schiffen Air Base Atlantic) - 1941



Über 250 Einzelszenen, gespielt mit vielen Rätseln

Vier große Welten:

Dinosaurierwelt · Unterwasserwelt · Höhlenwelt · Die vergessene Stadt
- über 70 Feinde, in feinstem 3D gerendert
- aufwendig gestaltete Zwischensequenzen
- orchesteraler Soundtrack

FÜR WINDOWS 95
& WINDOWS 3.1

Internet: <http://www.musicpark.com>


CENTURY
INTERACTIVE
BMG
TRADE MARK

Die zweite Formel 1-Management-Simulation in diesem Monat beweist, wie hoch dieser Sport im Ansehen der heimischen Bevölkerung gestiegen ist. Schließlich wurde Pole Position nicht nur so zum Spaß produziert, und verkaufen kann man nur, wenn auch das Thema stimmt. Nun ist der ganze Rummel um schnelle Autos, Mädchen und Millionen an sich schon attraktiv, aber erst der Schumi mit dem langen Kinn brachte den letzten Kick nach Deutschland. Die Zeit ist also reif für ein Spiel dieser Art. Doch ist die Szene sehr verschlossen, an harte Fakten kommt man nicht leicht heran und das weite Aufgabenfeld eines Team-Managers bietet genügend Raum, sich ordentlich zu verzetteln. Trotzdem - mit dem Mut des roten Drachen aus dem hauseigenen Firmenlogo und der Erfahrung aus mehreren erstklassigen Simulationen nahmen sich die Leute von ASCON auch dieses heiklen Themas an. Schau'n wir doch mal, was dabei herausgekommen ist!

Für Männer ohne Sonntag

Es gibt zwei verschiedene Arten, Pole Position zu spielen. Entweder Sie gründen einen eigenen Rennstall (mit allen Schwierigkeiten und Problemen, die dann auf Sie zukommen werden), oder aber Sie übernehmen kurzerhand ein bereits existierendes Erfolgsteam. Das erste Aufgabenfeld ist ungleich komplexer, keine Frage, und erfordert vom Spieler Entscheidungen in sämtlichen Fragen rund um das Management eines Formel 1-Teams. Sehr grob skizziert gehören folgende Belange zu Ihrem neuen Job:

Als Neuling im Formel 1-Zirkus brauchen Sie vor allem drei Dinge - Geld, Geld und noch mehr Geld. Also werden Sie wohl oder übel in direkte Verhandlungen mit den freundlichen Finanzberatern verschiedener Bankhäuser treten müssen. Ein kleiner Trost für später: Sind Sie erst einmal berühmt und erfolgreich, stehen auch die Sponsoren Schlange und versorgen Sie mit reichlich Cash. Bis dahin aber gibt's nur eins, den Kredit. Sobald Sie sich über Laufzeit, Ratenhöhe und andere Modalitäten geeinigt haben, müssen Sie sich auch



- 1 Das Herz eines jeden Boliden. In diesem Fall schlägt es nur für Ferrari.
- 2 Bei der Planung des neuen Gefährts müssen sämtliche Teile berücksichtigt und teuer erworben werden.
- 3 Schön verpackt auf dem Weg zum Rennen. Auch die Anreise zu den Strecken will sorgfältig geplant sein.



schon wieder trennen von dem schönen Geld. Denn jetzt fängt der Spaß so richtig an.

Auf dem Teilemarkt beschaffen Sie sich ganz nach eigenem Gutdünken die Komponenten für Ihr Fahrzeug. Ebenso kümmern Sie sich um das Personal, die Fahrer, den Rennleiter, um das Entwicklungs- und Werkstattteam, und, und, und. Sie sehen, mit einem geregelten 8-



Stunden Tag kommen Sie in diesem Job einfach nicht hin. Nach der Entwicklung des Fahrzeugs stehen Testtreiben im Windkanal und auf dem Motorenprüfstand an, später natürlich die erste Probefahrt. Und irgendwann schließlich ist es dann soweit, das erste Rennen steht ins Haus.

In Echtzeit berechnet und aus verschiedenen Perspektiven dargestellt, kommt hierbei richtiges



**Martin Mirbach raucht der Kopf.
Fürs neue Auto fehlt einfach das Geld.
Ob ihn wohl die PC Power sponsort?**

POLE POSITION



Wir bauen uns ein Rennauto. Die Räder sind schon mal dran, der Rest fehlt aber noch.



So laufen Verhandlungen ab. Die Sprechblasen verraten auch Gedanken, die man besser nicht aussprechen sollte.

Fernseh-Feeling auf. Wenn man so will, handelt es sich dann allerdings um sehr interaktives Fernsehen - auch wenn dieser Begriff schon ordentlich abgegriffen klingen mag. Immer wieder sind die Entscheidungen des Spielers gefragt, vom Aufstellen einer Renn-taktik bis zum Festlegen der Boxen-stopps. Sogar die Fahrzeugtechnik (Höchstgeschwindigkeit, maximales Drehmoment) kann beeinflusst werden. Entspricht zwar nicht ganz den Regeln, macht aber wirklich Spaß!

Aufwendig gestaltet, liebevoll geplant

Als sehr gefällig erweist sich auch die gesamte Steuerung des Spiels. Schon im ersten Spielbildschirm, Ihrem Büro, wird deutlich, daß diese Simulation nicht nur aus drögen Rechenaufgaben besteht. Zunächst einmal ist das Büro so groß, daß man seitlich scrollen muß, um alle Bereiche einzusehen.

Bewegt man den Mauszeiger übers Interieur, werden Infos zu den jeweiligen Gegenständen angezeigt, teilweise können diese auch per Klick beeinflusst werden. So erinnert die Spielführung fast schon ein wenig an ein Adventure - best of both worlds, sozusagen. Nicht schlecht!

Ebenso überraschend und unterhaltsam laufen die diversen Verhandlungen ab. Wie in einem Comic werden Gedanken in Form von Sprechblasen dargestellt, der Stand des Deals wird auf einer Carrera-Bahn dargestellt. Wie das geht? Nun, liegt ihr Auto (das rote) vorn, stehen die Chancen gut, liegen Sie zurück, sollten Sie sofort ein besseres Angebot vorlegen. Oder auf den Deal verzichten.

Die durchweg beeindruckenden Grafiken und der außergewöhnlich gute Soundtrack geben auch in technischer Hinsicht keinen Anlaß zur Bestandung. Gut, daß die Audio-Tracks der CD auch in herkömmlichen CD-Playern abspielbar sind. Wer so ein Ding in seinem Auto hat, wird sicherlich gern darauf zurückgreifen. Ach ja, beinahe hätte ich's vergessen: Jede Menge Videosequenzen, entstanden von dem ASCON-eigenen Blue-Screen, bringen zusätzliches Leben auf die Scheibe. Große Schauspieler sucht man hier allerdings vergebens, lediglich die versammelte

ALTERNATIVEN



GRAND PRIX MANAGER
Microprose • ca. DM 100,-
Auch komplex, aber längst nicht so authentisch



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



BLEIFUSS
Virgin • ca. DM 79,-
Totale Action auf Rädern.

Laienstar der Firmenmitarbeiter gibt ihr Können zum besten. Denen aber ist der Spaß an der Sache deutlich anzumerken.

Wie gewohnt: Recherche pur!

Das flüssige und interessante Gameplay kann jedoch zu keiner Zeit davon ablenken, daß nahezu alle Fakten des Spiels mit beinahe akademischer Akribie zusammengetragen wurden. Die Besetzung der Teams, Namen und Beschreibungen der einzelnen Teile, die vertretenen Sponsoren, sogar die Öl- und Kühlmittelmarken - alles stimmt. Einzige Ausnahme bilden hierbei (sehr wahrscheinlich aus rechtlichen Gründen) die Banken. Nun gut, freiwillig werden die ihr jeweiligen Geschäftsgebahren sicher nicht offenlegen, und einfach schätzen geht nun mal nicht. Sei's drum, dem Gefühl

In Echtzeit berechnet und aus verschiedenen Perspektiven dargestellt, kommt hierbei richtiges Fernseh-Feeling auf.

absoluter Authentizität tut dies sicher keinen Abbruch.

Um so interessanter gestaltet sich die sonstige Verzinsung von Preisen und Gehältern. 2,3 Millionen Märker kostet etwa die Vermittlung eines Top Sponsors wie Mild Seven durch einen professionellen Makler. Das kommt natürlich nur für ein Weltklasse-Team in Frage, ein günstiger Makler kriegt so einen Deal nicht hin. Auch alle anderen Zahlen im Spiel klingen überaus glaubwürdig, aber wie kommt man bloß an diese Zahlen?

Von Fehlstart keine Spur

Alle Aspekte einer dermaßen komplexen Simulation in einem Review zu erläutern ist absolut unmöglich, das werden Sie verstehen. Daher können wir Ihnen an dieser Stelle auch nur einen groben Überblick präsentieren, die Details gehen noch sehr viel weiter. Vom Merchandising über Transport zum Rennen und das Anmieten der Hotels bis zum Fitnessprogramm der Fahrer während der Winterpause - die Optionen scheinen unendlich. Sollte Ihnen all das anfangs einfach zu viel werden, können Sie aber viele Aufgaben



Edles Interieur sogar in Ihrem Wohnzimmer. Solche Leaseditze hat mein Boß auch in seinem Auto...

einfach wegdelegieren. Vorausgesetzt natürlich, Sie haben das Geld für einen Mann Ihres Vertrauens übrig.

Pole Position wird zunächst als Diskettenversion erscheinen, dann aber ohne Audio-Tracks und ohne die neue Rennstrecke in Melbourne, Australien - die ja auch im wirklichen Leben noch nicht endgültig fertiggebaut ist. Ein (kostenloses!) Update hierfür wird allerdings nicht lange auf sich warten lassen. Die etwas später erscheinende CD-Version ist natürlich absolut komplett.

Alles in allem ist Pole Position - zumindest, was Simulationen angeht - der Tip schlechthin: authentisch, spannend, technisch ausgereift und leicht zu bedienen. Auch wenn es Ihnen vielleicht zu schwer vorkommen mag, selbst ohne große Erfahrung in diesem Genre ist der Einstieg in den Formel 1-Zirkus jederzeit möglich. Sollten Sie also zu Weihnachten Geldgeschenke erwarten, geben Sie nicht gleich alles auf einmal aus. In den ersten Wochen des neuen Jahres kommt ein großartiges Spiel auf den Markt - das Warten lohnt sich!

POLE POSITION

Hersteller
ASCON
Tel.: 05241 6696933
ca. DM 119,-

Mindestanforderungen
486-DX 66, 8 MB RAM, SVGA Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, Maus. Läuft mit allen gängigen Soundkarten.

Pro
Absolut authentische Aufbereitung
Interessantes und flüssiges Gameplay
Tolle Darstellung der einzelnen Rennen
Sehr guter Soundtrack

Kontra
Keine Angst, ihr seid tolle
Schauspieler, Jungel!
Die ASCON-Bandenwerbung ist
aber nicht authentisch.

90%

RENN-IMPRESSIONEN



Kurz nach dem Startschuß, die Spannung steigt.



Noch liegt das Feld dicht beisammen.



Solche Reifenstapel helfen, das Schlimmste zu verhindern.



Ja, was haben wir denn da? Eine Original ASCON-Bandenwerbung.



Auch aus dieser Perspektive ein optischer Genuß.



Schönes Detail: Brems Spuren auf dem Asphalt.

SU-27 Flanker

Der Winter naht, Mütterchen Rußland holt die Zobelmütze aus dem Schrank. Derweil kreist Martin Mirbach über den östlichen Wolken und gibt gut acht...


CD REVIEW

Wer hätte gedacht, daß die Russen so tolle Kampfflugzeuge bauen können? Der Laie hierzulande kennt ja gerade mal die alte MiG aus ehemaligen NVA-Beständen, und die gilt als träge, klobig und schwerfällig. Ganz anders die Sukhoi SU-27. Von den NATO-Piloten wurde sie schon bald respektvoll 'Flanker' getauft, weil sie sogar das Herzstück der westlichen Luftstreitkräfte, die F-15 Eagle, locker ausmanövriert. Mittlerweile ist die Flanker Stammgast bei jeder größeren Flugshow, wer will, kann sich also relativ leicht selbst ein Bild von den unglaublichen Kunststücken machen, die mit dieser Maschine möglich sind. Sollte Ihnen die nächste Flugshow zu weit, das Wetter zu schlecht oder der Eintritt zu teuer sein, sollten Sie jetzt unbedingt weiterlesen. Denn eigentlich liegt es doch auf der Hand, daß Spielehersteller irgendwann einmal auf diesen Flieger aufmerksam werden mußten. Mindscape reagierte am schnellsten und bringt die Flanker nun als Simulation auf den Markt. Aber schmeckt das russische Sahneteechen auch westlichen Gourmets? Schau'n wir doch mal!

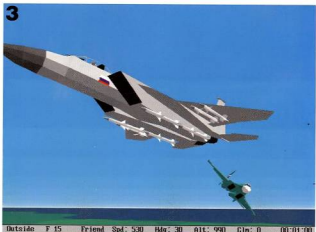
Hilfe dringend erforderlich

Die erste Version des Spiels, die in den heimischen Läden zum Kauf feilgeboten werden wird, läuft unter Windows 95. Dadurch vereinfacht sich die Installation natürlich ungemein, ein Herummodeln an den Systemdateien entfällt völlig. Natürlich entspricht das Menü dem gängigen Windows-Standard: jede Menge Icons, die per Mausklick ein oder mehrere Fenster öffnen, in denen dann die Spieloptionen eingestellt werden können. Ein Trost für alle Puristen und solche Spieler, die Billy-Boy Gates bisher nicht noch reicher machen wollten, als er es ohnehin schon ist: Eine DOS-Version wird nicht allzu lange auf sich warten lassen und sollte schon in sehr kurzer Zeit verfügbar sein. Die Steuerung der Flanker erweist sich selbstverständlich in beiden Versionen als gleichermaßen komplex. Um überhaupt richtig loslegen zu können, sollte ein großer Teil des sehr umfangreichen, aber dennoch verständlichen, Handbuchs unbe-



1 Gleich geht's los. Schnell noch die Wetterbedingungen checken und dann ab zum ersten Einsatz! **2** Übersichtliche Cockpit, aber mit Instrumentenbeschriftung in kyrillischer Sprache! Wo war doch gleich die Online-Hilfe? **3** Bis an die Zähne bewaffnet! Auswahl und Einsatz der verschiedenen Waffensysteme erfordern aber einiges an Übung. **4** Diese Güterstation hat's gerade erwisch, links hinten sind die Bombeneinschläge noch gut zu erkennen. Da wäre aber mehr drin gewesen! **5** So, den hätten wir erwisch. Aber nicht alle Gegner machen es einem so einfach.

dingt gelesen worden sein. Allein mit der Schnellstart-Anleitung kann man zwar ein paar Übungsrounds drehen und sich mit den wesentlichen Elementen der Flugsteuerung vertraut machen, auf irgendwelche





Die Reaktion des Flügelmanns hängt von den eigenen Manövern ab. Hier läuft alles sehr synchron.

ALTERNATIVEN



MARINE FIGHTERS
Electronic Arts ● ca. DM 89,-
Detailgetreu, anspruchsvoll
und realistisch



TFX: EF2000
DID ● ca. DM 109,-
Tolle Grafik, viele
Optionen, sehr real



FIGHTER WING
MERIT ● ca. DM 99,-
Grafik hervorragend, aber
einige Fehler im Gameplay

Kampfhandlungen sollte man sich allerdings erst gar nicht einlassen. Dafür ist das Ganze einfach viel zu komplex und die Gegner nicht von Papp.

Viele Spieler - der Verfasser dieses Textes eingeschlossen - können sich allerdings mit der ausführlichen Lektüre vor dem Spiel nicht so recht anfreunden.

Manchmal ist es einfach nötig, okay, aber oft hat man das erste Kapitel schon wieder vergessen, wenn man mit dem letzten fertig ist. Sollten auch Sie zu den Spieler-Spezies gehören, die ein learning-by-doing bevorzugt, kommt Ihnen die ausführliche Online-Hilfefunktion sicher gerade recht. Hier kann man sich die Anleitung für bestimmte Steuermechanismen auf dem Bildschirm durchlesen und dann sofort praktisch erproben. So wächst man quasi Stück für Stück in das

Spiel hinein. Das dauert vielleicht etwas länger, macht aber mit Sicherheit mehr Spaß. Keinen rechten Spaß macht dagegen das Fliegen ohne Joystick, mit der Tastatur haben Sie ohnehin genug zu tun. Aber das kennen Sie ja bestimmt von anderen Flugsimulationen, also steigen wir jetzt direkt in das Spiel ein.

Do swidanje, Kollege

Schon auf den ersten Blick wird deutlich, daß auf Authentizität großen Wert gelegt wurde. Da sind doch tatsächlich Instrumente in kyrilischer Sprache beschriftet! Sehen Sie, das ist so ein Fall für die Online-Hilfe, schließlich will man doch wissen, wofür die Anzeigen gut sind. Das Starten ist ganz leicht, und nach kurzer Zeit erweist sich auch das Handling der Maschine als sehr angenehm. Für Manöver wie



die "Cobra", die so heißt, weil diese Flugfigur stark an die Bewegungen einer solchen Schlange erinnert, braucht man allerdings noch einige Übung. Im Wesentlichen geht es darum, auf einer bestimmten Flughöhe den Schub ganz wegzunehmen und die Schnauze steil hochzuziehen. Dadurch verliert man in kürzester Zeit extrem an Geschwindigkeit. Sitzen Ihnen gerade feindliche Flieger im Nacken, können Sie so den Spieß ganz schnell umdrehen. Versuchen Sie's

Schon auf den ersten Blick wird deutlich, daß auf Authentizität großen Wert gelegt wurde.

doch mal!

Um das Verhalten der Flanker während des Fluges möglichst exakt zu simulieren, hat man kurzerhand den russischen Kampfpiloten Anatoly Kvochar als Berater engagiert. Wer möchte, kann sich auch eine Flugsequenz ansehen, bei der Kvochar die Flanker durch ein Gebirgsmassiv steuert. So etwas nennt man wohl fantastisches Fliegenspielführer! Natürlich steht exakt die gleiche Route auch für Ihre eigenen Versuche zur Verfügung. Sie werden sich wundern! Auch für die Details der Waffensysteme, der Dynamikberechnung und der anderen spezifischen Spielelemente wurden russische Mitarbeiter angeheuert. Beim derzeitigen Preisverfall des Rubels sicher eine lohnende Investition.

Bei Ihren ersten richtigen Einsätzen wird es sich um reine Trainingsmissionen handeln. Hier können Sie sich meteorologische Bedingungen aussuchen, die Spielstärke von Gegnern und Verbündeten sowie die Überlebenschance des eigenen Fliegers einstellen und schwierige Manöver, wie das Landen mit defektem Antrieb oder ausfallender Hydraulik üben. Später werden Sie vorgegebene Missionen fliegen und schließlich ist es möglich, sich mit dem Mission-Editor eigene Einsätze maßzuschneidern. Somit ist der Schwierigkeitsgrad des Spiels praktisch nach oben offen, auch der geübteste Pilot wird kaum sämtliche Möglichkeiten der Einsatzplanung bewältigen können. Hinzu kommt, daß mit der Wahl der Einsatzgebiete das kampfphatne Konstruieren von Feindbildern entfällt und sich dem Spieler interessante Horizonte eröff-

nen. Oder haben Sie schon mal gegen ein ukrainisches Jagdgeschwader gekämpft?

Fisch oder Fleisch?

Bei der technischen Gestaltung des Spiels stand das exakte Nachempfinden realer Gegebenheiten wieder oben. Die Details der Objekte sind sehr schön gezeichnet, mechanische Bewegungen, etwa die der Luftbremse beim Einfahren der Räder, werden von Originalgeräuschen untermalt. Auch die individuelle Reaktion der eigenen Flügelmänner ist durchaus sehenswert.

Leider verschwimmt bei der Grafikgestaltung etwas die Grenze zwischen Unterhaltung und Simulation. Trotz der Detailtreue wirken die Farben teilweise zu intensiv, insbesondere das Blau des Wassers oder das Rot des Sonnenuntergangs. Natürlich ist der Versuch, Stimmungen zu erzeugen, in einem Spiel durchaus legitim; bei einer ansonsten realitätsnahen Simulation kann so etwas allerdings problematisch oder zumindest gewöhnungsbedürftig werden. Dafür laufen die Grafiken aber auch auf Systemen unterhalb eines Pentiums noch ordentlich, bei einem 486er mit 66 MHz empfiehlt sich allerdings das Abschalten der hohen Detailauflösung. Garniert mit nettem Sound und ein paar Videos kommt der Unterhaltungswert um das eigentliche Spiel herum sicher nicht zu kurz. Su-27 Flanker unterstützt den in Kürze erscheinenden Creative Labs 3D-Blaster mit GLINT Chip und man darf getrost vermuten, daß die Grafikabläufe damit noch einmal ein paar Gänge zulegen werden. Doch auch ohne dieses vermutlich teure Zubehör haben wir hier eine sehr gut spielbare, üppig ausgestattete FlightSim, die teilweise leider die Kurve zwischen exakter Simulation und bunter Unterhaltung nicht ganz geschafft hat. (1)

SU-27 FLANKER

Hersteller
Mindscape
Tel.: 0208 - 992400
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486DX-66, Windows 95 (DOS-Version folgt), SVGA-Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Joystick, Maus.

Pro
Realistische Steuerung
Selbst definierbare Missionen
Originalgetreue Details
Interessante Einsatzgebiete

Kontra
Gewöhnungsbedürftige Grafik
Zum Teil Mixtur aus Unterhaltung und Simulation
Nicht ganz leichter Einstieg

76%



Outside Cj 27 Y00 Spd: 630 Hdg: 306 Alt: 60 Cln: 0 00:04:13

Sensible World of Soccer



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Hersteller
Warner Interactive Entertainment
Tel.: 040-27855306
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486DX-40, 8 MB RAM, SVGA-
Grafikkarte, Double Speed CD-ROM,
läuft mit allen gängigen Soundkarten

Pro
Hoher Spielspaß
Einfache Handhabung
Viele Auswahlmöglichkeiten
Große Detailtreue

Kontra
Schwache Grafik
Sound (Kommentare) wiederholen sich oft

80%

Michael Barth versuchte, der erfolgreichste Trainer der Welt zu werden...

Mit Sensible World of Soccer landete wieder einmal ein PC-Fußballspiel auf den Tischen unserer Redaktion. Schön, wir haben eine riesige Anzahl Fußballspiele überlebt, da werden wir dieses wohl auch noch schaffen. Doch dann stellten wir erstaunt fest, daß es sich bei Sensible World of Soccer um den Nachfolger des PC-Klassikers Sensible Soccer handelt. Kann man denn einen Klassiker noch verbessern?

Erstaunlich viele Details

Nach der Installation belohnt Sie das Programm mit einer gelungenen (weil witzigen) Videosequenz, die zum Glück die magische Grenze von 5 Minuten nicht übersteigt. Danach werden Sie feststellen, daß Ihnen eine gigantische Auswahl an Profiteams zur Verfügung steht. Die Vereinsmannschaften aus der ersten und zweiten Liga der gesamten Welt (aha, daher also der Name) weisen - soweit ich das nachvollziehen kann - sogar alle Spielernamen auf. Toll, ein Extrapunkt für Detailtreue ist damit schon einmal garantiert. Die Steuerung erfolgt per Tastatur oder Joystick, eine Maus wird nicht unterstützt. Dafür ist die Auswahl der verschiedenen Menüs aber auch denkbar einfach: per Pfeiltasten anwählen, mit der Leertaste bestätigen - fertig.

Sie haben die freie Auswahl, ob Sie erst einmal ein Freundschaftsspiel oder einen Wettbewerb spielen wollen, oder doch lieber eine ganz neue Karriere starten. Bei letzterem heißt Sie der Manager Ihres Vereins herzlich willkommen. Und dann geht's los! Vor jedem Spiel haben Sie eine große Auswahl an Handlungsmöglichkeiten. Sie können beispielsweise die Mannschaftsaufstellung ändern, eine bestimmte Taktik einstudieren oder den Transfermarkt begutachten.

Bei den eigentlichen Fußball-Matches können Sie aktiv ins



Nur den Kopf nicht hängen lassen! Man kann ja nicht immer gewinnen.

ALTERNATIVEN



**PLAYER
MANAGER 2**
Ancos • ca. DM 59,-
Detailliert, aber konfus



**ULTIMATE SOCCER
MANAGER**
Impressions • ca. DM 69,-
Ein Spiel mit leichtem Einstieg



PREMIER MANAGER 3
Gremelin • ca. DM 69,-
Schöne Fußball-Management
Simulation

Spielgeschehen eingreifen oder einfach nur die Ergebnisse in Empfang nehmen. Empfehlenswert ist es jedoch, selber zu spielen, da dadurch (mit etwas Übung) entschieden mehr Tore zustande kommen. Nebenbei kommt dann durch eingestreute Kommentare (verschiedene Sprachen sind wählbar) Live-Atmosphäre auf. Auch die Zeitlupenaufnahme gelungener Spielzüge ist sehenswert. Vor jedem Match sollte die Mannschaftsaufstellung kontrolliert werden, um eventuell verletzte Spieler oder "Kartensünder" aus dem Team zu verbannen, oder um die Taktik zu ändern. Außerdem warten (wie bei jedem guten Team) die Reservespieler ungeduldig auf ihren Einsatz.

Ein gelungener Wurf

Bei der großen Auswahl an Fußballsimulatoren auf dem Markt fällt die Wahl des richtigen Spieles schwer. Wer jedoch sowohl einen Managementsimulator als auch ein richtiges Bolzspiel sucht, der ist mit Sensible World of Soccer gut bedient. Einfache Menüauswahl, eine gute Steuerung und viele Detail lassen für lange Zeit einen hohen

Spielspaß aufkommen. Leider ist die Grafik nicht sonderlich aufwendig gestaltet und besonders bei den Spielsequenzen eher etwas für Puristen. Auch die Auswahl der Kommentare, die während des Spieles zu hören sind, ist nicht sonderlich groß. Nach wenigen Spielen weiß man bereits, was kommt. Der Spaß am Spiel und die reichhaltige Auswahl entschädigt aber für vieles.

P.S.: Trotz nächtelanger Bemühungen habe ich es dann doch nicht geschafft, der beste Trainer der Welt zu werden. Ganz im Gegenteil: Stand unser Team nach dem ersten Spieltag noch auf Platz eins, haben wir am Ende der Saison um den Abstieg gespielt. Aber ich bleibe am Ball... (1)



Mit diesem Menü können Sie Ihre Mannschaft optimal auf den Gegner einstellen.



Bei diesem Empfang kann doch gar nichts mehr schiefgehen, oder?



Na ja, einmal darf der Gegner auch jubeln.

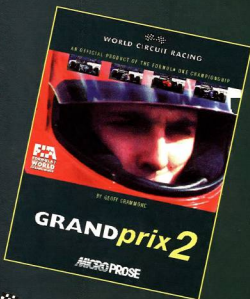
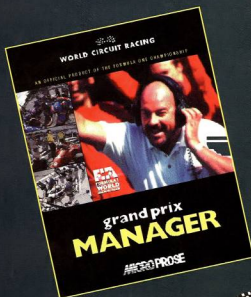


Aber jetzt! Gleich fällt das alles entscheidende Tor.



Nach dem ersten Spieltag waren wir Tabellenführer. Danach ging's bergab...

Die besten Formel-1 Spiele gibt es nur bei MicroProse!




WORLD CIRCUIT RACING

Grand Prix Manager und Grand Prix 2!

Grand Prix Manager - darauf haben Sie gewartet, endlich gibt's auch eine
Management-Simulation für die Formel 1!

Grand Prix 2 - der Nachfolger zu Formula One Grand Prix.
Die neue Referenz im Rennsimulationsbereich!

DIE BESTEN FORMEL-1 SPIELE GIBT ES NUR BEI MICROPROSE!

MICROPROSE

Spectrum HoloByte - MicroProse WWW Site: <http://www.microprose.com>. Mailbox: 05241-946484

Lizenziert von FOCA an Fuji Television. Grand Prix 2 © 1995 Geoff Crammond. Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse.
Grand Prix Manager © 1995 Edcom Ltd., Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse.

Pinball World

Auch Markus Brodrick hat irgendwann einmal Freizeit. Was macht er dann? Tschingeling, kling, ding, tacktack... tacktack...



CD REVIEW

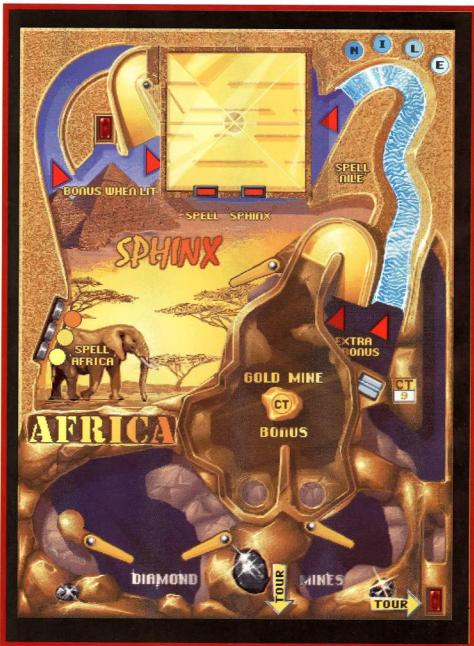
Damit dieser Titel aus der gewaltigen Masse der angebotenen Flipperspiele herausragt, mußten sich die Leute von 21st Century schon etwas Besonderes ausdenken: Pinball World nimmt Sie mit auf eine Weltreise! Die Motive der neuen Tische stellen Sehenswürdigkeiten aus Ländern rund um den Erdball dar. Ziel des Spiels ist es, die Welt zu bereisen, dabei möglichst viele verschiedene Orte zu besuchen und schließlich das Hauptziel, einen geheimen Platz, zu erreichen.

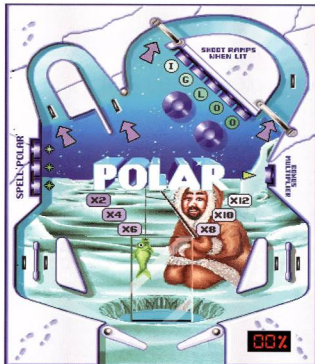
Nach dem Startmenü, in dem Sie die Schwierigkeitsstufe des Spiels wählen, erscheint der Eröffnungsbildschirm, wo Sie das Land, in dem Sie die Reise beginnen wollen, bestimmen können. Neben den zehn Ländertischen gibt es noch neun Bonusspiele, die Sie mit ein wenig Glück und/oder Geschick erreichen. Die Musik, die zum Spiel von der CD erklingt, soll an das Land, in dem Sie gerade spielen, erinnern. Leider läßt sich die Lautstärke der Musik nicht regeln.

Ein besonderes Gimmick ist die Art, wie Sie von einem Tisch zum nächsten wechseln. Der neue Tisch taucht nicht einfach vor Ihrer Nase auf, sondern Sie müssen zuvor noch ein kleines Abenteuer durchstehen. Mit einem Fahrzeug, auf dem Sie die



Bei manchen Bildern wünscht der Spieler sich klarere Strukturen.





Auf der Reise um die Welt geht es bis an die Pole. Sie sollten möglichst bald alle Ziele abschießen, um wieder aus der Eishölle heraus zu kommen!



Der Big Apple wie er lebt und lebt. Wenn es so richtig amerikanisch sein soll, darf New York nicht ausgelassen werden.

Flipperkugel transportieren, erreichen Sie das nächste Land.

Perfekte Lösung?

Die Umsetzung von Flipperspielen auf dem Computer

war schon immer eine interessante Aufgabe für Programmierer. Monitor und realer Spieltisch sind leider genau umgekehrt proportioniert. Die Bildschirmdarstellung wäre also viel zu klein. Die



VW-Käfer, Autobahn, Berliner Mauer und viel, viel Bier. Das amerikanische Klischee von Old Germany.

ALTERNATIVEN



PSYCHO PINBALL
Codemasters • ca. DM 119,-
Gretle 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 dritte Flipperspiel für den PC.

Programmierer von 21st Century haben das Platzproblem zu lösen versucht, indem sie die Grafiken groß und detailliert gestalteten, den Tisch dafür aber scrollen

Die Umsetzung von Flipperspielen auf dem Computer war schon immer eine interessante Aufgabe für Programmierer.

lassen. Diese Technik führt zu neuen Problemen. Wenn an einem richtig schnellen Tisch gespielt wird, rollt das Bild der Spielkugel folgend so rasch hin und her, daß der Spieler ernsthaft Orientierungsprobleme bekommt, oder noch schlimmer, zum ersten Mal in seinem Leben seekrank wird.

Dann sind da noch die vielen Geräusche, die einen Flipper erst so richtig faszinierend machen. Da mittlerweile fast jeder Rechner über eine Soundkarte verfügt, sollte das eigentlich kein Problem mehr sein. Leider klingen die Tonausgaben von Pinball World ziemlich synthetisch. Echte Enthusiasten wie mich kann das mäßig stören.

Wer also nach Pinball Fantasies Deluxe und Pinball Dreams Deluxe, ebenfalls von 21st Century, noch für die Anschaffung von Pinball World plant, kriegt entweder nicht genug von dem bunten Zauber auf dem

Bildschirm oder hat einfach keinen Platz für einen richtigen Flipper. An dem kann man nämlich mit mehreren Leuten heiße Schlachten austragen, während es den Programmierern immer noch nicht gelungen ist, einen Multiplayermodus einzubauen. Wer sich alle diese Spiel angeschafft hat, ist preislich jedoch schon fast bei einer gebrauchten Spielhallenmaschine angekommen ...

Mein Tip dazu: Man muß ja nicht ALLES am Computer spielen. Nehmen Sie das Geld, das Pinball World Sie gekostet hätte, und machen Sie sich mit Ihren Freunden einen tollen Abend in der Spielhalle. Genießen Sie den Bann, in den Sie ein richtig guter, alter Flipper ziehen kann. Der macht auch nicht seekrank. ☺

PINBALL WORLD

Hersteller
21st Century Entertainment
ca. DM 99,-

Mindestanforderungen
386SX-40, MS-DOS 5.0, 550 KB freier Hauptspeicher, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA-Grafikkarte, Läuft mit allen gängigen Soundkarte.

Pro
Schön bunt
Detaillierte Grafiken
Viele Soundeffekte
Viele Tisch

Kontra
Schon wieder ein Flipper!
Musik läßt sich nicht abstellen
Sound klingt synthetisch

70%

WIPEOUT



CD REVIEW

Freie Fahrt für freie Bürger! Martin Mirbach ist nicht mehr aufzuhalten



Diese Winterlandschaft sieht toll aus, nicht wahr? Da kommt man sich fast vor, wie auf einer Bob-Bahn. Nur eben viiiiil schneller...

Bei Wipeout handelt es sich um ein reindrassiges Rennspiel, auf eine umständliche Beschreibung der Spielidee kann daher getrost verzichtet werden. Zahlreiche Optionen sorgen für zusätzlichen Spielreiz. So darf der Spieler wahlweise gegen die Uhr, gegen Computergegner oder im Championship-Modus antreten. Außerdem muß man zwischen verschiedenen Vehikeln und diversen Piloten auswählen. Hierbei deshalb, weil es sich bei den Fahrzeugen in Wipeout nicht um Autos, Karts oder Motorräder handelt, sondern um kleine, äußerst wendige Flugkörper. Daher kommt es bei der Steuerung nicht nur darauf an, zu beschleunigen

und nach rechts oder links zu lenken. Auch die Flughöhe kann, wenn auch nur in gewissen Grenzen, beeinflusst werden. Gelegenheit zum Ballern gibt's übrigens auch.

Adrenalin pur

Wipeout ist alles andere als ein leichtes Spiel. Die Computergegner sind wahrlich nicht ohne, die Streckenführung ist zum Teil der pure Wahnsinn, und eingebaute Fallen, wie enge Tunnel oder steile Sprunghöhen, machen dem Spieler das Leben schwer. Zwar können sämtliche Tasten nach eigenem Gusto belegt werden, wodurch das Spiel auch ohne andere Eingabegeräte gut

zu beherrschen ist, so richtig in Fahrt kommt man jedoch erst mit einem guten Joypad.

Eingestimmt durch ein mitreißendes Intro, wird der Spieler vom ersten Start an mit Haut und Haaren in das Rennen einbezogen. Auch wenn es zu Anfang alles andere als geschmeidig

Der Spaß bei der Sache ist einfach riesig

laufen sollte - so leicht werden Sie sich nicht mehr von diesem Spiel losreißen können. Wahrscheinlich werden Sie erst einmal verstärkt gegen die Fahrbahngrenzen krachen, sich überschlagen und ein paarmal als Letzter ins Ziel kommen, aber trotzdem: Der Spaß bei der Sache ist einfach riesig. Allein die Überschlänge sehen so genial aus, daß man sie hin und wieder fast schon provozieren möchte.

Technisch Null Problem

Auch die einwandfreie technische Umsetzung kommt dem Spaß unheimlich zugute. Es gibt einfach keinerlei Probleme. Eine lästige und zeitraubende Installation entfällt, da Wipeout - wahlweise unter DOS oder Windows 95 - direkt von der CD gespielt werden kann. Eine echte Windows 95-Kompatibilität besteht zwar auch hier nicht, weil das Spiel lediglich selbsttätig das DOS-Fenster öffnet (Multitasking ade), aber an diesen Makel hat man sich ja bei Spielen fast schon gewöhnt.

Dafür läuft die Grafik absolut flüssig und ist auch noch schön anzusehen. Die unterschiedliche Umgebungsgestaltung, von der Salzüste bis zur Winterlandschaft, bringt farbliche Akzente fürs Auge, und einige nette Extras gibt es obendrein. Umschaltbare Perspektive, Zuschauertribünen, feine Bilder der einzelnen Piloten (in unterschiedlicher Stimmung, abhängig von Sieg oder Niederlage) und ein gigantischer Soundtrack sorgen für großartiges Feeling.

Wo sind die anderen?

Dennoch, bevor Sie jetzt in den nächsten Laden rennen und nach Wipeout fragen, beherzigen Sie einen guten Rat: Kaufen Sie dieses Spiel nicht! Jedenfalls nicht, ohne sich genau über sämtliche Features zu informieren. Diese etwas drastische Empfehlung hat ihren guten Grund. In unserer Version, ansonsten absolut vollständig und angeblich das Endprodukt, fehlte nämlich jegliche Multi-Player-, Netzwerk- oder

Modemoption. Ein Hinweis in der Readme-Datei teilte uns lediglich mit, daß eine Version mit eben diesen Optionen in kürzester Zeit erhältlich sein soll. Mehr war in der üblichen Hektik kurz vor Redaktionsschluß leider nicht zu erfahren.

Nun wissen wir aber alle, daß gerade der direkte Vergleich Mann gegen Mann (oder natürlich gegen Frau, Verzeihung!) bei Rennspielen einen ganz besonderen Reiz ausmacht. Was soll dieses Theater also? Will man das Spiel etwa so kurz vor Weihnachten unbedingt in den Regalen platzieren, auch wenn es im Grunde unvollständig ist? Achten Sie beim Kauf darauf, und warten Sie, wenn nötig, noch ein wenig. Dafür bekommen Sie dann ein wirklich vollständiges und ausgereiftes Spiel. Und ein erstklassiges noch dazu! (1)



Oh, je! Den heißen Atem des Gegners im Nacken, den Abgrund voraus. Wenn das nur gut geht!



Hindernisse wie Brücken oder Tunnel können einem das Leben ganz schön schwer machen. Augen auf und durch!

WIPEOUT

Hersteller
Psygnosis
069 - 66543
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486DX-33, 4MB RAM, CD-ROM-
Laufwerk, SVGA, Läuft mit allen
gängigen Soundkarten, Joystick

Pro
Absolut rasant und mitreißend
Leicht erlernbare Steuerung
Konsolen-Feeling durch kluge Grafiken
Eingängiger Soundtrack

Kontra
Nicht ganz einfach zu spielen
Gibt es nur einen Mehr-Spieler-Modus,
oder nicht oder was?

84%



Die detaillierten Grafiken sind schon ein Fest. An diesem Schachbrettmuster darf man sich immer zum Ende einer Runde erfreuen.

ALTERNATIVEN



THE NEED FOR SPEED
Electronic Arts, ca. DM 119,-
Sehr realistisch, gute Grafik,
tolle Autos



NASCAR RACING
Virgin ● ca. DM 99,-
Gelungenes und spartiges
Stock-Car Rennen



SUPER KARTS
Virgin ● ca. DM 99,-
Go-Kart-Simulation,
aufregend und toll spielbar

Kein Zutritt für Angsthasen



Die Erde braucht keinen neuen Helden, aber der Planet Betan dringend. Alien Odyssey ist ein nervenzerfetzendes Action-Abenteuerspiel der legendären englischen Hit-Schmiede Argonaut. Eine explosive Mischung aus Action, Shoot'Em Up, Echtzeitabenteuer und erstklassigem neuartigem Gameplay. Retten Sie mit Gaan und Psaph einen unmenschlichen Planeten, und verhindern Sie seine Zerstörung. Meistern Sie die größten Herausforderungen eines der besten Action-Abenteuerspiele: Über 120 Locations - zusammen mehr als 70 Stunden Spielzeit, besonders flüssige Animationen und aufwendiges Modellierung, Schnitttechnik wie bei einem Hollywood-Blockbuster, bahnbrechende 360 Grad Echtzeit-FMV-Rotationstechnik, strategische Spielelemente und Puzzles, viele verschiedene Gegner und Gefahren, realistisch animierte Hintergründe und Umgebungen und und und ...



PC CD-ROM

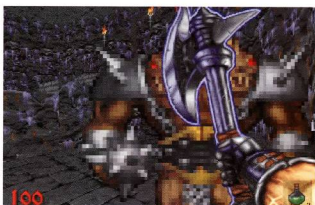


PHILIPS

Action-Spiele, bei denen der Spieler eine unmittelbar beteiligte Figur führt, haben immer noch Hochkonjunktur. Wenn solche Spiele noch dazu Fantasy-Elemente, häßliche Monster und magische Waffen beinhalten, sind die wichtigsten Pluspunkte für einen potentiellen Kassenschlager schon gesammelt. Erst Anfang dieses Jahres eroberte Heretic, der

Nachfolger eines in Deutschland indizierten Titels mit vier Buchstaben, die Herzen der Spieler im Sturm. Zwar bemäkelten eingefleischte Hardcore-Fans den vergleichsweise geringen Grad an schierer Gewalt und die etwas saftlosen Zaubersprüche (auch in unserer Redaktion gibt es unverbesserliche Dauernörgler dieser Sorte), dem Erfolg des Spiels tat all das jedoch keinen Abbruch.

Wohl nicht zuletzt deswegen kommt nun schon der Heretic-Nachfolger Hexen auf den Markt. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft und mit dem erklärten Ziel, auch den letzten Kritiker eines Besseren zu belehren. Der Spieler muß sich für den Part des Kriegers, des Priesters



Bei dem bläulich schimmernden Ding handelt es sich um Timons Axt. Zwar mit einigen magischen Kräften besetzt, trotzdem ist 'ne Smith & Wesson effektiver, meinen Sie nicht auch?



Sieht aus, als hätte jemand in einen Topf voller ausgespuckter Kaugummis gefaßt. Und das auch noch in der Kirche, pfui deiii!

oder des Zaubersers entscheiden, wobei jeder Figur ein unterschiedliches Potential an Bewaffnung, Schnelligkeit, Stärke und Zaubersprüchen zugeordnet ist. Zugegeben, all dies erinnert stark an ein Rollenspiel, trägt aber dazu bei, ein gerüttelt Maß an Abwechslung in die verfügbaren Waffen und magischen Sprüche zu bringen. Ein paar Eigenschaften sind leider immer noch etwas zu pompös ausgefallen - der Zauberer etwa scheint über deutlich mehr Fähigkeiten zu verfügen als Merlin, Houdini und Copperfield zusammen.

Die Action im Detail

Ganz anders bei Priester und Krieger. Diese beiden Figuren sind

dafür ungleich öfter direkten Zweikämpfen ausgesetzt, meist gegen widerliche zweiköpfige Monster. Aber auch das ist kein Problem. Hat man erst einmal seine Ausstattung zusammen, stehen genug Flammenschwerter und blau glühende Äxte zur Verfügung, um ganze Horden mißgestalteter Kreaturen dahinzumetzeln. Jede Figur kann mit bis zu vier verschiedenen Waffen ausgerüstet werden, mehr ist nicht drin. Dafür gibt es, wie schon in Heretic, ein Inventory, in dem so nützliche Kleinigkeiten wie betäubendes Gas oder Medizinfläschchen untergebracht werden können. Wenn es Ihnen irgendwann so richtig an den Kragen geht, werden Sie froh sein,



Genau so geht's! Hier werden magische Kräfte entfesselt.

Martin Mirbach kennt sich aus in der Computerbranche. Häßliche Gestalten, Verwünschungen und blutige Schlachten jagen ihm schon lange keine Angst mehr ein.

Hexen



HD REVIEW



CD REVIEW

solche Schätzchen hervorkramen zu können. Und eng wird's hin und wieder werden, dafür sorgt schon die beachtliche Anzahl diverser Monster. Von den bereits erwähnten Ekelpaketen mit zwei Köpfen über scheußliche Gestalten unterschiedlichster Ausprägung bis zum obligatorischen Ding aus dem Sumpf wollen sie alle nur das eine - Ihr Leben. Hört sich eigentlich an, wie ein ganz normaler Montag in unserer Redaktion, allerdings ist ein direkter Zusammenprall mit unserem Chefredakteur ungleich grausamer als alles, was in Hexen je passieren könnte.

Die grafische Umgebung ist geprägt durch Nebel, Blitze und Flüsse aus kochender Lava. Deutlich besser als in Heretic, auch wenn die vereinzelt Erdbeben mitunter zu einiger Verwirrung beitragen. Diesmal kann auch der Hintergrund verstärkt in das Spiel einbezogen werden. So wird das Zertrümmern von Fenstern oder umherliegenden Vasen mitunter



"He, Sie da! Der Sumpf gehört ganz allein mir!" Diese Kreatur sieht nicht gerade glücklich aus, oder?

geheime Kräfte freisetzen. In einem anderen Szenario können Sie eine Wendeltreppe hinaufsteigen, eine riesige Glocke läuten - und so die Dämonen der Hölle um sich versammeln.

Den meisten Konkurrenten überlegen...

Eine weitere Verbesserung in Hexen besteht in der Fähigkeit der Figuren, ihren Blickwinkel nach oben und unten zu verändern, etwa so wie in Dark Forces. Allerdings kann hier einfach per Tastendruck in die Ausgangsperspektive zurückgezappt werden. Besonders beim mühe-

ALTERNATIVEN



DESCENT
Interplay ● ca. DM 99,-
Etwa wie Ultimate Doom in einem Raumschiff



SYSTEM SHOCK
EA ● ca. DM 109,-
Erstklassige Mischung aus Adventure und Shoot-em-up



DARK FORCES
Softgold ● ca. DM 109,-
Star Wars in einem Labyrinth voll imperialer Wächler.

vollen Umgang mit den zahlreich vertretenen Treppen beweist sich dieses Feature als äußerst hilfreich. Darüber hinaus können sämtliche Figuren nun auch springen. Dies bedeutet für den Spieler zwar etwas mehr Handarbeit, erweist sich in einigen Spielsituationen aber als sehr, sehr nützlich. Komisch, daß man vorher ohne ausgekommen ist!

Hexen bietet 30 verschiedene, aber miteinander verbundene Level, zwischen denen man seine Figur auch hin und her teleportieren kann. Dazu muß allerdings der Hechtsprung in einen der roten Wirbel gewagt werden, die an

verschiedenen Schauplätzen zu finden sind. Der dreidimensionale Eindruck des Spiels wird durch jede Menge Aufzüge und ein paar absolut verwundene architektonische Gebilde noch verstärkt.

Nicht neu, aber gut

Im Grunde geht es jedoch auch bei Hexen wieder darum, umherzustreifen und alles umzunieten, was sich bewegt. Will man im Spiel vorwärts kommen, empfiehlt es sich außerdem, die Augen ständig nach verborgenen Schaltern und Schlüsseln offen zu halten. Daran gibt es eigentlich nichts auszusetzen, denn immerhin ist dieses Genre ein wichtiger Eckpfeiler der Spieleindustrie, und Hexen gehört mit Sicherheit zu den besseren Vertretern der Gattung. Auf der anderen Seite fällt es allerdings nicht ganz leicht, bei solchen Spielen in puren Enthusiasmus aus-zubrechen: Gleiche Jacke, andere Farbe - dieser Beigeschmack bleibt.

Trotzdem, wenn Ihnen der Reiz von Kampf und Verwüstung, garniert mit schönen Fantasy-Elementen, schon immer gefallen hat, liegen Sie bei Hexen mit Sicherheit goldrichtig. Dieses Spiel ist nicht nur äußerst umfangreich und den meisten seiner Konkurrenten grafisch überlegen, auch die überzeugenden Soundeffekte tragen entscheidend zu einer geheimnisvollen, düsteren Atmosphäre bei. Fortgeschrittene Spieler, die tiefer in Hexen eindringen wollen, werden ebenso ihre Freude an den vielen unterschiedlichen Levels haben, wie begeisterte Amateure. Das Muster ist bekannt, klar, aber gut ist es doch! (f)



MÄNNER, ZU DEN WAFFEN!

DER KRIEGER



Spiked Gauntlets, Timons Axe, Hammer of Retribution, Quietus. Sehr schön.

DER PRIESTER



Mace of Contrition, Serpent Staff, Firestorm and The Justifier. Sehr gottesfürchtig.

DER ZAUBERER



Wand, Frost Shards, Arc of Death and Bloodscourge. Najaf!

HEXEN

Hersteller:
GT Interactive
040 - 391113
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
486DX-33, 4 MB RAM, SoundBlaster-kompatibel Soundkarte, Maus, CD-ROM oder Festplatten

Pro
Drei Figuren zur Auswahl
Furchterregende Monster
Beindruckende Schauplätze

Kontra
Etwas (aber wirklich nur etwas!) zu pompöse Zaubersprüche

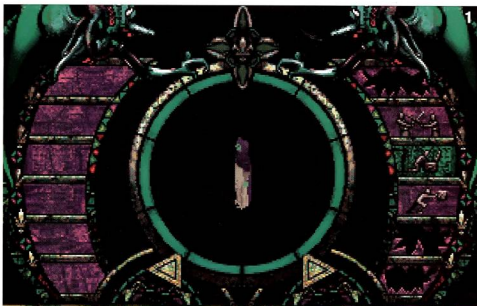
83%

Time Gate

Wir schreiben das Jahr 1329. Boris Sander wirft sich die Mönchskutte über, auf der Suche nach einer Steckdo...quatsch, nach dem Sinn des Unsinn, oder so ähnlich!



CD REVIEW



Handlungen

Gestatten Sie, daß ich mich vorstelle. Tibbs ist mein Name, William Tibbs. Ich saß gerade an meinem Schreibtisch und bereitete mich für meine kommende Klausur vor. Warum um Himmels Willen bestanden meine Eltern nur darauf, daß ich an der Pariser Universität Theologie studieren soll. Völlig desinteressiert ließ ich von meinen Unterlagen ab und blickte

stattdessen durch mein Fenster, hinaus in die anbrechende Dunkelheit. Draußen stürmte und regnete es. In immer kürzer werdenden Abständen durchzuckten gleißende Blitze den Nachthimmel, gefolgt von grollendem Donner. Das Schauspiel war irgendwie unheimlich anzusehen. Etwas Geheimnisvolles lag über der kleinen Stadt. Gerne hätte ich noch länger die gewaltigen,

schwarzen Wolken betrachtet, aber mein Pflichtbewußtsein drängte mich dazu, mich wieder meiner katholischen Kirchenzeitung zu widmen.

Plötzlich, als ich gerade die Stellungnahme von Papst Johannes Paul II. zu gemeinhin bekannten Kautschukprodukten las, durchschlug eine ritterliche Axt mit einem Höllenlärm mein kleines Fenster und blieb mitten in dem christlichen Wochenblatt stecken! Aus heiterem Himmel folgte der Axt eine zwielichtige Rittergestalt, die mit einem langen Schwert auf mich zustürmte und mit einer Stimme, die wie aus dem Hades zu kommen schien, zu mir sagte: "William, du wirst jetzt dein Leben verlieren!"

Nun, da war ich etwas anderer Meinung, nahm die Axt und schleuderte sie direkt in die Brust meines ungebetenen Gastes. Verwundert sah ich zu, wie sich die Gestalt langsam auflöste, währenddessen ich mir auszumalen begann, was ich bei einem erneuten Besuch eines Versicherungsvertreters oder Zeitschriftenwerbers tun würde. Aber was war das? Von der schauerlichen Erscheinung war nur noch ein



1 In fremden Schränken 'rumzuwühlen bringt doch immer wieder Spaß in die Backen. 2 Über dieses Menü werden alle Handlungen gesteuert.

kleiner Lichtblitz übrig geblieben, der langsam gen Boden schwebte. Dort angekommen verwandelte er sich in einen Spiegel und in einen goldenen Ring.

Aus dem Spiegel schienen Stimmen zu kommen. Als ich hineinblickte, sah ich meine Verlobte Juliette, die ich beim Blindkuh-Spiel auf der Geburtstagsfeier eines Kommilitonen kennengelernt hatte. Manchmal, wenn ich sie vor mir sehe, denke ich so bei mir, ich hätte die Augenbinde doch vorher abnehmen sollen, bevor wir uns das erste Mal küßten. Ich nahm den Ring, den ich für meine Verlobte bei Deutschlands umsatzgrößtem Lebensmitteldiscounter günstig erstanden habe, und begab mich direkt ins geschichtliche Museum mittelalterlicher Traditionen, da ich irgendeinen Zusammenhang vermutete.

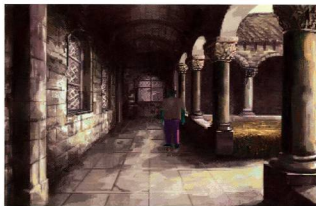
Ich stöberte hier und da ein wenig

Die Story ist spannend geschrieben, und man wird ständig angetrieben, mehr herauszufinden.

herum, und als ich im Zimmer des Museumsdirektors ankam, hörte ich die Lautsprecherdurchsage, die die Beendigung der Besuchszeit ankündigte. Ich hatte aber noch keine Lust zu gehen, und wartete das Schließen der Türen ab. Als dann begab ich mich in den zentralen Hof, in dessen Mitte ich zwei Männer ausmachen konnte, die sich an einem Brunnen zu schaffen machten. Da ich immer für kleine Dummheiten zu gebrauchen bin, strebte ich zweiseitig den beiden entgegen, um ihnen vielleicht



Wir haben uns zum Ritter gemauert und reden ein paar deutliche Takte mit dem grünen Fettsack.



Uuups, der Knecht hat nichts Gutes im Sinne.

igendwie zu helfen.

Wenn ich die ganze Geschichte nochmal rekapituliere, dann war meine Mithilfe jedoch nicht sonderlich gefragt, denn einer der beiden warf mich nichts drin in den Brunnen. Als ich aufwachte, hatte ich ein gar seltsames Gewand um. Ich lag im Schnee und war von Wachen mit langen Speeren umzingelt. Ich dachte, es könnte vielleicht an der Karnevalssaison liegen und schrie ganz laut "Helau!", in froher Erwartung des Kamellenregens, der da auf mich niedergehen sollte. Stattdessen wurde ich in eine Gefängniszelle gesteckt. Tja, nun sitze ich hier. Vom Regen über die Traufe, unter Umgehung sämtlicher Umwege direkt in die Sch... na sie wissen schon!

Können Sie William Tibbs weiterhelfen?

Time Gate ist ein Action-Adventure der französischen Software-Schmiede Infogrames. Aus einer

Kameraperspektive sehen Sie auf den Helden hinab, der sich durch über 300 düstere, mittelalterliche Szenarien kämpfen muß, um seine Freundin wiederzufinden und in seine Zeit zurückzukehren. Auf seiner Reise durch das abenteuerliche Kloster stößt er auf 40 verschiedene Kreaturen, teils menschlicher, teils dämonenhafter Natur. Zahllose Objekte und Einrichtungen warten nur darauf, entdeckt zu werden.

Die Steuerung erfolgt komplett über die Tastatur. Mit den Cursor-Tasten wandern Sie durch das Gebäude und können in Echtzeit die Aktionen mitverfolgen. Zwar ist die Grafik nur in Standard-VGA, aber es sieht schon gut aus, wenn sich die Größe der Darsteller abhängig von ihrem Standpunkt verändert und die Farben sich den unterschiedlichen Lichtverhältnissen anpassen. Zahlreiche, sehr aufwendig produzierte Zwischenszenen erklären die Hintergründe und geben versteckte Hinweise zur Lösung

mancher Puzzles. Die Darsteller wurden computeranimiert, es sind also keine Live-Aufnahmen. Verschiedenartige Waffen, die man während des Spiels findet, können eingesetzt werden, um sich seiner Haut zu wehren. Zu jeder gibt es vier unterschiedliche Angriffsvarianten, die sehr schön animiert sind. Neben den Angriffsvarianten gibt es noch einen Verteidigungsmodus, der mit der Strg-Taste blitzschnell aktiviert werden kann.

Tolle Geräuschkulisse

Beinahe in allen der vielen Räume gibt es unterschiedliche Geräuscheffekte. Man hört die hallenden Schritte, wenn man durch die Gänge flitzt. Beeindruckende Soundtracks untermalen die Zwischenszenen. Die mystische Atmosphäre wird dadurch besonders unterstrichen. Schwerer klingeln metallisch in haarsträubenden Duellen. Toll gemacht. Ich hoffe nur, daß bis zum Verkaufsdatum die gesprochenen Sätze wenigstens ins Englische übersetzt sind, denn mein Französisch war auch schon mal besser. Trotzdem witzig, wie die Franzosen einen Mauszeiger nennen (aber ich glaube, das gleiche denken die über uns...).

Wer zum Henker ist Wolfram?

Im Laufe des Spiels erfahren Sie mehr über das 14. Jahrhundert und dessen Könige. Ganz langsam lichtet sich das Geheimnis um Wolfram, den teuflischen Mönch. Und Ihnen wird klar, warum es gerade Sie getroffen hat. Mehr



Das ist keine Marktfrau, das sind Sie im Kloster-Outfit. Was Karl Lagerfeld wohl dazu sagen würde?

TIME GATE

Hersteller

Infogrames
Tel.: 0221-4543100
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen

486 DX2-66, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM, läuft mit jeder gängigen Soundkarte

Pro

Spannende Story
Viele erläuternde Zwischenszenen
Schön animierte Figuren
Spitzenmäßiger Sound

Kontra

Steuerung etwas umständlich
Grafische Umgebung nicht mehr ganz zeitgemäß

79%

möchte ich dazu nicht verraten. Die Story ist spannend geschrieben, und man wird ständig angetrieben, mehr herauszufinden. Zum Abspeichern der Spielstände stehen acht verschiedene Slots zur Verfügung, die ein kleines Preview der gespeicherten Szene anzeigen. So kann man sich schnell orientieren und braucht sich nicht den Namen irgendeiner Datei merken. Man sollte übrigens sehr häufig von dieser Funktion Gebrauch machen, denn man belästigt schneller ins Gras, als man denkt. Hat man den Schwierigkeitsgrad auf die höchste der drei Stufen eingestellt, sollte man im Umgang mit Schwert und Eisenkeule schon geübt sein. Obwohl ich eher Technokrat bin und für das Mittelalter wenig über habe, hat "Time Gate" viel Spaß gemacht. (4)



In diesem Brunnen verbirgt sich das "Time Gate". Warum muß es hier bloß so leicht sein?



Da gibt es nichts mehr zu holen!

Das Untersuchungsergebnis sagt im Grunde schon alles.

ALTERNATIVEN



RAVENLOFT

SSI ● ca. DM 100,-
Mitternachts überfallene Vampir-Rollenspiel aus dem Karpaten.



CREATURE SHOCK

Virgin ● ca. DM 99,-
Sieht gut aus, klingt auch gut, Spiel Spaß wie bei Haima.



KYRANDIA 3 MALCOLM'S REVENGE

Virgin ● ca. DM 90,-
Wenn der Hottar zum Mönch wird.

Trophy Bass

Martin Mirbach hat den dicksten Köder.



CD REVIEW

TROPHY BASS

Hersteller

Sierra
06103 - 994040
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen

486DX-33, AMB, SVGA Karte, Double Speed CD-ROM, Läuft mit allen gängigen Soundkarten, Maus, Windows 95

Pro

Sehr realistische Simulation
Erstklassiges Gameplay
Hervorragende Videos

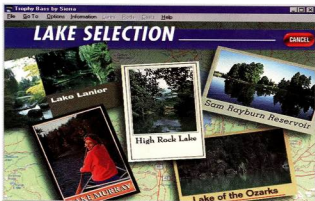
Kontra

Nicht so leicht, wie man meint
Erfordert teilweise viel Geduld

84%

Jeweils gefragten Köder und die korrekte Technik sehen Sie sowieso alt aus.

Leider ist diese Ausgabe der PC Power bereits dermaßen prall gefüllt, daß ich nicht tiefer in Trophy Bass eintauchen kann (Wartenspiel). Daher nur so viel: Sie erforschen nicht nur in äußerst attraktiver Form eine ganze Menge über die Feinheiten des Angelsports, auch das Spiel selbst ist absolut kurzweilig, interessant und packend. Wer hätte das gedacht? Weit mehr als nur ein Zeitvertreib zur Überbrückung der Mittagspause! So schnell werden Sie nicht mehr von Ihrem Monitor loskommen. Mein Tip: Sofort auf den Wunschzettel für Weihnachten schreiben, es lohnt sich bestimmt!



Im Turniermodus stehen verschiedene Seen zur Auswahl.

Online-Skating, Streetball, Free-Climbing - es gibt jede Menge Fun-Sportarten, von denen man meinen sollte, daß sie sich gut als Vorlage für Computerspiele eignen. Angeln gehört sicher nicht dazu. Sofern man diese Beschäftigung überhaupt für einen Sport hält, ordnet man ihr eher Begriffe wie Stille, Beharrlichkeit oder gar Langeweile zu. Um so überraschender, daß die Leute von Sierra mit einer aufwendigen Angel-Simulation ihr Glück versuchen.

Und aufwendig ist dieses Spiel ganz bestimmt. Jede Menge fantastischer Videos, einschließlich exzellenter Unterwasser-Aufnahmen, verwöhnen das Auge des Betrachters. Auch die Grafiken sind von bestechender Qualität, und einen umfangreichen Hilfe-Modus mit Sprachausgabe gibt's obendrein. Technisch ist also nichts zu bemängeln, aber wie sieht es mit dem Gameplay aus?

Zunächst einmal können Sie sich aussuchen, ob Sie einfach nur

Angeln, oder sogar an einem Angel-Turnier teilnehmen möchten. Beides macht überraschenderweise gleich viel Spaß, allerdings ist das Turnier weitaus schwieriger. Um dort echte Chancen zu haben, müssen Sie nämlich an das richtige Gewässer fahren und sich auch noch an der richtigen Stelle niederlassen. Denn

Wer hätte das gedacht? Weit mehr als nur ein Zeitvertreib zur Überbrückung der Mittagspause!

abhängig von Witterung und Tageszeit tummeln sich die dicksten Brocken immer an unterschiedlichen Stellen. Und ohne Wissen um die

Command Aces of the Deep

Martin Mirbach geht auf Tauchstation.



Neuaufgaben erfolgreicher Spiele sind oftmals nicht mehr als ein Ärgernis. Da wird einfach ein altbekanntes (und natürlich profitables) Format hier und da ein wenig aufgepeppt und anschließend für teures Geld verschärft. Wenig Aufwand, viel Gewinn. Anders bei Command Aces of the Deep. Der unmittelbare Vorgänger gehört wegen seines aufwendig recherchierten Hintergrundes und der enormen Spielbarkeit ganz klar zu den Top U-Boot-Simulationen und ist eigentlich schon so etwas wie ein kleiner

Klassiker.

Command Aces of the Deep bleibt diese Tradition treu. Alle positiven Features des Vorgängers sind natürlich auch hier vorhanden, zusätzlich gibt es aber noch einige Schmankerl. Zum einen wurden die Grafiken deutlich aufgewertet - das Spiel präsentiert sich endlich in SVGA -, zum anderen wurde die Expansion-Disk kurzerhand mit auf die CD gepackt. Außerdem ist die neue Version extra für Windows 95 umgeschrieben wor-

Daher enthält die CD auch eine Spracherkennungs-Software aus dem Hause IBM.

den, was die Installation erleichtert und echtes Multitasking erlaubt. Der eigentliche Clou liegt aber in der Spracheingabe.



Daher enthält die CD auch eine Spracherkennungs-Software aus dem Hause IBM, die bei gewerblichen Anwendungen bereits erfolgreich getestet wurde. Sollten Sie also die Steuerung über Maus und Tastatur leid sein und darüber hinaus eine Soundkarte samt Mikrofon besitzen, können Sie Ihre Befehle nun direkt in den Äther brüllen. Ihren kompletten Wortschatz versteht das System natürlich nicht, sondern nur etwa 50 Befehle. Die Spracheingabe muß in US-Englisch erfolgen, was die Kommunikation leider etwas erschwert. Wer bei seiner Bank schon mal einen Telefon-Service mit ähnlicher Software ausprobiert hat, weiß um die Schwächen des Systems bei der deutschen Sprache. Warum sollte es also auf Englisch zu weniger Verständigungsschwierigkeiten kommen? Trotzdem, ein realistischeres Spielgefühl bekommt man zur Zeit wohl nirgendwo.



CD REVIEW

COMMAND ACES OF THE DEEP

Hersteller

Sierra
06103 - 994040
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen

486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Sound Blaster-kompatible Soundkarte, Maus, Windows 95. Für -Spracheingabe: Pentium, 12 MB RAM, Mikrofon.

Pro

Sehr realistisches Spielgefühl
Verbesserte Grafik
Expansion-Disk bereits enthalten

Kontra

Für die Spracheingabe kann es zu Kommunikationsproblemen kommen

80%



EIGENTLICH SOLLTE ES TOP SECRET BLEIBEN

Dies ist kein Fantasieprodukt — SU-27 FLANKER wird nur noch durch das Fliegen eines echten Jets übertroffen. Von russischen Luftfahrkonstrukteuren entwickelt, setzt SU-27 FLANKER mit seiner völlig realistischen Aerodynamik einen neuen Standard für militärische Flugsimulationen. Jede Komponente wird in Echtzeit berechnet, während die detailverliebten 3D-Modelle Ihnen den Atem rauben.

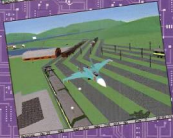
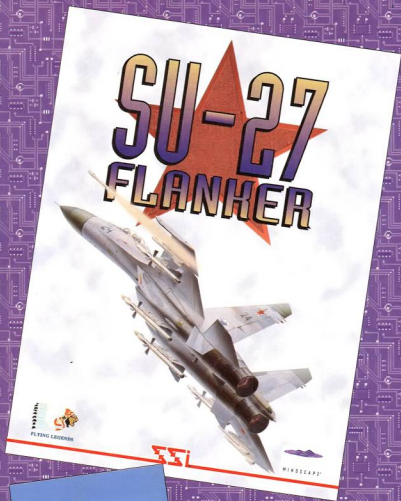
Mit dem mächtigen Missionseditor kann der Spieler völlig frei eigene Missionen gestalten. Komplett mit Briefing, Computerausdruck und einem ausführlichen De-Briefing. Bestimmen Sie die atmosphärischen Bedingungen und machen Sie sich für den Start bereit. Realistische digitale Soundeffekte für Motoren, Raketen und Geschütze erhöhen das unglaublich authentische Erlebnis noch. Nie wird Ihnen Fliegen echter vorgekommen sein!

Die Erfahrung ist so realistisch, daß sogar an einen interaktiven Trainingsmodus gedacht wurde, um Neueinsteiger zu unterstützen. Jedes Trainingsmodul wird von gesprochenen Kommentaren begleitet — der Spieler kann jederzeit die Kontrolle über den Düsenjäger übernehmen. Darüber hinaus können Missionen aufgenommen und abgespeichert werden, um sie über das Internet zu versenden. So entstehen viele interessante Szenarien, die andere spielen können.

Atemberaubende Leistungsmerkmale:

- Die akkurateste Flugdynamik, die je in einem Simulator möglich war.
- Zweikampffähig.
- Möglichkeit, völlig flexibel eigene Missionen zu generieren.
- Aufnahme und Wiedergabe durchgeführter Missionen — der Spieler kann jederzeit in die Wiedergabe einsteigen und die Kontrolle über das Flugzeug übernehmen.
- Interaktiver Trainingsmodus — einschließlich Demonstrationen von Take-Offs, Flugmustern, Landeanflügen und Hunsstücken.
- Kommunikation während des Flugs mit einem Flügelmann oder der Bodenkontrolle.
- Missionsdateien können abgespeichert und versandt werden. Die Benutzer werden gebeten, die Dateien über das Internet auszuforschen. Mindscape stellt Bulletin Boards zur Verfügung, über die die interessantesten Missionen und beeindruckendsten Kunstflug-Sequenzen prämiert werden.

Erhältlich für PC CD-ROM Windows



SU-27 Flanker © 1995 The Fighter Collection.
Alle Rechte vorbehalten.
Flying Legends © 1995 The Fighter Collection.
Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel: (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29



TIE Fighter CD



CD REVIEW

In jedem von uns verbirgt sich etwas Böses, Verwerfliches. Und immer nur den supertollen und gerechten Helden spielen, das ist mir, ehrlich gesagt, manchmal zu langweilig. Versetzen Sie sich doch mal in die Lage der imperialen Truppen. Bisher haben die immer nur eins auf die Mütze bekommen. Boris Sander hat den schwarzen Teil seiner Seele entdeckt und hat Mitleid mit den ewigen Verlierern im Kampf gegen das Gute!

Im Herbst letzten Jahres brachte LucasArts TIE Fighter heraus. Das besondere war, daß Sie entgegen allen guten Gefühlsregungen in einen imperialen Abfangjäger steigen konnten. Das gleiche Team, welches auch X-Wing entwickelte, gab der Imperial Navy eine neue Chance, doch noch die Vorherrschaft im Star Wars-Universum an sich zu reißen.

Anfangs war ich doch irgendwie etwas irritiert, die ach so vertrauten Schiffe ins Visier zu nehmen. Nach kurzer Zeit wurde ein Abschuß dann aber mit einem euphorischen "Got ya!" (zu Deutsch: "Hab' Dich") gefeiert. Ein Jahr später wurde den TIE Fighter-Piloten eine größere Herausforderung in Form der TIE Fighter Collector's CD-ROM angeboten. Die Schlacht Defender of the Empire wird wohl jedem Todessternbewohner in Erinnerung geblieben sein.

Das Böse ist immer und überall

TIE Fighter CD ist nicht bloß ein Add-On, sondern eine Weiterentwicklung der ersten Version. Die Leute von LucasArts warfen noch mal die Compiler und Assembler an und haben an dem Programm hier und da kräftig gefeilt. Was einem sofort ins Auge springt, sind die neuen Video-Animationen. Da sich auf eine CD ungefähr so viele Daten speichern

lassen wie auf einem 1,43 Meter hohen HD-Diskettenstapel (was glauben Sie, was für eine Mühe es mich gekostet hat, 478 Disketten zu stapeln, ohne daß diese umkippen?! Und als ich fertig war, fand ich keinen Zollstock, um nachzumessen. Dann kam mir die Idee mit dem Taschenrechner. Na ja, gut, ich bin eben ein praktisch veranlagter



The fuges are delivering pilots to the Rebel ships!

Trau, schau, wem. Die Brüder stecken alle unter einer Decke!

Mensch...).

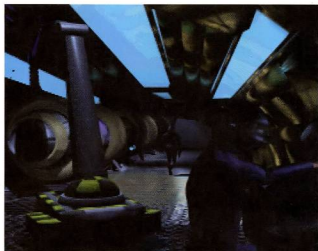
Vier komplette Video-Sequenzen machen den Spieler hungrig auf heiße Gefechte mit den Rebellen. Und zahlreiche erläuternde, digitale Filmstreifen werten das optische Erscheinungsbild der Oberfläche deutlich auf. Endlich gibt es auch eine Sprachausgabe, die alle Bildschirmtexte noch einmal in gesprochener Form wiedergibt. LucasArts Audio-Abteilung hat in ihren Studios mehr als 5.000 Sätze aufgenommen und in hervorragender Qualität gesampelt. Die Sprache ist

sehr deutlich, wenn auch in Englisch, aber der Sprecher ruschelt sich keinen in den Bart, so daß man kein Cambridge Certificate of Spoken English braucht, um dem Wortlaut zu folgen. Notfalls hat man ja auch noch die Bildschirmtexte.

Beim Heulen der Turbinen bekommt man eine Gänsehaut

Die Sound-Effekte aus der ersten Version hat man gleich über Bord geworfen und durch "echter" klingende ersetzt. Um das Gewicht





Eine der vielen neuen Video-Sequenzen, die Leben in die Story bringen.

der Diskettenversion zu reduzieren, versuchte LucasArts natürlich, so wenige Disketten wie eben möglich beizulegen. So mußten denn auch einige Bits in der Sample-Auflösung eingespart werden, um das Paket nicht mit dem Aufkleber "Achtung, Ausgabe nur an Personen ohne Bandscheibenvorfall!" ausliefern zu müssen. Aber das Speicherplatz-Problem wurde Dank der Silberscheiben gelöst, so daß die Qualität der Audio-Samples deutlich verbessert werden konnte. Einfach herrlich, wenn ein X-Wing an mir vorbeirauscht und ich das Heulen seiner Turbinen bis ins Knochenmark spüre. Wie auch bei Rebel Assault II sorgt die IMUSE-Engine für den guten Ton.

Die Zeiten der Klötzchengrafiken scheinen nun endgültig vorbei zu

sein. Die Kampfeinsätze werden durchgängig in SVGA geflogen. Das Enträtseln der Cockpit-Hyroglyphen (sprich Instrumentenbeschriftung) hat damit ein Ende. Die Grafik ist gestochen scharf, und die Objekte zwischen goursaud-schattiert an einem vorbei. Beeindruckend ist nun der Blick in den Target-Monitor, der das momentane Ziel und seine Flugrichtung anzeigt. Die Animation ist rasend schnell, vorausgesetzt natürlich, man hat schon ein bißchen mehr Rechenpower hinter dem Metallgehäuse. Für die hohe Auflösung braucht man mindestens einen DX2-66. Man kann die Darstellung zwar auch auf Standard-VGA umschalten, aber daran werden eigentlich nur Nostalgiker Freude haben.

Wobei wir wieder bei dem

ALTERNATIVEN



WING COMMANDER III
Origin ● ca. DM 108,-
Hier ist die Welt noch in Ordnung (Wirklich?)



DARK FORCES
Softgold ● ca. DM 89,-
Star Wars einmal anders



DESCENT
Interplay ● ca. DM 99,-
3D-Spektakel außerhalb des Star Wars-Universums

Streitthema Pentium Ja oder Nein wären. Langsam aber sicher können die 486er nicht mehr die Leistung bringen, die moderne Spiele der Hardware abverlangen. Es ist eine Ermessenfrage, ob man dem Trend folgt, oder ob man Einbußen in Kauf nimmt. TIE Fighter CD ist ja auch kein reines Arcade-Spiel, sondern eher ein Simulator, der für die echte 3D-Darstellung der Objekte schon einiges an Rechenzeit verbirgt.

Die Rebellen schlagen zurück

Auf der CD wird ein brandneuer Kriegsschauplatz mitgeliefert. Dieser beinhaltet drei komplette Schlachten und 22 neue Spezialaufträge. Für spannende Kurzweil ist also reichlich gesorgt, zumal die Einsätze deutlich an Schwierigkeitsgrad zugelegt haben. Sie beginnen Ihre Pilotenlaufbahn wie in der ersten Version als imperialer Rekrut und absolvieren erst einmal einige Trainingsflüge, um Ihre Qualitäten unter Beweis zu stellen. Danach können historische Schlachten nachgespielt werden, um so testen, ob Sie Ihre Hausaufgaben gemacht haben.

Als dann werden Sie an die Front geschickt, um die rebellischen Einheiten in die Schranken zu

verweisen. Die Einsatzbesprechungen vor einem Flug wurden ebenfalls neu produziert, und man sollte die dabei nahegelegte Vorgehensweise nach Möglichkeit einhalten, um den Sieg nach Hause zu tragen. Zusammen mit der TIE Fighter Collector's CD-ROM gibt es nun insgesamt 104 Missionen. Für ausreichend Zeitvertreib in langen Winter Nächten ist also gesorgt. Vielleicht können Sie in der Geschichte ja für eine überraschende Wende sorgen? ☺

TIE FIGHTER CD

Hersteller

LucasArts
Tel.: 02131-9650
ca. DM 80,-

Mindestanforderungen

486 DX2-66, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM, läuft mit jeder gängigen Soundkarte, Joystick, Maus

Pro

Spitzenmäßige Grafik
Toller Sound
Neue, spannende Einsätze
Sprachausgabe

Kontra

Zwischensequenzen immer noch in Standard-VGA

90%

ACHT KOSTBARKEITEN



Die Imperialen Aufklärungsgruppen haben massive Rebellentruppenbewegungen gemeldet. Ein erneuter Angriff scheint unmittelbar bevorzustehen.



Der Rat traf zusammen und beriet über die einzuleitenden Gegenmaßnahmen. Zahlreiche Taktiken wurden vorgeschlagen und wieder verworfen, bis die Strategen eine geeignete Lösung des Konfliktes gefunden hatten.



Danach wurden Aufklärungsflüge gestartet, die Aufschluß über die rebellischen Standorte geben sollten.



Wie erwartet starteten die Rebellen ihrerseits mehrere Angriffswellen, die nur ein Ziel hatten: Die endgültige Zerstörung des Imperiums.



Sofort wurden junge, talentierte Piloten auf ihre neue Aufgabe vorbereitet und trainiert. Denn dieses Mal sollte nichts mehr schiefgehen.



Der erste Feindkontakt war noch harmlos, und beschränkte sich auf die Zerstörung feindlicher Frachtcontainer. Das primäre Ziel war, die rebellischen Nachschubeinheiten auszuschalten, um danach die Großoffensive zu starten.



Die wohl größte Schlacht zwischen dem Imperium und den Rebellen war entbrannt. Erbitterte Kämpfe fanden in den endlosen Weiten des Raumes statt.



Für das Imperium gab es keine Alternative, die aufständischen Rebellen mußten ein für allemal von der Bildfläche verschwinden. Wie die Geschichte endet, liegt ganz allein in Ihren Händen!

SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?



Makgona / Foto: Errol / Wain Campbell

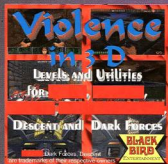
Nein? Dann geht es Ihnen anders als vielen Ostasiaten. Sie sprechen dem pulverisierten Horn des Rhinoceros wundersame Heilkräfte zu, in manchen Gebieten sogar potenzsteigernde Wirkung. Medizinisch absurd, könnte man doch genauso gut an den Fingernägeln kauen. Trotzdem wurden in nur 15 Jahren 80% aller Spitzmaulnashörner Afrikas umgebracht, in Kenia brauchen Nashörner sogar Leibwächter. Doch es gibt wieder Hoffnung. Die jahrelange internationale „Nashorn-Diplomatie“ des

WWF zeigt Wirkung: Wilderei und Handel lassen nach. Die letzten Populationen haben aber nur eine Chance, wenn wir ihnen weiter helfen. Ihre Spende könnte jetzt also in umgekehrter Weise als Aphrodisiakum wirken: damit die Nashörner sich wieder vermehren. Wenn Sie mehr Informationen über unsere Arbeit haben wollen, schreiben Sie dem WWF, Postfach 701 127, W-6000 Frankfurt/Main 70.



Mensch, die Zeit drängt.

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

**Game
ZONE**

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München
Laden und Versand

10.00 - 18.30
Samstag: 10.00 - 13.00

MS DOS CD

3D Pinball	79,90
Acies Collection	59,90
Action Soccer	79,90
AD&D Collection	79,90
Air Power	79,90
Alien Odyssey	69,90
Aliens	99,90
Alone in the Dark 3 k.d.	99,90
Al Unser Racing	59,90
Amerika 1861-1865	99,90
Apache Longbow	79,90
Archibald	79,90
Assassins	85,90
Aufschwung Ost Deluxe	79,90
Battle Bugs k.d.	49,90
Battle Beast	89,90
Battle Isle 2	89,90
Bioforge k.d.	85,90
Bloodwings	79,90
Breach 2	39,90
Bureau 13 k.d.	79,90
Casual 2	85,90
Chess Challenge	69,90
Chessmaster 4000 Turbo	35,90
Chessmaster 3000	39,90
Combat Air Patrol	69,90
Command & Conquer dt.	89,90
Command & Conquer engl.	79,90
Complete Chess System	39,90
Crossed-No Remorse	89,90

Cyberia	49,90
Darker	85,90
Dark Universe	89,90
Down Patrol	59,90
Day of Tactics	35,90
Descent	49,90
Destruction Derby	95,90
Dig engl.	65,90
Diseworld engl.	39,90
Dragon Lore k.d.	39,90
Dreamweb engl.	59,90
Dreamweb k.d.	79,90
Dungeon Master 2	85,90
Entomorph	79,90
Empire 2	79,90
Exploration	89,90
Eye of Beholder 1-3 k.d.	39,90
Fade to Black	89,90
Fantasy Step	85,90
Fatal Racer	69,90
Fila Soccer 96	89,90
First Encounter-Elite 3 k.d.	89,90
Flight Shop	79,90
Flight Unlimited	69,90
Floppers	59,90
Freddy Pharkas	49,90
F2 Fighter	89,90
Hardball 5	89,90
Heroes of Might & Magic	79,90
Hexen	79,90
Hi-Octane k.d.	59,90

Mive	69,90
Hole in One Golf	59,90
Humans 1 & 2	29,90
Incredible Machine 2	79,90
Indy Car	29,90
Inferno k.d.	39,90
Iron Assault	39,90
Johnny Mnemonic	79,90
Jungle Strike	29,90
Kingdom-Far Reaches	79,90
King's Quest 1-6	39,90
King's Quest 7 k.d.	65,90
Kyrodia 3 k.d.	89,90
Leads of Lore k.d.	39,90
Lemmings 3D	89,90
Lemmings 3	39,90
Mad News	69,90
Magik Carpet Plus	69,90
Magik Carpet 2	85,90
Magik of Endaria	69,90
Master of Magic k.d.	89,90
Mezwarrior 2	89,90
Megaman X&B Button Joy.	99,90
Megacore	39,90
Millennia	89,90
Mortal Combat 3	79,90
Myrd k.d.	69,90
Naxos Racing	89,90
NBA Jam T.E.	85,90
NBA Live	75,90
Need for Speed	85,90

NHL Hockey 94	29,90
NHL Hockey 96	89,90
Noctropolis	49,90
Oldtimer	29,90
Panic in the Park	79,90
Panzer General	69,90
PGA Golf 96	85,90
Phantasmagoria	89,90
Pinball Illusion	59,90
Pitfall 95	85,90
Populous & Powermancer	29,90
Primal Rage	85,90
Prisoner of Ice k.d.	99,90
Privateer	29,90
Ran Soccer	79,90
Raptor (Vollversion)	29,90
Rebel Assault	35,90
Rebel Assault	275,90
Sam & Max k.d.	59,90
Screamball	49,90
Shadowcaster	29,90
Shanghai Great Moments	89,90
Sim City 2000 Collection	99,90
Sim Isle	79,90
Simon 1 k.d.	39,90
Simon 2 k.d.	79,90
Sim Tower	89,90
Sovereigns & Lederball	69,90
Space Hulk	79,90
Space Marines	79,90
Space Quest 6 k.d.	89,90

SSH 21 Sea Wolf	29,90
Star Trek Final Unity k.d.	105,90
Star Trek Ominipedia	89,90
Star Trek 25th A.	29,90
Steel Panthers	89,90
Stonekeep	109,90
Strike Commander	29,90
Superkarts	59,90
Syndicate Plus	39,90
Tekwar	99,90
TFX 2 - Eurof. 2000	89,90
Three Worlds	79,90
Thundercage	99,90
Total verrückte Rallye	49,90
Transport Tycoon Dlx.	95,90
Ultima 7 Bundle	29,90
Under Killing Moon k.d.	79,90
Underworld 1 & 2	29,90
US Navy Fighters Gold	95,90
Virtual Valerie	279,90
Vollgas k.d.	89,90
Warcraft 2	89,90
Warcraft 2 Deluxe	79,90
Warriors	59,90
Warwolf vs Comanche	69,90
Wellands	69,90
Widow Voyage 2 k.d.	79,90
Wichaven	79,90
Wolf	79,90
Worms	69,90
X-Com k.d.	69,90

Rebel Assault 2



Über 1.000.000 mal verkaufte sich in den letzten drei Jahren Rebel Assault I. Dieser Action-Knaller war Vorreiter einer neuen Software-Generation. Als erstes auf CD-ROM erhältliches PC-Spiel sorgte es für den Durchbruch der Silberscheiben im Entertainment-Bereich. Boris Sander folgte der Einladung von Softgold, um sich den lange erwarteten Thronfolger Rebel Assault II - The Hidden Empire anzusehen.

Die Star Wars-Trilogie besitzt schon seit langem absoluten Kultstatus. Surfen Sie doch mal durch das World Wide Web, Sie werden über 3000 Net Sites zu diesem Thema finden. Es scheint gar so, als sei diese künstliche Phantasiewelt inzwischen Wirklichkeit geworden.

Im Jahre 1977 schuf George Lucas den Krieg der Sterne, den ersten Teil der Star Wars-Saga. Prinzessin Leia wurde dazu auserkoren, die Herrschaft über das galaktische Imperium zu übernehmen. Aber sie wird von den verbrecherischen imperialen Truppen gefangen genommen und verschleppt. Der furchtlose Luke

Skywalker, der draufgängerische Pilot Han Solo und der niedliche Roboter R2D2 im Schwingdeckelmülleimer-Look befreien sie aus der Gefangenschaft.

1980 folgte der zweite Teil, diesmal unter der Regie von Irvin Kershner mit dem Titel Das Imperium schlägt zurück. Die Rebellen haben zwar den Todesstern zerstört, doch irgendwo lauern immer noch Darth Vaders imperiale Truppen. Ihnen gelingt es, die Rebellen zu unterwerfen. Doch Prinzessin Leia und Han Solo überleben die Schlacht, während Luke Skywalker von Yoda zum Jedi-Ritter geschlagen wird.

Die bisher letzte Folge kam 1983

in die Kinos. Richard Marquand führte Regie in Die Rückkehr der Jedi-Ritter. Wesen aus allen Winkeln der Galaxis formieren sich erneut, um zusammen mit Luke Skywalker und Han Solo die endgültige Zerstörung des Imperiums vorzubereiten. George Lucas ist momentan mit den Dreharbeiten für ein neues Star Wars-Abenteuer beschäftigt, das hoffentlich bald im Kino zu bestaunen ist.

"Kleine" Kostprobe gefällig?

Mehr als einen Vorgeschmack dessen, was uns im Filmpalast erwartet, liefert die Fortsetzung

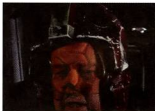
von Rebel Assault I. Schon vor dem offiziellen Veröffentlichungstermin am 23. November schlägt Rebel Assault II alle Rekorde: 100.000 Vorbestellungen allein in Deutschland. Weltweit sind es sogar so viele, wie vom ersten Teil



Doch die Rettung naht, die Rebellen schlagen zurück.



Ich wußte gar nicht, daß Lord Helmchen einen Bruder hat.



aus den LucasArts-Studios insgesamt verkauft wurden. Aus gut informierten Kreisen konnte ich erfahren, daß sich alle engeren Microsoft-Mitarbeiter Sonderurlaub genommen haben, um den Tobsuchtsanfällen des "Ugly Kid Bill" aus dem Weg zu gehen. Verständlicherweise, angesichts dieser beeindruckenden Zahlen! Vielleicht sollte man in der Redmonder Marketing-Abteilung die Werbestrategie noch einmal überdenken und dafür Sorge tragen, daß es auch die Qualität der Software ist, die die Nachfrage anregt. Wie so etwas funktioniert, dafür haben wir jetzt ein gutes



Ich glaube kaum, daß wir dem Burschen gerade ein Wiegenlied gezwitschert haben

Beispiel gefunden.

LucasArts größtes und aufwendigstes Projekt

Rebel II ist kaum zu vergleichen mit seinem Vorgänger und erzählt eine völlig neue Geschichte mit den Helden Rookie One und Ru Murleen. Die beiden haben wir ja schon im ersten Teil von Rebel Assault kennengelernt. Nachdem einige Rebellenraumschiffe auf mysteriöse Weise im Dreighton-Nebel verschwunden sind, macht sich Rookie One auf die Suche nach seinen verschollenen

der Rebellen erzählen sich gar untereinander, daß sich dem Nebel nähernde Schiffe von den Geisterschiffen beider Flotten angegriffen worden sind.

Rookie One empfängt einen Notruf, den ein Raumschiff noch in letzter Sekunde aussendet, bevor es im Nebel verschwindet. Rookie macht sich auf den Weg. In der Nähe des Nebels trifft er auf Einheiten der imperialen Truppen, obwohl dieser Ort strategisch eher von untergeordneter Bedeutung ist. Im Laufe der Geschichte bewahrt sich, daß das Imperium für das Verschwinden der Schiffe verantwortlich ist. Die Rebellen finden heraus, daß ihr totgeglaubter Gegner eine neue Waffe entwickelt hat. Nun stehen sie einem Imperium gegenüber, das stärker ist als je zuvor...

Video-Sequenzen mit Live-Action in atemberaubender Qualität vermitteln den Eindruck eines interaktiven Films.

Unglaublich, daß dieses Werk auf nur 2 CDs Platz findet. Die Video-Animation ist so flüssig und ruckelfrei, daß man zunächst glaubt, die Signale eines Videorecorders

vor sich zu haben. Die kontrastreiche und brillante SVGA-Darstellung gibt auch winzigste



Details scharf und farbenprächtiger wieder. Und für die schauspielerische Leistung der Darsteller fällt mir eigentlich kein passender Superlativ ein. Sie wurden mit der Blue Screen-Technik aufgenommen und anschließend in computergenerierte 3D-Landschaften eingefügt. Im Gegensatz zu manch anderer Produktion ist dieser Trick jedoch ganz hervorragend gelungen, denn die Darsteller wurden zum einen ohne scharfe Kanten in die Szene eingestanz, zum anderen ist der Schattenwurf auf Böden oder an den Wänden sehr wirklichkeitssnah.

Der Computer-Hintergrund ist



Guckuck, wo Isser denn? Eine der vielen Action-Szenen.



Der letzte Hilferuf, bevor die Videoübertragung abbricht...

Video-Sequenzen mit Live-Action in atemberaubender Qualität vermitteln den Eindruck eines interaktiven Films.

Kameraden. Die Legende berichtet, daß zwei gegnerische Flotten während einer Schlacht von dem galaktischen Nebel, der in etwa mit dem irdischen Bermuda-Dreieck vergleichbar ist, verschlungen wurden. Die Piloten

ALTERNATIVEN



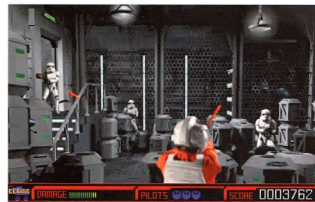
WING COMMANDER 3
EA • ca. Dfl 105,-
Geballte Action mit
Edelgrafik



DARK FORCES
Softgold • ca. Dfl 109,-
Ballerspiel mit interaktiven
Adventure-Elementen



NOVASTORM
Pygmalion • ca. Dfl 100,-
3D-Action in
Spielhallenqualität



Lucas-Film-typisch einfach phänomenal. Was vor Jahren schon in den Star Wars-Filmen sehr beeindruckend aussah, kommt heute durch den Einsatz von fortschrittlicheren Grafik-Workstations noch besser über den Schirm. Zusammen mit dem Stereosound entsteht so eine wirklich packende Atmosphäre, bei der natürlich auch der Humor nicht zu kurz kommt.

Perfektes Gameplay

Vince Lee, seines Zeichens Projektleiter von LucasArts, begann 1990 mit der Entwicklung von INSANE, der Interactive Streaming and Animation Engine. Diese machte Rebel Assault II erst möglich. Seinen neuesten Geniestreich konnten er und seine

Crew in vielen Details noch verbessern. Der Spieler hat nun die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad mit dem sogenannten Difficulty Editor über zahlreiche Optionen selbst zu bestimmen. Im ganzen Spiel gibt es mehr als 500 Ziele, dreimal soviel wie in Rebel I. Ein Online-Handbuch vermittelt das nötige Hintergrundwissen, und zusammen mit den neuen, verbesserten Joystick-Routinen ist man bestens für die Konfrontation mit dem Imperium gewappnet. Ich würde den Programmierern von Video für Windows dringend empfehlen, Nachhilfestunden im Fach Software-Codes zum Abspielen von Videos bei LucasArts zu nehmen (aber die werden sie nicht kriegen!!!), denn die Engine



ist das beste, was ich bisher zu sehen bekam.

Die Sound-Engine iMUSE (Interactive Music and Sound Effects) sorgt dafür, daß die Sprachausgabe immer mit den Lippenbewegungen synchron ist. Da die Klangerzeugung mit der gängigen MIDI-Hardware OPL2 oder OPL3 der Soundkarten ungefähr so toll klingt wie ein Chor von 16, wenn's hochkommt 32 piepsenden Digitaluhren, holte man sich bei LucasArts gleich ein Orchester ins Studio und gibt die Sound-Unterlegung über Digital Audio wieder. Ich habe meinen 400 Watt-Verstärker angeschlossen, und es klingt einfach toll. Allerdings sollte ich meiner Nachbarin vielleicht demnächst einen Blumenstrauß mitbringen, damit sie wieder mit mir redet, aber den Sound muß man einfach so laut genießen...

Unweigerlich zog ich den Kopf ein

Die zahlreichen Action-Sequenzen bieten sehr viel Abwechslung. Ob zu Fuß in feindlichen Raumschiffschächten oder mit dem X-Wing durch dichte Asteroidengürtel... es geht mächtig die Post ab. Ich möchte Ihnen ja nicht zu viel verraten, aber die letztgenannte Szene muß ich einfach näher beschreiben: Die Felsblöcke sind absolut realistisch gerendert und drehen sich in alle Richtungen. Beim Durchfliegen von Asteroidenlöchern mußte ich unweigerlich den Kopf einziehen, denn es wurde mitunter ziemlich eng. Als ob dies nicht schon schwierig genug wäre, muß man währenddessen die entgegenkommenden Interceptors mit Waffengewalt davon überzeugen, daß es unanständig ist, in einer solchen Situation das Feuer auf einsame Rebellen zu eröffnen. Die Animation ist absolut flüssig, eben irgendwie "real". Auch in den anderen Missionen gibt es viel zu entdecken. In gegnerischen Raumschiffen fahren Aufzüge auf

und ab, oder Transporter fliegen einem über den Kopf hinweg. Beim genauen Betrachten entdeckt man sehr viele Gimmicks, die die Story authentisch werden lassen. Zahlreiche Gegner sorgen aber dafür, daß man zum gemütlichen Sightseeing eigentlich kaum Zeit hat.

Glauben Sie mir, Sie brauchen keine Silicon Graphics

Obwohl Rebel Assault II technisch gesehen neue Maßstäbe setzt, müssen Sie jetzt nicht unbedingt losstürmen und sich ein neues Pentium-Board zulegen. Auch auf etwas langsameren 486ern ist der Titel gut spielbar, allerdings nur in niedriger Auflösung oder interlaced. Aber die Atmosphäre leidet darunter kaum bis gar nicht. Viel Platz auf der Platte brauchen Sie auch nicht, denn abgesehen vom Sound-Setup läuft das ganze Spiel komplett von der CD. Ich freue mich schon auf die Dinge, die da kommen werden, denn Rebel Assault II ist wieder ein großer Schritt nach vorn. Auch diejenigen, die sich nicht so recht an "Ballerspielen" erfreuen können, sollten einen Blick auf Rebel II riskieren. Man wird noch lange Zeit davon sprechen. **(P)**

REBEL ASSAULT 2

Hersteller
Softgold
Tel.: 02131 - 9650
ca. DM 89,-

Mindestanforderungen
486 DX2-66, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM, Sound Blaster-kompatible Karte, Joystick

Pro
Mitfließende Video-Sequenzen
Perfekter Stereosound, erstklassige Sprachausgabe
Schwierigkeitsgrad individuell einstellbar
Viel Action, tolle Atmosphäre
Fantastisches Gameplay
Beeindruckende Detailgenauigkeit

Kontra
Nothing, rien, nödwörzciä

93%



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 Universallëxikon, 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!

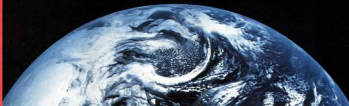
 0130/37 32

FAX 089/66 57 80 00



CompuServe®

Die ganze Welt per Tastendruck



Action-Adventures sind die wahre Herausforderung für jeden gebübten Spieler. Sie fordern Geschicklichkeit, Grips und manchmal auch eine Portion Glück. Besonders spannend wird es, wenn die Programmierer den ahnungslosen Spieler in einer Umgebung aussetzen, die vor Magie, Geheimnissen und fiesen Gegnern nur so strotzt. Dann heißt es Zähne zeigen und kämpfen, bis man das eigene Leben und vielleicht auch noch das einer schönen Prinzessin gerettet hat. Bermuda Syndrome wird in der Anleitung bezeichnet als "Ein Game für Gamer, bei dem keine Kompromisse gemacht wurden". Große Versprechungen also, die wir als spielerfahrene Redakteure natürlich gleich auf Herz und Nieren prüfen wollten.

Erstens kommt es anders und zweitens als man denkt

Wir schreiben das Jahr 1942. Das Geschwader von US-Pilot Jack J. Thompson hat den Auftrag, zehn Flugzeuge über den Atlantik nach good old England zu bringen. Churchill braucht die Flieger als Unterstützung im Kampf gegen Hitler-Deutschland. Die vier Bomber und sechs Langstrecken-Jäger verlassen die Air-Base bei strahlendem Sonnenschein. Die Formation fliegt ohne Zwischenfälle, bis sie eine Wolkenfront über einer kleinen Insel mitten im Bermuda-Dreieck durchfliegt. Dann ist plötzlich die Hölle los. Feindliche Jäger greifen von allen Seiten an. Jacks Flugzeug wird schwer beschädigt. Während die übrige Crew mit Fallschirmen aussteigt, versucht Jack, seinen Vogel zu retten. Vergeblich. Schließlich verläßt auch er das Flugzeug mit seinem Fallschirm und landet mit lautem Krachen in der Baumkrone eines Urwaldriesen auf der geheimnisvollen Insel. Mit einem Messer befreit er sich aus seinen Gurten und fällt blindlings in das Abenteuer seines Lebens.

Nach diesem Intro beginnt ein

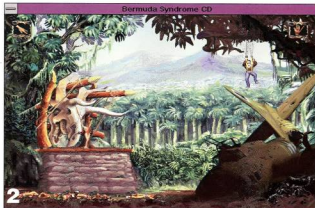
spannendes Action-Adventure. Gleich zu Beginn des eigentlichen Spiels müssen Sie in Gestalt von Jack eine Prinzessin befreien. Die hätte eigentlich dem Urwald-Gott Xenon, einem riesigen Dinosaurier, geopfert werden müssen. Doch der wurde vom herabstürzenden Flugzeugwrack enthauptet. Und die Prinzessin kann nun nicht mehr geopfert werden. Irgendwie schade, denn nur durch das Opfer hätte ihr Vater, der König der Insel Ijagmar, vom Schwarzen Schlaf erweckt werden können. Aber vielleicht gibt es ja auch eine andere Möglichkeit ihn zu retten.

Jack und die ebenso hübsche wie stolze Urwald-Prinzessin beschließen, gemeinsam ein Mittel gegen die mysteriöse Krankheit des Königs zu suchen. Und außerdem möchte der Held der Geschichte auch wieder nach Hause. Doch der Weg dahin ist lang. Er führt durch verlassene Städte, tiefe Höhlen und alles, was zu einer geheimnisvollen Welt halt so dazugehört.

Auf Tarzans Spuren durch den Urwald

Die Steuerung des Spiels ist denkbar

1 Wenn Schlange und Dinosaurier sich streiten, freut sich der Abenteuer-Spieler und wartet erst mal ab. **2** Hat denn niemand hier im Dschungel ein Sprungtuch für mich? **3** Morgens fliegt man noch ahnungslos durch das 20. Jahrhundert.



Das Bermuda-Dreieck ist immer gut für spannende Geschichten. Lorenz Steinke ist hineingeflogen und erlebte Erstaunliches ...



CD REVIEW

Bermuda Syndrome

einfach. Auf Druck der Cursor-Tasten geht, rennt, schwimmt und springt Jack durch den Urwald. In einem Menü kann er zwischen Aktionen wechseln oder die Waffe wählen. Die Prinzessin aus dem Urwald - sie heißt übrigens Natalia - weicht ihm nicht von der Seite. Wird es besonders verzwick, kann Jack ihr auch Fragen stellen, die in glasklarem Englisch aus dem Lautsprecher ertönen und gleichzeitig in deutsch auf dem Bildschirm erscheinen.

Manchmal hilft Natalia dem ratlosen Abenteuerer. Gelegentlich erweist sie sich aber auch als wahre Prinzessin auf der Erbse und zeigt, daß sie ihren eigenen Kopf hat.

Die ersten Schritte im Urwald sind vergleichsweise einfach. Jack findet im Wrack seines Flugzeugs ein Gewehr und Munition. Leider ist das Gewehr vom falschen Kaliber, um die

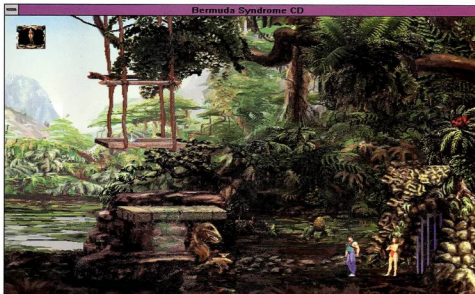
Die Figuren sind abwechslungsreich animiert: Jack zuckt mit den Schultern, wenn er Natalia gerade nicht finden kann.

im Urwald herumstreunenden Dinosaurier zu töten. Und einige der Echsen werden höchstens noch wütender, wenn Jack sein Magazin in ihren Krötenpanzer feuert. Da heißt es Köpfchen anstrengen für den Spieler. Denn wer zuletzt lacht, frißt den andern.

Bissige Saurierszenen und satte Klanguntermalung inklusive

Das Spiel ist voll netter Details. Die Figuren sind abwechslungsreich animiert: Jack zuckt mit den Schultern, wenn er Natalia gerade nicht finden kann. Langweilt er sich, raucht er erst mal eine Lucky. Die Spielfiguren reagieren aufeinander: Kommt Jack der Prinzessin zu nahe, weicht sie einen Schritt zurück. Und beide schauen sich unruhig um, wenn der Spieler ihnen nicht den Weg zum nächsten Rätsel zeigt. Auch die Tiere sind immer in Bewegung: Geschmeidig fliegen die Archäopteryx durch den Himmel, verspielt tollt die Raubsaurier-Herde auf der Wiese - solange zumindest, bis die Tiere Jack ihre messerscharfen Zähne in die Schulter schlagen können.

Und wenn Ihnen das unappetitliche Schmatzen der Dinos und die etwas monotone Hintergrundmusik als Klangkulisse nicht ausreichen, können Sie auch die dem Spiel beiliegende Soundtrack-CD in Ihre HiFi-Anlage einlegen. Lehnen Sie sich entspannt zurück und genießen Sie die Musik zum Spiel, während Sie über Ihren Weg durch den Urwald



Ich glaub, ich stehe im (Ur)wald. Wo ist denn hier der Ausgang, bitteschön?

grübeln. Geheimtip der Redaktion ist Lied Nummer zwei, das "Bermuda Theme", das ein wenig an Jurassic Park erinnert.

Für Sie als geübten Adventure-Spieler sollte es keine Schwierigkeit sein, den ersten Spielabschnitt zu durchlaufen und mit dem Teleporter in die Unterwelt einzutauchen. Dort können Sie Ihre Fähigkeiten beim Jump and Run durch ein Labyrinth beweisen. Im weiteren Spielverlauf

treffen Sie einen auskunftsfreudigen Zwerg und natürlich irgendwann auch den bösen Zauberer. Außerdem müssen Sie Jack vor den bösen Schlangemenschen bewahren. Die waren einst Herrscher der Insel Ijagmar, bevor sie von den Menschen verjagt wurden. Nun sinnen die Schlangenmenschen auf Rache und haben auch schon einen teuflischen Plan. Wie der aussieht? Nicht fragen! Spielen!

ALTERNATIVEN



SIMON THE SORCERER
Bomco • ca. DM 89,-
Der Original-Fantasy-Klasmusik.



BIG RED ADVENTURE
Bomco • ca. DM 120,-
Langanhaltender, optisch beeindruckender Spaß.



WOODRUFF
Sierra • ca. DM 89,-
Sieht toll aus, ist aber schwer zu spielen.

BERMUDA SYNDROME

Hersteller

BMG
04106-6140
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen

486SX-33, 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte mit 256 Farben unter Windows, MPC-kompatible Soundkarte, MPC-kompatible CD-ROM-Laufwerk

Pro

Einfache Steuerung der Spielfigur
Schöne Urwaldlandschaften
Beiliegende CD mit Soundtracks

Kontra

Die Grafik in der Unterwelt ist etwas eintönig
Zum Teil sehr leichte Rätsel

82%

CAPITALISM

*Das ultimative Strategiespiel
um Geld, Macht und Reichtum*

Nur der gerissene Finanzhai hat eine Chance, in der freien Marktwirtschaft zu überleben. Testen Sie Ihre Fähigkeiten im harten Wettbewerb, erhöhen Sie die Preise, beeinflussen Sie das Warenangebot, öffnen Sie neue Märkte und rollen Sie die Börse auf.

In der Wirtschaftssimulation CAPITALISM übernehmen Sie ein aufstrebendes Firmen-Imperium und führen es durch geschicktes Taktieren an die Spitze der Megakonzerne. Nur wer an der Börse das richtige Gespür für heiße Aktienanlagen beweist und die Wünsche der Konsumenten befriedigt, hat eine Chance in die finanzielle Oberliga aufzusteigen.

FEATURES:

- Umfangreiche Datenbank aller verfügbaren Produkte
- Statistische Überwachung und Aufbereitung der Entscheidungen des Spielers
- Flexible Schwierigkeitsabstufung
- Interaktives On-Line Tutorial aller Spielfunktionen
- Zahlreiche Szenarios mit komplexen Problemstellungen

WARD
Games



Kompatibel
mit
Windows 95



MS-DOS
CD-ROM

INTERACTIVE
MAGIC



SOFTWARE 2000



The Hive

"Luke Skywalker und Käpt'n Kirk - ich komme!",
rief Lorenz Steinke und startete The Hive.



CD REVIEW



Noch eine der angenehmeren Kreaturen in diesem Spiel.

Arcade-Games sind eine Klasse für sich. Kein anderes Genre stellt so hohe Anforderungen an Mensch und Maschine, bei keinem anderen liegen Tod und Triumph so dicht beieinander. Oft entscheiden nur ein Sekundenbruchteil und ein kleiner Schwenk des Joysticks darüber, ob man als gefeierter Held aus dem Kampf hervorgeht oder vom feindlichen Laser zur Sternenstaub zerbrösel wird. The Hive ist da keine Ausnahme.

Von Hivasekten und Giftmischern

Helms, der schlimmste Bösewicht des Universums, produziert mit

Oh Mann. Wer hat denn da wieder die Vorfahrt nicht beachtet?



ALTERNATIVEN



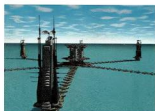
WING COMMANDER 3
EA • ca. DM 109,-
Geballte Action mit
Edergrafik



DARK FORCES
Softgold • ca. DM 109,-
Ballerspiel mit interaktiven
Adventure-Einlagen



NOVASTORM
Pennysoft • ca. DM 100,-
3D-Action in
Spielhallenqualität



Kap Karneval ist nichts dagegen.



Mein schönes Raumschiff. Ich hatte
doch erst drei Monatsraten bezahlt.



Jetzt bloß kein falsches Wort sagen.
Die könnte geladen sein.

von Helms befindet, und schließlich
noch gegen die Königin der
Hivasekte-Krieger kämpfen.

Mittendrin statt nur in der ersten Reihe

Wer The Hive spielt, ist von Anfang an mittendrin: Das Raumschiff und die Rettungskapsel bieten einen perfekten Rundumblick, wie man ihn von Spielen wie Wing Commander kennt und schätzt. Filmisch und dramaturgisch gut gemachte Videosequenzen lockern die Handlung auf. Zurücklehnen kann sich der Spieler bei diesen kurzen Einlagen allerdings nicht. Denn schon hinter der nächsten Ecke - soweit man bei Planeten überhaupt von Ecken sprechen kann - lauert wieder die unvorstellbar gemeinen

Noir Dyne-Fieslinge. Die exzellent gemachte Grafik-Engine und der satte 16Bit-Sound sorgen für optischen und akustischen Genuß und steigern damit die Spannung zusätzlich. Multimedia, wie es der Arcade-Freak liebt: Die beiden CDs auf denen The Hive angeboten wird, sind bis oben hin voll mit Programm-Code und Abenteuer.

Und eins können wir versprechen: Das Spiel ist erstklassig. Wer The Hive startet, bekommt Unterhaltung vom Feinsten geboten. Anfänger sollten allerdings erst mal mit dem Practise-Modus beginnen und sich ein bißchen im Luft- und Bodenkampf üben, bevor sie den armen Max auf die Quads und Hivasekten loslassen. Sonst hat er allenfalls die Überlebenschancen eines Wurstbrötchens im Hundezwinger.

Nichts für kleine Rechner

Nur logisch, daß ein Spiel, das irgendwas im 3. Jahrtausend spielt, sich nicht mit der Software des 2. Jahrtausends rumschlagen möchte. Daher haben die Programmierer The Hive ausschließlich für Windows 95 geschrieben. Besitzer von älteren Windows-Versionen oder 4 MB-Rechnern haben bei diesem Game das Nachsehen. Ein Double Speed CD-ROM und eine Local-Bus-Grafikkarte werden ebenfalls vorausgesetzt. Aber was, so fragen wir uns, ist die Anschaffung dieser Hardware schon gegen die Rettung der Galaxie vor den bösen Hivasekten. (2)

THE HIVE

Hersteller
Softgold
Tel.: 02131-965111
ca. DM 119,-

Mindestanforderungen
486DX2-66 mit Windows 95, 8 MB RAM, PCI- oder VLB-SVGA-Grafikkarte, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, Maus oder Joystick, Thrustmaster, CH Flightstick oder Analog Joystick

Pro
Action pur
Echte Space-Atmosphäre
Grafik-Menge Grafik und Sound

Kontra
Hohe Systemanforderungen
Nur unter Windows 95 lauffähig
Nur zwei Schwierigkeitsstufen

92%

Talisman

Ein magischer Stein ist verschwunden. Markus Brodrick machte sich auf die Suche nach dem Talisman.



CD REVIEW



1 Marja, die Seherin, rät Ihnen, so schnell wie möglich von diesem Ort zu fliehen. 2 In der Küche treffen Sie auf Shakan, Herrscher des Reiches der Golaner. 3 In der Werkhalle. Hier gibt es DEN Tip, um Golan verlassen zu können.



Soviel vorweg: Wer sich von diesem Spiel neue Impulse für das Adventure-Genre erwartet, wird enttäuscht sein. Talisman ist ein klassisches Adventure, in dem der Held der Geschichte durch viele verschiedene Räume wandert, alle möglichen Orte nach brauchbaren Gegenständen absucht, diese dann mit anderen Dingen kombiniert und irgendwann ein bestimmtes Ziel erreicht. Wer jedoch seine Sammlung um ein Spiel mit kristallklarem Sound und gut gemachten

Grafiken bereichern will, wird nicht schlecht bedient.

Kurz zur Story: Der Held der Geschichte, Alex, wird als kleiner Junge, nachdem sein Dorf von Dämonen überfallen wurde, in das Reich der Golaner verschlagen. Zehn Jahre später macht er sich auf die Suche nach dem magischen Stein seines Großvaters, der Talisman genannt wird. Er sucht seine Eltern und fragt sich, ob es überhaupt noch Menschen gibt, die gegen die Dämonen ankämpfen.

Um sein Ziel zu erreichen, muß er auf abenteuerlichen Wegen die Welt der Golaner verlassen. Auf seiner Suche nach dem Talisman wird er einer Vielzahl von Gefahren begegnen.

Nichts Neues im Abenteuerland

Ihre Aufgabe als Spieler ist es, einen Weg aus den Höhlen der Golaner zu finden. In der Oberwelt angelangt, machen Sie sich auf die Suche nach dem Talisman. Dazu müssen Sie Ihre Umgebung auskundschaften. Mit der Maus können Sie sich durch die verschiedenen Bilder des Spiels klicken. Trifft der Mauszeiger auf ein Objekt, das für den Fortgang des Spiels wichtig ist, wird es benannt. Klicken Sie dann darauf, erscheint ein Funktionsfenster, in dem Sie auswählen können, was Sie mit dem Objekt machen wollen. Sie können gefundene Gegenstände an Ort und Stelle benutzen oder mit auf Ihre Reise nehmen. Für alle Adventure-Fans, die nicht lesen mögen oder noch nicht lesen können, kann jedes Detail des Bildschirms in einer Sprachausgabe beschrieben werden.

Auf Ihrer langen Reise durch fremde Städte und Länder werden

Sie viele Personen treffen. Diese geben Ihnen Tips, zeigen Ihnen den Weg, überlassen Ihnen nützliche Dinge oder tauschen sie bei Ihnen gegen andere ein.

Sie werden eine Menge Werkzeuge und Reiseutensilien benötigen, die Sie sich auf der langen Reise durch Alex' Welt besorgen müssen. Das ist nicht immer ungefährlich, denn Sie werden auch

Talisman lebt von dem guten Sound, den phantasievollen Grafiken und den teilweise recht komplizierten Puzzles.

auf weniger freundliche Wesen treffen, die Ihnen schlimmstenfalls sogar nach dem Leben trachten - Werwölfe, Zombies, Dämonen. Bei meinem ersten Spiel verschleppte mich ein Werwolf auf ein Totenschiff, nur weil ich ihm seinen Sack abkaufen wollte. Wenn ich diesem Typen doch nur angesehen hätte, daß er schlecht drauf ist!

Auf der langen Suche nach Ihrer Heimat, Ihren Eltern und dem Talisman werden Sie so ungewöhn-



Tilli, die knackige Tochter Shakan's, scheint nicht interessiert an Ihnen.



4

TALISMAN

Hersteller
Software 2000
Tel: 05241 - 986010
ca. DM 109,-

Mindestanforderungen
386 - 33, 4MB RAM, MS-DOS 5.0 oder
höher, SVGA-Monitor, CD-ROM-
Laufwerk, Maus, Läuft mit allen
gängigen Soundkarten

Pro
Sprachausgabe in Deutsch
Phantasievolle Grafiken
Gute Hintergrundmusik
Wenig Gewalt

Kontra
Läuft sehr langsam
Schlappe Dialoge
Typisches Finde- und Probiere-Adventure

65%



4 Das freundliche Wüstenvolk wird Ihr
Willkommen bis zum nächsten Haken
feiern. **5** Ein Zombie vor dem Thron
des finsternen Herrschers des
Dämonenvolks. Auf der Suche nach
Ihrer verschleppten Gefährtin entdeck-
en Sie diesen Ort.



6

lichen Verkehrsmitteln wie
Transportspinnen begegnen,
mit einer Karawane durch die Wüste
ziehen und mit dem Schiff über
endlose Ozeane reisen. Sie werden
unter den hilfreichen Zwergen leben
und dem Volk der Amazonen
begegnen, das versuchen wird, Sie
zu versklaven. Haben Sie endlich
Ihr Ziel erreicht, werden durch die
Kraft des Talisman die Dämonen
von der Erde verbannt und alle
Gefahren haben eine Ende.

Ganz auf der Höhe?

Talisman lebt von dem guten
Sound, den phantasievollen
Grafiken und den teilweise recht
komplizierten Puzzles. Sie werden
ziemlich lange knobeln müssen, bis
Sie die Funktion der Objekte, die
Sie gefunden haben, erkennen und
von allen Personen die richtigen
Informationen für Ihr Weiterkommen
erhalten haben. Danach können Sie
Sich daran machen, den Weg in
das nächste Bild auszufüllen. Ein
wirklich herausragender Punkt ist
die Hintergrundmusik. An New Age-
Stücke erinnernd, wird sie nie
nervig oder langweilig. Die
Tonqualität ist wirklich gut, lediglich
eine Lautstärkeregelung hätte nicht
geschadet.

Richtige Spannung, die den
Spieler stundenlang vor den
Bildschirm fesselt und atemlos
aufregende Sequenzen anheben
läßt, will sich nicht einstellen. Das
Gefühl, das trotz aller moderner
Technik mitschwingt, ist eher die



Suchspielromantik früher
Adventures. Gerade bei einem
Spiel wie Talisman wäre es sicher
möglich gewesen, durch gute
Sprachausgaben und
Videosequenzen eine
faszinierende, mystische
Atmosphäre zu schaffen, die den
Spieler aus der Welt des Alltags
heraus in ihren Bann zieht. Das
Gemisch aus Märchen- und
Horrelementen allein schafft es
nicht.

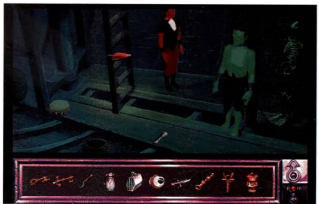
All I need is speed...

Dazu kommt noch, daß zumindest
bei der Vorabversion, die uns die
Firma Software 2000 zur Verfügung
stellte, die Ladezeiten des Spiels

und der Wechsel zwischen Bildern
kleine Ewigkeiten in Anspruch
nehmen. Das Spiel hochzufahren
und eine abgespeicherte Sequenz
aufzurufen dauerte auf unserer
nicht gerade langsamen
Testmaschine fast drei Minuten.
Das ist nicht mehr Stand der
Technik! Es wäre wünschenswert,
wenn es den Programmierern

gelänge, die endgültige Version des
Spiels deutlich zu beschleunigen.

Richtige Suchspiel-Fans, denen
es nicht auf Spielgeschwindigkeit
und Action ankommt, werden mit
Talisman sicher Spaß haben. Wenn
Sie jedoch zu den Spielern
gehören, die Action und Spannung
suchen, werden Sie mit anderen
Adventures glücklicher werden.



Versuchen Sie einmal, von hier zu entkommen! Der Zombie kann
Ihnen gute Tips geben.

ALTERNATIVEN



FRANKENSTEIN
Interplay • ca. DM 109,-
Düstere, atemlose Spannung
in Frankenstein's Schloß!



ALBION
Blue Byte • ca. DM 119,-
Anfänger geeignetes,
umfangreiches SF-Abenteuer



BIG RED ADV.
Bomco • ca. DM 119,-
Langenhaltender, optisch
beeindruckender Spaß

Phantasmagoria

Teil II

Die erste Hälfte von Phantasmagoria ist ja mittlerweile erfolgreich bewältigt. Aber haben Sie auch den Mut, den finalen Kampf gegen das Böse aufzunehmen? Wie versprochen öffnet Martin Mirbach seine Trickkiste, um Ihre Chancen erheblich zu vergrößern...

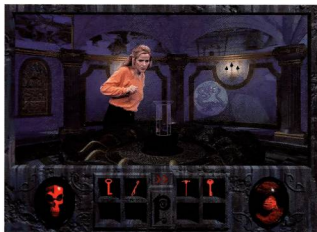
Kapitel 5

In diesem Spielabschnitt dreht sich alles um ein einziges Thema: Geheimgänge. Aber eins nach dem anderen. Die Nacht war wieder einmal schlimm und voller Alpträume. Am folgenden Morgen sollten Sie der Einladung Cyrus' ins Kutscherhaus folgen, wo Sie von Harriett zu einer Séance eingeladen werden. Dabei haben Sie die Möglichkeit, mit dem Geist Carnos in Kontakt zu treten und erhalten einen Hinweis über den Drachen, der Ihnen den Weg weisen wird. Sie fragen sich natürlich, was das soll und machen sich sofort auf die Suche. Begeben Sie sich in die dritte Etage, in die Rotunde gegenüber Ihrem Schlafzimmer. Dort finden Sie nun eine merkwürdige Lampe auf dem Tisch mitten im Zimmer, die Ihnen bisher gar nicht aufgefallen war. Na, macht nichts, das mag daran liegen, daß diese Lampe magische Kräfte besitzt. Spätestens wenn Sie sie berühren, geht Ihnen ein Licht auf. Dann erscheint nämlich eine Projektion an der Wand, natürlich das Bild eines Drachen. Sie erinnern sich an die Weissagung Carnos und unter-

suchen umgehend diesen Teil der Wand. So entdecken Sie einen Geheimgang, der über eine Plattform in einem zweiten Geheimgang mündet. Wenn Sie diesen Geheimgang weiter entlang gehen, kommen Sie über eine weitere Plattform zu einem dritten Gang, diesmal in der ersten Etage. Achten Sie besonders auf die Seitenwände, dort verbirgt sich ein Schalter. Betätigen Sie den Schalter, und es wird sich ein verborgenes Portal öffnen, das Ihnen den Weg ins Privattheater des Magiers freigibt. Da sich das Portal ebenso schnell, wie es sich geöffnet hat, auch wieder schließt, bleibt Ihnen wohl nichts anderes übrig, als durch den offiziellen Theatereingang weiterzugehen. Auf einem Sofa im Theater sehen Sie, wie Ihr volltrunkener Gatte laut schnarchend seinen Rausch ausschläft. Er ist im Moment nicht ansprechbar. Macht nichts, dieser Tag ist für Sie zu Ende.

Kapitel 6

Zunächst sollten Sie unbedingt erneut das Theater aufsuchen. Don wird Sie völlig in Ruhe lassen und übellaunig seinen Kater pflegen. Durch den Bühnenausgang gelangen Sie in den Schminkraum, wo Sie sich natürlich sofort gewissenhaft umsehen. Was liegt denn da im großen Kleiderschrank? Richtig, ein Foto von Malcolm und Camo! Klemmen Sie sich das Ding unter den Arm, steigen Sie in den Wagen und fahren Sie unverzüglich in die Stadt. Klopfen Sie bei Malcolm an, und wenn Ethyl öffnet, zeigen Sie ihr das Foto. Sobald Malcolm auftaucht, nehmen Sie ihn unerbittlich ins Kreuzverhör. Er wird singen wie ein kleines Vögelchen. So erfahren Sie alles über den Dämon, und daß Malcolm glaubt, dieser stecke bereits in Don. Zwar hat Malcolm Don bereits





auch in Dons Gesicht nicht verfehlen! Trotzdem läßt sich Don so einfach nicht aufhalten. Sie rennen also los, und zwar ins Kinderzimmer. Um das Zauberbuch in der Dunkelkammer können Sie sich später noch kümmern. Wenn Don im Kinderzimmer auftaucht, verpassen Sie ihm eins mit dem scharfen Glassplitter, rennen wieder zurück in die Dunkelkammer und holen sich das Zauberbuch. Es hilft leider alles nichts. Don ist jetzt so richtig in Rage und schleppt Sie auf die Todesmaschine. Als er Sie schon mit einem Arm an die Maschine gefesselt hat, greifen Sie mit der freien Hand nach dem Schneemann und zeigen ihn Ihrem Noch-Ehegatten. Dann dieser erinnert sich tatsächlich für einen kurzen Augenblick, greift Sie nachtsam und - tja. Sie nutzen Ihre letzte Chance und befördern ihn in die ewige Verdammnis. Aber glauben Sie ja nicht, daß Sie nun alles überstanden hätten. Kaum hat Ihr Mann sein Leben ausgehaucht, löst sich der Dämon aus dem leblosen Körper und geht direkt auf Sie los. Also nichts wie raus aus dem Theater, der Lift ist zwar blockiert, aber die Tür zum Geheimgang steht glücklicherweise offen. Hangeln Sie sich an dem abgebrochenen Rohr entlang und rennen Sie in Carnos Zauberkammer. Schließen Sie die schwere Holztür und legen Sie den Riegel vor. Gehen Sie dann die Stufen herunter und legen Sie das Zauberbuch auf den Altar. Den grünen Talisman von Carnos Leiche legen Sie auf das Zauberbuch. Dann schlitzen Sie sich selbst mit der Scherbe die Hand auf, lassen etwas von Ihrem Blut auf den Talisman tropfen und legen den Rosenkranz dazu. Gleich hat der Dämon die Holztür zerschlagen und wird unaufhaltsam in das Zimmer eindringen. Nur der richtige Bannspruch kann Sie jetzt noch retten, dann ist das Spiel schließlich beendet. Ein gleichzeitiges Ende Ihrer Alpträume kann ich allerdings nicht garantieren...



abgeschrieben, seine Tips für Ihren Umgang mit dem Bösen werden sich aber noch als überaus nützlich erweisen. Also zurück zum Haus. Dort werden Sie Mike begegnen, dem Techniker der Telefongesellschaft. Unterhalten Sie sich mit ihm, es soll sein letztes Gespräch werden. Sobald er das Haus verläßt,

wird seine Verbindung mit dem Leben jäh unterbrochen.

Kapitel 7

Im siebten Kapitel wird's noch einmal richtig wild, also machen Sie sich auf ein höllisches Wettrennen mit den Kräften des Bösen gefaßt. Als erstes brauchen Sie den

Glassplitter aus dem Kinderzimmer in der dritten Etage. Dann geht es weiter durch die Geheimtür in der Kapelle zur verborgenen Krypta, wo Sie auf Maries Sarg nahe der Tür einen Rosenkranz finden werden, den Sie später noch dringend brauchen. Von dort müssen Sie sich ein weiteres Mal ins Theater begeben. Im Schminkraum liegt Dons Weste herum, in der sich ein kleiner Weihnachtsschneemann befindet. Ab ins Inventory damit. So, und jetzt geht's los, das Echtzeiltrennen beginnt, sämtliche Fehler sind ab sofort tabu. Zum ersten Mal seit Kapitel Eins ist die Tür zu Dons Dunkelkammer wieder geöffnet, also nehmen Sie Ihren ganzen Mut zusammen und gehen direkt dorthin. Lassen Sie sich von den Fotos, die Sie dort finden, nicht ablenken, denn Don wird Sie unvermittelt angreifen, sobald er Sie bemerkt. Wie Sie ihn sich am besten vom Leib halten können? Sie erinnern sich doch an den Abflußreiner, nicht wahr? Dieses Zeug wird seine ätzende Wirkung



Budget Games

Es führt nur ein Weg zum Erfolg, und der heißt Sparsamkeit. Eine gute Gelegenheit zum erfolgreichen Sparen bieten PC-Spiele zu stark reduzierten Preisen, wie sie uns immer wieder von den Firmen schmackhaft gemacht werden. Sparschwein Martin Wilmer hat schon mal vorgeschmeckt...



Dreamweb

White Label • ca. DM 29,95 • CD

Dreamweb ist ein knackiges Point & Click-Abenteuer, ein Musterbeispiel dafür, wie man das Interesse des Spielers aufrechterhält, indem man ihn in alle möglichen Verderbtheiten verstrickt. Vom ersten Augenblick an, wo Sie mit Eden, einer dunkelhaarigen Schönheit im Bett liegen, wissen Sie, daß Ihnen einige heiße Abenteuer bevorstehen werden. Die dichte, düstere Atmosphäre umhüllt das gesamte Spiel und erlebt gegen Ende noch eine weitere Steigerung, wo die Köpfe rollen und wo Unzucht treibende Pärchen entdecken, daß sich noch ein unbekannter Dritter im Raum befindet, der absolut keine Fahrkarten schießt.

Die Cartoon-Grafiken wirken Wunder, wenn es darum geht, eine glaubwürdige Spielumgebung zu erschaffen, und es ist schon fast eine Schande, wenn Ihre gesamte Welt in einem wahnwitzigen Finale aus Blut, Sex und Gewehrdonner in Trümmer fällt. Sie sind ein Fan von lustigen Rätselspielen? Dann lassen Sie lieber die Finger von diesem destruktiven Rollenspiel. **Gesamt: 86%**

REBEL ASSAULT

Rebel Assault ist ein heißes Ballerspiel mit viel abwechslungsreicher Action, dessen Gameplay jedoch im Langzeitest einiges zu wünschen übrig läßt. Über die Grafiken kann man absolut nicht meckern, da bürgt der Name LucasArts schon für Qualität, aber offen gesagt gibt es hier keine großen Unterschiede zu anderen derzeit erhältlichen Shoot'-em-ups aus der Ich-Perspektive.

Wäre da nicht der Name LucasArts, der die Verpackung so auffällig ziert, sowie die Querverbindungen zu den überaus beliebten Star Wars-Filmen (Krieg der Sterne), wäre dieser Titel wohl längst schon in Vergessenheit geraten. Man muß sagen, daß sich LucasArts manchmal ziemlich dünne Süppchen zusammenbraut, und

wenn's ans Ausklopfen geht, stellt man fest, daß dies einer ihrer bislang schwächsten Titel ist.

Gesamt: 71%

CANNON FODDER 2

Wenn Sie Krieg bislang für eine grundsätzliche, traurige, erschütternde Sache hielten, dann haben Sie noch nicht die Sensible-Version von Krieg erlebt! Cannon Fodder 2 nimmt dem Krieg all seine schlimmen Elemente, dreht ihn um 180° Grad und macht daraus eines der unterhaltendsten und amüsantesten Spiele, die jemals für den PC entwickelt wurden.

Sie steuern gleichzeitig bis zu sechs Soldaten, mit denen Sie durch verschiedene Landschaften stolchen und dem Gegner die Hölle heiß machen. Die Grafiken der Figuren



sind zwar ziemlich winzig ausgefallen, doch hier geht es in erster Linie um Gameplay reinsten Wassers, nicht mehr und nicht weniger. Zur Verfügung stehen Ihnen übrigens auch diverse Fortbewegungsmittel - vom Motorschlitten über Hubschrauber bis hin zu mobilen MG-Türmen. Nirgends sonst können Sie mit Granaten so viel Spaß bekommen wie bei Cannon Fodder 2. Wenn es etwas an diesem Spiel zu mäkeln gibt, dann, daß es zu viele Ähnlichkeiten zum Original gibt. Aber was soll's, so viel Spielbarkeit zum äußerst attraktiven Preis sollte man immer mitnehmen.

Gesamt: 83%

DAWN PATROL

Wenn es um epische Porträts der Sorgen und Nöte eines Jägerpiloten

im Ersten Weltkrieg geht, dann schafft es höchstens noch Wings of Glory, an die Akkuratess von Dawn Patrol heranzureichen. Die Spielverpackung enthält ein monumentales Kapitel der Geschichte dieses Jahrhunderts mit Porträts aller wichtigen Beteiligten (auf deutscher und britischer Seite). Hier erfahren Sie, wie es den todesmutigen Helden der Lüfte gelang, all die Gefahren, in die sie hineingerieten, heil zu überstehen.

Unter Verwendung der bewährten Rowan Grafik-Engine erhalten Sie die Möglichkeit, die Schlacht um die Lufthoheit zu simulieren. Allerdings es hierbei auch einige Enttäuschungen. Sämtliche Zweikämpfe in der Luft sind in Sekundenschnelle über die Bühne gegangen, und die Feindflieger agieren längst nicht so intelligent, wie





man sich das gewünscht hätte. Die Auswahl der Flugzeuge ist beeindruckend groß, obwohl manche Modelle eher an fliegende Flechtkörbe erinnern.

Das extreme Ausmaß der Tastenbelegungen sowie mangelnde Detailfülle auf der Erdoberfläche könnten auf viele Leute abschreckend wirken. Seien Sie gewarnt! Gehalt ist reichlich vorhanden, aber das Gameplay müssen Sie sich hart erarbeiten.

Gesamt: 79%

WORLD OF COMBAT

Wasdas? Novalogics gesamte Voxel-Technologie in einer schicken Box? U-Boote - Wolfpak, Panzer - Armoured Fist, Hubschrauber - Comanche... ein Traum für jeden kleinen Kriegstreiber.

In Wolfpak kommandieren Sie entweder eine Flotte deutscher U-Boote, einen Frachter oder einen Zerstörer-convoy der Allierten. Hier zählt einzig Ihre strategische Kompetenz, wenn Sie mit Seekarten, Radarbildschirmen und vielen anderen nautischen Schnickschnack herumfummeln. Die Herangehensweise an das Thema erinnert stark an 688 Attack Sub, und Microprosses Kandidat ist offen gesagt einen Tick besser spielbar. Wenn Sie aber auf abwechslungsreiche Einsätze stehen, dann ist Wolfpak eine heiße Empfehlung für Sie. Mehr als 50 verschiedene Aufträge machen den Dauerspaß zu einem der stärksten Kaufargumente für diesen Titel. Zurück an Land! Armoured Fist gibt

Ihnen die Gelegenheit, in einem modernen Sherman-Panzer gegen Terroristen zu Felde zu ziehen. Die Grafik-Engine mit ihrer relativ beeindruckenden Voxel-Routine entspricht der, die auch in Comanche Anwendung fand. Mit Hilfe dieser Technik werden realistische Texturen auf "Drahtmodelle" von Landschaften gelegt, was aus der Entfernung einen wirklich atemberaubenden Effekt hat. Aus der Nähe betrachtet, und das ist nun mal die übliche Position des Spielers, sieht die Sache schon anders aus. Die Grafiken wirken zeitweise derart gepixelt, daß es schwerfällt, den Gegner von der ihm umgebenden Landschaft zu unterscheiden. Das Game selbst ist eher ein Ballerspiel als eine Tanksimulation; der Auftrag läßt sich problemlos auf "suchen und zerstören" reduzieren. Trotz alledem sorgt dieser Titel auch für eine ganze Menge Spielspaß.

Das soeben Gesagte läßt sich auch auf den nächsten Titel, Comanche, übertragen, nur, daß sich die Handlung diesmal in luftige Höhen emporhebt. Letzten Endes haben wir hier ein gutes, wenn auch nicht bemerkenswertes Paket, bei dessen günstigem Preis die meisten Gegenargumente weiche Knie bekommen dürften.

Gesamt: 81%

A & D MASTERPIECE COLLECTION

Sechs der besten? Ein Paket für alle Fälle? Shattered Lands, Strahd's



Possession, Genie's Curse, Wake of the Ravager, Stone Prophet und Menzoberranzan - die ultimative Rollenspiel-Sammlung?

Beginnen wir mit Shattered Lands! Mit über 100 magischen Sprüchen haben wir hier eines der umfangreichsten Zaubersysteme überhaupt. Schade nur, daß das ruckelige Scrollen sowie die fragwürdige Game-Engine (es brauchte zwei Jahre bis zu ihrer Perfektionierung) den Gesamteindruck mächtig schmälern.

Wake of the Ravager ist eine Weiterführung dieser Spielwelt. Im Vergleich zum Vorgänger gibt's viele Ähnlichkeiten und nur wenige Verbesserungen an der Game-Engine. Auch die Präsentation ist nicht gerade überragend. Insgesamt bieten Wake of the Ravager und Shattered Lands noch deutlich Raum für Verbesserungen, auch wenn die Handlung wirklich enttäuschend ist.

Weiter geht's in die Höhenlagen der Rollenspiele aus der Spielerperspektive. Da wäre zunächst einmal Strahd's Possession, eine hervorragende Geschichte, der es aber an jeglicher Atmosphäre mangelt, insbesondere wenn man bedenkt, daß es hier um Vampire geht. Wieder einmal wird das Gameplay durch eine müde Grafik-Engine beeinträchtigt, läßt sich aber durchaus noch als fesselnd bezeichnen.

Stone Prophet ist der Nachfolger dieses Titels, mit dem sich schon so mancher Rollenspiel-Freak bis in die frühen Morgenstunden beschäftigt hat. Probleme bereitet hier nur der

extrem hohe Schwierigkeitsgrad.

Wenn es um Arcade-Rollenspiele geht, dann zählt Genie's Curse zu den besten. Aus der Draufsicht erleben Sie hier Action nonstop, und der Schwierigkeitsgrad ist weit weniger besorgniserregend als beim vorigen Titel. Wenn ich Vergleiche ziehen müßte, dann am ehesten mit der Zelda-Serie für das Super Nintendo.

Schließlich wäre da noch Menzoberranzan, eine Reise durch die dunklen Höhlen der Unterwelt, wo Sie den Part des abtrünnigen Elfen Drizt O'Durden übernehmen. Ein umfangreiches Rollenspiel in der Ich-Perspektive, das für viele zu Recht als das derzeit beste seiner Art gilt.

So, das war's. Sechs unschlagbare Rollenspiele? Oder vielleicht doch ein bißchen zuviel des Guten? Von beidem wäre, würde ich sagen. Es gibt Leute, die auf anspruchsvolle, fesselnde und unterhaltsame Rollenspiele stehen - für die ist dieses Paket der Himmel auf Erden. Aber es gibt auch diejenigen, die jeden, der mehr als zwei Stunden mit Stielaugen vor dem Bildschirm sitzt und Zombies und Kobolde beschimpft, als Freak bezeichnen. Auch die haben bis zu einem gewissen Grade recht.

Tatsache aber ist, daß Sie wohl kaum eine Spielesammlung finden werden, die Ihnen mehr unterhaltsame Stunden bieten kann als diese hier. Und das allein ist Grund genug, dieses Paket seiner Sammlung hinzuzufügen.

Gesamt: 83%



Finger weg!

Da wir Ihnen in dieser Ausgabe die Top-Ten dieses Jahres präsentieren, wollen wir Ihnen auch den Bodensatz der Spielwelt nicht vorenthalten. Martin Mirbach hilft beim Sparen...

Hole In One



Gametek • ca. DM 99,-
Eine richtig gute Golf-Simulation ist schwer zu finden, klar, aber Hole In One spottet wirklich jeder Beschreibung. Hey Leute, auf der Erde gibt es eine Gravitation! Hier allerdings fliegt der Ball völlig unmotiviert und fern jeglicher physikalischen Gesetze durch die Lüfte. Oh je! Und die einzige Sounduntermauerung aus einem dumpfen "Wupp" beim Abschlag besteht. Für so ein Spiel ist wirklich jeder Pfennig zu schade.

Dagger's Race



Microforum • ca. DM 89,-
Nur unter einem Aspekt ist dieses Spiel wirklich rasant: Bei Dagger's Race handelt es sich nämlich um einen Langeweile-Beschleuniger ohnegleichen. Miese Welt-raum-Missionen, die Grafiken sind eine Zumutung, der Sound dröhnt wie beim alten C 64 und ein paar Laien-darsteller wettstreiten um die übelste schauspielerische Leistung. Solch ein Müll dürfte eigentlich gar nicht erst in den Regalen stehen!

Hugo



ITE • ca. DM 89,-
Was im Fernsehen beliebt ist, muß zu Hause noch lange nicht gut ankommen. Dilettantisch gestaltet, mit sehr limitierten Aktionen und einigen total schweren Stellen garniert - dieses Spiel ist so überflüssig wie ein Kropf. Selbst wenn Sie überhaupt nicht mehr wissen, wohin mit Ihrem Geld, für Hugo ist es noch zu schade!

Celebrity Poker



New World Computing ca. DM 79,-
Morgan Fairchild, Joe Piscopo, Jonathan Frakes und Sie in einer Pokerrunde. Na, toll! Was dabei herauskommt sind ein paar dumme Sprüche, Pokervarianten, die kein Mensch kennt, Langeweile und schlappe 80 Marker weniger in Ihrem Portemonnaie. Aber jetzt wissen Sie ja Bescheid und spielen lieber weiterhin in der Kneipe nebenan...

Cyber Bikes



Gametek • ca. DM 79,-
Auf einem Motorrad durch den Cyberspace düsen und wild rumballern - was sich hier ohnehin schon verquer anhört, wird durch eine ebenso platte Rahmenhandlung solide untermauert. Die unübersichtlichen Grafiken sind auch noch technisch unter aller Würde und verderben den Spielspaß schon vor dem ersten Schuß. Das gab's vor mehr als zehn Jahren schon deutlich besser. Solche Spiele wollen wir nicht!

Blown Away



Instant Access • ca. DM 99,-
Worum es geht? Als Spieler müssen Sie einen Haufen Bomben entschärfen, um so Ihre Familie zu retten. Punkt. Das schafft man, indem für jede Bombe ein Puzzle gelöst wird. So haben Sie also ein Spiel voller Puzzles, die aber allesamt so absurd schlecht sind, daß ich kein weiteres Wort über dieses Spiel verlieren werde. Wieder Punkt.

Archibald Applebrooks Abenteuer



Software 2000 • ca. DM 99,-
Ein Comic-Adventure mit absolut enttäuschenden 2D-Grafiken ist mehr als überflüssig, sollte man meinen? Warum wurde dann bloß dieses Spiel veröffentlicht? Am ideenlosen Gameplay und den schlappen Witzchen kann es doch auch nicht gelegen haben. Der absolute Oberhammer ist allerdings die stümperhafte Übersetzung ins Deutsche. Abgelehnt!

ran-Trainer



Greenwood • ca. DM 129,-
Und noch eine gemutierte Fernsehadaptation! Hier läuft alles talsch herum: völlig umständliche Bedienung, aber dafür absolut schlichtes Gameplay. Es gibt etwa drei verschiedene Aktionen, die sich an Langeweile gegenseitig übertrumpfen und dem Spieler keine Chance lassen, auch nur für fünf Minuten wach zu bleiben. Zum Glück gibt es bei Fußballtrainer-Simulationen genügend gute Alternativen.

Combat Air Patrol



Psygnosis • ca. DM 89,-
Dieser Fehlversuch einer FlightSim bietet Ihnen ganze neun (9!) verschiedene Flugzeuge, von denen Sie aber nicht mehr als zwei (2!) selber steuern dürfen. Als Ausgleich dafür gibt es ganz miese Grafiken, üblen Sound und wenig Gameplay. Wenn Sie auf unfreiwillige Komik, Uralt-Technik und dumpe Spielführung stehen, sollten Sie unbedingt noch in diesem Jahr zuschlagen!

The Last Bounty Hunter



Mirage • ca. DM 99,-
Bei diesem Ballerspiel in Western-Ambiente geht es einzig und allein darum, jeden, der auf Sie zielt, sofort abzuschießen. Für alle, die keine GameGun besitzen und das Spiel konventionell mit der Maus steuern müssen, gibt es selbst beim ersten Mal kein Pardon. Hier schlägt das miserable und absolute Eintönige Gameplay auf Anheb voll durch. Lassen Sie sich von ein paar netten Filmsequenzen nicht blenden, selbst die werden permanent wiederholt. Fazit: Zum Abschluß freigeben!



Shuttle	HO-101, 50A R-1-Cache, Linc, Optel Chigants, AM B105 S141, B105, 40A, 40B, 40C, 40D, 40E, 40F, 40G, 40H, 40I, 40J, 40K, 40L, 40M, 40N, 40O, 40P, 40Q, 40R, 40S, 40T, 40U, 40V, 40W, 40X, 40Y, 40Z, 40AA, 40AB, 40AC, 40AD, 40AE, 40AF, 40AG, 40AH, 40AI, 40AJ, 40AK, 40AL, 40AM, 40AN, 40AO, 40AP, 40AQ, 40AR, 40AS, 40AT, 40AU, 40AV, 40AW, 40AX, 40AY, 40AZ, 40BA, 40BB, 40BC, 40BD, 40BE, 40BF, 40BG, 40BH, 40BI, 40BJ, 40BK, 40BL, 40BM, 40BN, 40BO, 40BP, 40BQ, 40BR, 40BS, 40BT, 40BU, 40BV, 40BW, 40BX, 40BY, 40BZ, 40CA, 40CB, 40CC, 40CD, 40CE, 40CF, 40CG, 40CH, 40CI, 40CJ, 40CK, 40CL, 40CM, 40CN, 40CO, 40CP, 40CQ, 40CR, 40CS, 40CT, 40CU, 40CV, 40CW, 40CX, 40CY, 40CZ, 40DA, 40DB, 40DC, 40DD, 40DE, 40DF, 40DG, 40DH, 40DI, 40DJ, 40DK, 40DL, 40DM, 40DN, 40DO, 40DP, 40DQ, 40DR, 40DS, 40DT, 40DU, 40DV, 40DW, 40DX, 40DY, 40DZ, 40EA, 40EB, 40EC, 40ED, 40EE, 40EF, 40EG, 40EH, 40EI, 40EJ, 40EK, 40EL, 40EM, 40EN, 40EO, 40EP, 40EQ, 40ER, 40ES, 40ET, 40EU, 40EV, 40EW, 40EX, 40EY, 40EZ, 40FA, 40FB, 40FC, 40FD, 40FE, 40FF, 40FG, 40FH, 40FI, 40FJ, 40FK, 40FL, 40FM, 40FN, 40FO, 40FP, 40FQ, 40FR, 40FS, 40FT, 40FU, 40FV, 40FW, 40FX, 40FY, 40FZ, 40GA, 40GB, 40GC, 40GD, 40GE, 40GF, 40GG, 40GH, 40GI, 40GJ, 40GK, 40GL, 40GM, 40GN, 40GO, 40GP, 40GQ, 40GR, 40GS, 40GT, 40GU, 40GV, 40GW, 40GX, 40GY, 40GZ, 40HA, 40HB, 40HC, 40HD, 40HE, 40HF, 40HG, 40HH, 40HI, 40HJ, 40HK, 40HL, 40HM, 40HN, 40HO, 40HP, 40HQ, 40HR, 40HS, 40HT, 40HU, 40HV, 40HW, 40HX, 40HY, 40HZ, 40IA, 40IB, 40IC, 40ID, 40IE, 40IF, 40IG, 40IH, 40II, 40IJ, 40IK, 40IL, 40IM, 40IN, 40IO, 40IP, 40IQ, 40IR, 40IS, 40IT, 40IU, 40IV, 40IW, 40IX, 40IY, 40IZ, 40JA, 40JB, 40JC, 40JD, 40JE, 40JF, 40JG, 40JH, 40JI, 40JJ, 40JK, 40JL, 40JM, 40JN, 40JO, 40JP, 40JQ, 40JR, 40JS, 40JT, 40JU, 40JV, 40JW, 40JX, 40JY, 40JZ, 40KA, 40KB, 40KC, 40KD, 40KE, 40KF, 40KG, 40KH, 40KI, 40KJ, 40KL, 40KM, 40KN, 40KO, 40KP, 40KQ, 40KR, 40KS, 40KT, 40KU, 40KV, 40KW, 40KX, 40KY, 40KZ, 40LA, 40LB, 40LC, 40LD, 40LE, 40LF, 40LG, 40LH, 40LI, 40LJ, 40LK, 40LM, 40LN, 40LO, 40LP, 40LQ, 40LR, 40LS, 40LT, 40LU, 40LV, 40LW, 40LX, 40LY, 40LZ, 40MA, 40MB, 40MC, 40MD, 40ME, 40MF, 40MG, 40MH, 40MI, 40MJ, 40MK, 40ML, 40MN, 40MO, 40MP, 40MQ, 40MR, 40MS, 40MT, 40MU, 40MV, 40MW, 40MX, 40MY, 40MZ, 40NA, 40NB, 40NC, 40ND, 40NE, 40NF, 40NG, 40NH, 40NI, 40NJ, 40NK, 40NL, 40NM, 40NO, 40NP, 40NQ, 40NR, 40NS, 40NT, 40NU, 40NV, 40NW, 40NX, 40NY, 40NZ, 40OA, 40OB, 40OC, 40OD, 40OE, 40OF, 40OG, 40OH, 40OI, 40OJ, 40OK, 40OL, 40OM, 40ON, 40OO, 40OP, 40OQ, 40OR, 40OS, 40OT, 40OU, 40OV, 40OW, 40OX, 40OY, 40OZ, 40PA, 40PB, 40PC, 40PD, 40PE, 40PF, 40PG, 40PH, 40PI, 40PJ, 40PK, 40PL, 40PM, 40PN, 40PO, 40PP, 40PQ, 40PR, 40PS, 40PT, 40PU, 40PV, 40PW, 40PX, 40PY, 40PZ, 40QA, 40QB, 40QC, 40QD, 40QE, 40QF, 40QG, 40QH, 40QI, 40QJ, 40QK, 40QL, 40QM, 40QN, 40QO, 40QP, 40QQ, 40QR, 40QS, 40QT, 40QU, 40QV, 40QW, 40QX, 40QY, 40QZ, 40RA, 40RB, 40RC, 40RD, 40RE, 40RF, 40RG, 40RH, 40RI, 40RJ, 40RK, 40RL, 40RM, 40RN, 40RO, 40RP, 40RQ, 40RR, 40RS, 40RT, 40RU, 40RV, 40RW, 40RX, 40RY, 40RZ, 40SA, 40SB, 40SC, 40SD, 40SE, 40SF, 40SG, 40SH, 40SI, 40SJ, 40SK, 40SL, 40SM, 40SN, 40SO, 40SP, 40SQ, 40SR, 40SS, 40ST, 40SU, 40SV, 40SW, 40SX, 40SY, 40SZ, 40TA, 40TB, 40TC, 40TD, 40TE, 40TF, 40TG, 40TH, 40TI, 40TJ, 40TK, 40TL, 40TM, 40TN, 40TO, 40TP, 40TQ, 40TR, 40TS, 40TT, 40TU, 40TV, 40TW, 40TX, 40TY, 40TZ, 40UA, 40UB, 40UC, 40UD, 40UE, 40UF, 40UG, 40UH, 40UI, 40UJ, 40UK, 40UL, 40UM, 40UN, 40UO, 40UP, 40UQ, 40UR, 40US, 40UT, 40UU, 40UV, 40UW, 40UX, 40UY, 40UZ, 40VA, 40VB, 40VC, 40VD, 40VE, 40VF, 40VG, 40VH, 40VI, 40VJ, 40VK, 40VL, 40VM, 40VN, 40VO, 40VP, 40VQ, 40VR, 40VS, 40VT, 40VU, 40VV, 40VW, 40VX, 40VY, 40VZ, 40WA, 40WB, 40WC, 40WD, 40WE, 40WF, 40WG, 40WH, 40WI, 40WJ, 40WK, 40WL, 40WM, 40WN, 40WO, 40WP, 40WQ, 40WR, 40WS, 40WT, 40WU, 40WV, 40WW, 40WX, 40WY, 40WZ, 40XA, 40XB, 40XC, 40XD, 40XE, 40XF, 40XG, 40XH, 40XI, 40XJ, 40XK, 40XL, 40XM, 40XN, 40XO, 40XP, 40XQ, 40XR, 40XS, 40XT, 40XU, 40XV, 40XW, 40XX, 40XY, 40XZ, 40YA, 40YB, 40YC, 40YD, 40YE, 40YF, 40YG, 40YH, 40YI, 40YJ, 40YK, 40YL, 40YM, 40YN, 40YO, 40YP, 40YQ, 40YR, 40YS, 40YT, 40YU, 40YV, 40YW, 40YX, 40YY, 40YZ, 40ZA, 40ZB, 40ZC, 40ZD, 40ZE, 40ZF, 40ZG, 40ZH, 40ZI, 40ZJ, 40ZK, 40ZL, 40ZM, 40ZN, 40ZO, 40ZP, 40ZQ, 40ZR, 40ZS, 40ZT, 40ZU, 40ZV, 40ZW, 40ZX, 40ZY, 40ZZ, 40AAA, 40AAB, 40AAC, 40AAD, 40AAE, 40AAF, 40AAG, 40AAH, 40AAI, 40AAJ, 40AAK, 40AAL, 40AAM, 40AAN, 40AAO, 40AAP, 40AAQ, 40AAR, 40AAS, 40AAT, 40AAU, 40AAV, 40AAW, 40AAX, 40AAZ, 40AAB, 40AAC, 40AAD, 40AAE, 40AAF, 40AAG, 40AAH, 40AAI, 40AAJ, 40AAK, 40AAL, 40AAM, 40AAN, 40AAO, 40AAP, 40AAQ, 40AAR, 40AAS, 40AAT, 40AAU, 40AAV, 40AAW, 40AAX, 40AAZ, 40ABA, 40ABB, 40ABC, 40ABD, 40ABE, 40ABF, 40ABG, 40ABH, 40ABI, 40ABJ, 40ABK, 40ABL, 40ABM, 40ABN, 40ABO, 40ABP, 40ABQ, 40ABR, 40ABS, 40ABT, 40ABU, 40ABV, 40ABW, 40ABX, 40ABY,
---------	---

Ihre bisherigen Speichermodule passen nicht in Ihr Wunschboard? Kein Problem! Wir nehmen sie bei Kauf eines Mainboards in Zahlung

Prozessoren

Tempson	30486 D32-66 MHz 5 Volt	79.00 DM
Tempson	30486 D32-66 MHz 5 Volt	99.00 DM
Cyrix	30486 D3A-60 MHz 3 Volt	149.00 DM
Cyrix	30486 M55C 100MHz 3 Volt	279.00 DM
AMD	30486 D3A-60 MHz 3 Volt Write Back	149.00 DM
AMD	30486 D3A-60 MHz 3 Volt Write Back	179.00 DM
Intel	30486 D3A-60 MHz 3 Volt	139.00 DM
Intel	Pentium-II Chip 75 MHz	299.00 DM
Intel	Pentium-II Chip 90 MHz	439.00 DM
Intel	Pentium-II Chip 100 MHz	499.00 DM
Intel	Pentium-II Chip 120 MHz	444.00 DM
Intel	Pentium-II Chip 133 MHz	879.00 DM
ACE	Processor Adapter 5 x 3 Volt	84.00 DM
ACE	Processor Adapter 80486 chips, graphics	19.00 DM
ACE	Processor Adapter 80486 chips, graphics	35.00 DM

Leistungsmodule

	ohne Parity	mit Parity
S/M 1 M8 70ms, 30Pins		\$100 DM
S/M 4 M8 70ms, 30Pins		220 DM
S/M P52 4 M8 70ms, 30Pins	227,00 DM	279,00 DM
S/M P52 4 M8 70ms, 79Pins EDO	259,00 DM	
S/M P52 8 M8 70ms, 79Pins	439,00 DM	569,00 DM
S/M P52 8 M8 70ms, 79Pins EDO	539,00 DM	
S/M P52 16 M8 70ms, 79Pins	789,00 DM	949,00 DM
S/M P52 16 M8 70ms, 79Pins EDO	1049,00 DM	

Festplatten

Quantum Eel Firebird 15000, 15000S, 1293S, 3400U, 104, 12ms	379.00 BW
Quantum SCSI Firefly 1080S, 1080L, 1283S, 3400U, 104	489.00 BW
Seagate Eel 575M40, 680HS, 2254K, 3400U, 12ms	269.00 BW
Seagate Eel 575B30, 680HS, 2254K, 3400U, 11ms	339.00 BW
Conner Eel C75A50, 620HS, 44K, 3400U, 15ms	299.00 BW
Conner Eel C75B30, 620HS, 44K, 3400U, 11ms	349.00 BW
Conner Eel C75T23, 1270MA, 44K, 3600U, 13ms	419.00 BW
Maxtor Eel 7850A, 620HS, 64K, 3400U, 12ms	319.00 BW
Maxtor Eel 7126A3, 1260HS, 1283S, 3400U, 11ms	419.00 BW
WD Eel AC2335, 630HS, 64K, 4300U, 12ms	319.00 BW
WD Eel AC2350, 630HS, 64K, 4500U, 11ms	339.00 BW
WD Eel C1235, 1260MA, 44K, 3600U, 13ms	439.00 BW

D-RAM-Drives

Nitsumi	FXA05 EIDE/ATAPI 4x5speed	239.00 DM
Philips	PCA43CR EIDE/ATAPI 4x5speed	239.00 DM
Toshiba	XM-5302B EIDE/ATAPI 4x5speed	269.00 DM
Teac	CD-35-AK-00 Iniki, Controller 4x5speed	289.00 DM
Teac	CD-568-003 EIDE/ATAPI 4x5speed	499.00 DM
Pluxtor	PXC 63 CS 5C52 4x5speed	699.00 DM
Sonyo	CWD2545 5C52 4x5speed	699.00 DM

Pentium ist ein Warenzeichen
der Intel Corporation.

Grafikkarten

[illegible]

Soundkarten

Creativ	Soundblaster 16 MCD OEM	149,00 DM
Creativ	Soundblaster AWE 32 VE	299,00 DM
Creativ	Soundblaster AWE 32	439,00 DM
Creativ	Wave Master II	259,00 DM
Shuttle	Sound System 48 16 Bit 58 kompatibel	99,00 DM
Terratec	Sound System Maestro 16	349,00 DM
Terratec	Sound System Maestro 32	359,00 DM
Typhoon	Activ-Bass 25W Surround Sound	65,00 DM
Typhoon	Activ-Bass 25W Surround Sound	119,00 DM

Controller

ISA	1xIDE, 1x floppy, 1xParallel, 1xGame, 2xSerial	29,00 DM
VLB	2xIDE, 1x floppy, 1xParallel, 1xGame, 2xSerial, RFQ, ECP	39,00 DM
Adaptec	AHA 2940 Fast-SCSI, mit Boot Bios, PCI	299,00 DM
NCR	33CRD Fast-SCSI, PCI	109,00 DM
NCR	33CRD Fast-SCSI, mit Boot Bios, PCI	139,00 DM

Monitore

QVC	14", 31.7cm, 64KHz, MPRII	369.00 DM
QVC	15", 38cm, 64KHz, MPRII, Digital	549.00 DM
QVC	17", 43.5cm, 64KHz, MPRII, Digital	889.00 DM

Gehäuse

Europe	Desktop Display Innleft lockiert, 2x3,34", 2x3,5", 2xHD	99,00 DM
Europe	Minitower Display Innleft lockiert, 2x3,34", 2x3,5", 2xHD	99,00 DM
Europe	Minitower Display Innleft lockiert, 2x3,34", 2x3,5", 2xHD	139,00 DM

Zubehör

Microsoft Mouse defender serieI	39,00 DM
Mitsumi Tastatur 102 Tasten	49,00 DM
Accison Netzwerkkarte H21000 kompatibel 3HC	79,00 DM
ACE Koaxial-Kabel für Netzwerk pro Meter	7,99 DM
ACE Endkabelstumpf für Netzwerk	9,99 DM
Mitsumi Floppy Disk 3.5" 1.44 MB	55,00 DM

ommunikation

Nicholson BW-M24ES PocketModem 2400 Baudrate- & Netzbetrieb	49,00 DM
ELSA MicroLink 28.8 TQW extern, analog	479,00 DM
ELSA MicroLink PCC Passiv 168H intern ISDN	249,00 DM
ELSA MicroLink PCPro28.8 TQW Hayes kompatibel, intern ISDN	799,00 DM
ELSA MicroLink PCPro28.8 TQW Hayes kompatibel, extern ISDN	849,00 DM

Share CD-ROM

Topware	D-Info, Adress- & Telefonkatalog Deutschland DOS/Win	39,00 DM
Topware	New Netphon, Softwareadresser CD- & MP3G, V-CD, Win95	44,00 DM
Topware	Blaster II, 30 Action Spiele für DOS/Win	9,95 DM
Topware	Loche Champion für DOS & Windows	39,00 DM
Topware	Rechnen, wägen & informieren zum Thema Herz	29,00 DM
Topware	PC-Info, Verzeichnis PC-Benchmark, PC-Test, -Setup	29,00 DM
Topware	Spiele Hits, Pinball, Slot Machines, Hocus Pocus, ...	19,00 DM
Topware	Kontaktbuch, Telefon, Gedenk CD-ROM, Babaren, viele	19,00 DM
Topware	Windows Showroom Video, Photo Master, KlickPages	19,00 DM
Topware	D-Info, Adress- & Telefonkatalog Deutschland 95/96/Win	39,00 DM

Software

Microsoft Windows 95 Update CD	179,00 DM
Microsoft Windows 95 Halvetion CD	395,00 DM
Microsoft Plus CD	99,00 DM
Microsoft Word 7.0 Update CD	279,00 DM
Microsoft Word 7.0 Halvetion CD	279,00 DM
Microsoft Excel 7.0 Update CD	279,00 DM
Microsoft Excel 7.0 Halvetion CD	279,00 DM
Microsoft Project 4.1 Update CD	1299,00 DM
Microsoft Project 4.1 Halvetion CD	1299,00 DM
Microsoft Office Standard 7.0 Update CD	999,00 DM
Microsoft Office Standard 7.0 Halvetion CD	1299,00 DM
Microsoft Office Professional 7.0 Update CD	799,00 DM
Microsoft Office Professional 7.0 Halvetion CD	1299,00 DM
Corel Draw! 6.0 Update CD	379,00 DM
Corel Draw! 6.0 Halvetion CD	649,00 DM

Gehäuse	Miniserver 2009nm TUV
Mainboard	VLB 256KB Cache S15-Chipsets
Arbeitsspeicher	4GBS P52
Grafikkarte	VLB 1GB Cirrus Logic

Controller	VLB mit FIFO on Board
Festplatte	EIDE 635MB
Laufwerk	3,5" 1,44MB Mitsumi
Touchscreen	320x240 Pixel

Rave Pentium 90

Prozessor	Intel Pentium® 6 Chip 90 MHz
Gehäuse	Bigtower 230Watt TÜV
Mainboard	ASUS P05 TP 4 X2 Intel-Chipset
Arbeitsspeicher	6MB PS2
Grafikkarte	Spee VT Mirage P64 Video 2MB DRAM
Controller	on Board FPO
Festplatte	IDE 655MB
Laufwerk	3,5" 1.44MB Hitachi
Tastatur	Cherry G85-6500
	3399,00 DM

Processor Intel Pentium 4

Gehäuse	Sigwer 330Wett TÜV	
Mainboard	ASUS P56 TP 4 X2 Intel-Chipset	
Arbeitspeicher	DDR P52	
Grafikkarte	Spee V7 Nitroge P64 Video 2MS DRAM	
Controller	on Board FPO	
Festplatte	EIDE 635MB	
Lautwerk	3,5" 1,44MB Hitachi	
Testuhr	Cherry G83-6000	2499,00 DM

Rave Pentium 120	
Processor	Intel Pent

Gehäuse	Sigweaver 130Watt TDV	
Mainboard	ASUS P55 TP 4 XE Intel-Chipset	
Arbeitspeicher	8MB PS2	
Grafikkarte	Spec V7 Nitroge P44 Video 2MB DRAM	
Controller	on Board FTD	
Festplatte	EIDE 43MB	
Laufwerk	3,5" 1,44MB Mitsumi	
Tastatur	Cherry 985-6000	
		2699,00 DM

Rave Pentium 133

Prozessor	Intel Pentium III chip 600 MHz	
Gehäuse	Bigtower 230 Watt TÜV	
Mainboard	ASUS P55 TP 4 XE Intel-Chipset	
Arbeitsspeicher	888 MS2	
Grafikkarte	Spea V7 Nitroge P44 Video 3MB DRAM	
Controller	on Board FIFO	
Festplatte	10DE 635MB	
Laufwerk	3,5", 1,44MB Mitsumi	
Tastatur	Cherry 560-4000	
		2999,00 DM

Aufpreise

Festplatten	EDC 880MB	20,00 DM
	EDC 1080 MB	70,00 DM
	SCSI2 1080 MB inkl. Adaptec 2940	349,00 DM

Ausschließlicher Einsatz von hochwertigen Komponenten
24 Stunden Burn-In-Test
Windows 3.11, Windows 95, OS/2, Unix, Novell kompatibel
Support durch Hotline und Mailbox
1 Jahr vor Ort Service Garantie

Notebook

Ascentia
10.3" DualScan STN Parallelogram,
Cyril G2X/84 MHz, 40MB RAM,
400 MS Windows/graphics.

3.5" FDD, 1 PCMCIA Type III or 2 PCMCIA Type II,
RAM-Battery, 1x1.3 Snd. Battery,
Integrator Trackball,
MS-DOS, Windows 2.3, Laplink, GIM

3 Jahre Garantie

2499,00 DM

Top Ten



Das Jahr ist fast um, die Zeit für Weihnachtseinkäufe steht unmittelbar bevor. Martin Mirbach läßt die letzten zwölf Monate Revue passieren und sagt Ihnen, welcher Kauf sich lohnt.

95!!

Battle Isle 3 - Schatten des Imperators



Blue Byte; ca. DM 109,-

Alein die Story dieses Spiels ist schon eine lohnende Investition. Zu versuchen, sie auch nur annähernd in zwei, drei Sätzen zusammenzufassen, wäre wohl so eine Art Frevel. Nur soviel: Die Rahmenhandlung der Battle Isle-Trilogie wurde von Stefan Piatecki

in Romanform veröffentlicht. Wenn Sie also gerade mal nicht spielen, lohnt sich ein Blick in die Regale Ihres Buchhändlers. Das eigentliche Strategiespiel findet auf einer klassischen Gefechtskarte statt. Viele unterschiedliche Missionen, Campaign-Modus und 64 Waffensysteme erfordern schon einiges an taktischem Geschick. Wildes Drauflosballern läßt den Spieler zwar besonders oft in den Genuß der in 3D-Wiedergabe abgespielten Kampfszenen gelangen, bringt aber auf die Dauer gar nichts. Das Handbuch ist absolut verständlich, aufgrund der 1a-Online-Hilfe aber fast schon überflüssig. Besonders unter Windows 95 sind Plug & Play und unmittelbarer Spielspaß garantiert.

Phantasmagoria



Sierra; ca. DM 119,-

Ein weiterer Schritt auf dem Weg zum interaktiven Film! Die düstere Geschichte von "Master-Storyteller" Roberta Williams wurde nicht nur wunderbar für den PC umgesetzt, sondern zieht den Spieler in der Tat von Anfang an in ihren Bann. Ganze sieben CDs waren nötig, um die unendlich vielen Videosequenzen unterzubringen. Dementsprechend viel Unterhaltung bekommt man für sein Geld. Wird es Ihnen gelingen, das unsagbar Böse aufzuhalten? Leicht wird es Ihnen in diesem packenden Adventure bestimmt nicht gemacht, obwohl die Puzzles zu keiner Zeit unlösbar sind. Unterhalt von bedrohlichen Chorgesängen werden die atmosphärisch dichten Grafiken Sie so schnell nicht mehr loslassen. Intuitive Steuerung und die Möglichkeit, in scheinbar ausgewogenen Situationen den Hintertreuer um Rat zu fragen, machen einen unmittelbaren Spiegelnuß möglich. Von Spaß möchte ich an dieser Stelle eigentlich nicht reden, denn Alpträume und Suchterscheinungen sind keinesfalls ausgeschlossen.

Apache Longbow



Digital Integration; ca. DM 119,-

Hubschrauber-Simulationen gab es in diesem Jahr einige, aber der Apache Longbow ist schon eine Klasse für sich. Unzählige Optionen lassen den Spieler zunächst im Arcade-Modus auf alle ballern, was sich bewegt (zum Üben, sozusagen). Später kann man

dann im Campaign-Modus zu komplexeren Aufgaben schreiten. Das Schöne an Apache Longbow ist, daß die Anleitung bereits im Spiel selbst drinsteckt. Einfach anfangen und den Spielspaß gadenlos genießen - hier ist so etwas noch möglich. Hervorragende Grafiken mit Gouraud-Shading bringen auch hochauflösende Details kristallklar und fein gezeichnet rüber. Dazu gibt es so viele Möglichkeiten das Spiel zu beeinflussen, daß eigentlich nur noch der höhenverstellbare Pilotensitz fehlt. Das absolut realistische Spiegegefühl und die einwandfreie technische Umsetzung machen Apache Longbow zu einer Offenbarung für alle Hobby-Piloten und solche, die es noch werden wollen.

The Need For Speed



Electronic Arts; ca. DM 119,-

Wenigstens eine Rennsimulation sollte auf jedem Wunschzettel zu finden sein. In diesem Jahr muß die Entscheidung ganz klar zwischen Hi Octane und The Need For Speed fallen. Und letzteres ist einfach den berühmten Tick besser. Acht erstklassige Automobile, vom Ferrari bis zur Viper, warten nur darauf, von Ihnen mit Vollgas über die verschiedenen Parcours gejagt zu werden. Das Fahrgelühl erweist sich dabei als absolut realistisch, vom Cockpit-Design über das individuelle Fahrverhalten bis hin zum Gummiaubrieb bei der Vollbremsung. Fantastisch! Die Grafiken sind durchweg klasse und auch der Sound animiert nicht gerade dazu, den Fuß vom Gas zu nehmen. Am meisten Spaß macht natürlich immer noch der direkte Vergleich mit einem Gegner aus Fleisch und Blut. Kein Problem, eine (Null-) Modemoption ist selbstverständlich vorhanden. Moderate Hardware-Anforderungen machen diesen Genuß auch auf betagteren Rechnern möglich. In diesem Genre erste Wahl!

Virtua Chess



Titus; ca. DM 119,-

Schachsimulationen haben einen besonderen Vorteil: Wir Schreiber brauchen das Spiel selbst nicht mehr großartig zu erklären. Wer die Anschaffung einer solchen Software überhaupt in Betracht zieht, wird sich mit dem Regelwerk ganz sicher auskennen. Dafür können wir uns hier ganz den grafischen Vorzügen widmen.

Virtua Chess bietet erstmals eine Super VGA-3D-Oberfläche, die sich nach Belieben drehen, zoomen oder kippen läßt. Alle Schachfiguren wurden auf Silicon Graphics-Maschinen entwickelt und sehen entsprechend gut aus. Es stehen natürlich verschiedene Figurensätze zur Verfügung, aber wenn dies alles zu viel ist, der kann sich auch ein ganz einfaches 2D-Brett darstellen lassen. Auch an der Benutzerfreundlichkeit wurde nicht gespart. Zugvorschläge, Zurücknahmen, Editieren bestimmter Situationen, Netzwerkoption - alles vorhanden. Dazu gibt es eine beachtliche, stufenlos verstellbare Spielstärke und auf Wunsch Sounduntermauerung. Ganz klar die stärkste Schachsimulation dieses Jahres!

Super Streetfighter II Turbo



Gametek; ca. DM 119,-

Die Konversion dieses bekannten Spielhallenklassikers für den PC ist wirklich vollständig geglückt. Und da so etwas ganz und gar nicht selbstverständlich ist, sollte das Herz eines jeden Spielers eigentlich ein kleines Stückchen höher hüpfen. Allerdings

unter einer Voraussetzung: Man muß dieses Genre schon mögen, ansonsten lohnt sich die Anschaffung letztendlich nicht. Fans dagegen bekommen einiges geboten. Man trifft bekannte Gesichter unter den Spielfiguren, lernt aber auch neue kennen. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich dreistufig einstellen, so daß man zumindest etwas Luft zum Üben hat. Das Repertoire an Techniken und Spezialmanövern ist nämlich nicht leicht zu beherrschen, und bis man schließlich gegen den geheimnisvollen Großmeister Akuma antreten darf, braucht es schon einige Praxis. Die Grafiken sind bunt und schön, die Musik paßt, und SSF2T beweist, daß ein solches Spiel auch ohne übertriebene Gewaltdarstellungen kein Stück an Attraktivität verliert.

3-D Ultra Pinball



Sierra; ca. DM 109,-

Eigentlich ist es schon fast unverschämte, wie viele Flipper-Simulationen in diesem Jahr auf den Markt geschmissen wurden. Die meisten davon können Sie allerdings getrost vergessen. Trotzdem - oder gerade deswegen - sollten Sie wissen, welcher der vielen

verschiedenen Titel sein Geld auch wert ist. Der absolute Hit in diesem Genre ist ganz klar 3-D Ultra Pinball aus dem Hause Sierra. Endlich hat der Spieler den gesamten Tisch ständig im Visier, das ebenso lästige wie unschöne Scrollen entfällt. Die 3D-Effekte sind zwar etwas gewöhnungsbedürftig (je weiter die Kugel von den Flippern entfernt ist, desto kleiner sieht sie aus), aber nach einiger Zeit will man gar nicht mehr weg vom Monitor. Drei Standard-Tische, versteckte Levels, ein gutes Bonus-system, viele animierte Grafiken - was will man denn mehr? Der Soundtrack ist ebenfalls gelungen, und eine dermaßen umfangreiche Online-Hilfe gab es beim Flippern bisher noch nie. Bedingte kaufen!

Vollgas



Softgold; ca. DM 119,-

Ganz in der Tradition von Sam & Max bietet Vollgas all das, was das Herz eines Spielers höher schlagen läßt. Lediglich die ganz eingeleisteten Adventure-Fans sollten besser die Finger von diesem Spiel lassen. Puzzles, die so schwer sind, daß sie stundenlange

Konzentration erfordern, oder gar unlösbare Aufgaben gibt es hier nämlich nicht. Stattdessen jede Menge Kurzweil, rasantes Gameplay, exzellente Grafiken im Comic-Stil und einen Soundtrack der Spitzenklasse. Das Spiel wechselt ständig zwischen dialoglastigen Passagen, in denen der Spieler versuchen muß, seinem Gegner bestimmte Informationen zu entlocken, und schnellen Rennsequenzen. Obwohl Voll-gas im Biker-Milieu angesiedelt ist (und alle Klischees wirklich vollständig ausgeschöpft werden), kommt man oftmals durch geschicktes Fragen weiter als durch einen Fußtritt. Für Motorradfahrer sowieso ein Muß, für alle anderen - eigentlich auch!

Action Soccer



UBI-Soft; ca. DM 120,-

Im letzten Jahr war FIFA Soccer der uneingeschränkt beherrschende Faktor auf der Spielwiese der Sportsimulationen. Lange sah es so aus, als wäre ein auch nur gleichwertiges Fußballspiel für den PC nicht in Sicht. Und dann zaubert plötzlich die (relativ)

kleine Software-Schmiede UBI-Soft ein Spitzenspiel aus dem Zylinder, das den Vorjahressieger sogar noch übertrifft. Action Soccer bietet erheblich mehr Kombinationsmöglichkeiten, wirkt dadurch ausgefeilter und besser spielbar. Absolut leichte Steuerung, eine großartige iso-metrische Perspektive und gelungene Grafiken im Comic-Stil lassen dieses Spiel zu einem absoluten Renner werden. Auch die etwas albern wirkenden Mannschaftsnamen können das fantastische Gameplay kein bißchen trüben. Für alle, denen Heribert Faßbender zu inkompetent, ran zu häufig von Werbung unterbrochen oder eigene aktive Betätigung zu anstrengend ist, eignet sich Action Soccer ideal als Ausgleichssport.

Wing Commander III



Electronic Arts; ca. DM 129,-

Es ist schon fast ein ganzes Jahr her, daß dieses Spiel erschienen ist, der Nachfolger steht bereits unmittelbar bevor, und dennoch: Wing III ist und bleibt eines der wichtigsten Spiele des vergangenen Jahres. Da können die Kritiker sagen, was sie wollen, von

wegen linearer Handlungsentwicklung und rückständigem Gameplay. Dieses Spiel hat einen neuen Maßstab gesetzt, auch was die Anforderungen an die Hardware betrifft. Einzig das Erscheinen von Windows 95 hat bewirkt, diese Spirale erneut nach oben zu schrauben. Einen wirklichen interaktiven Film werden Sie zwar auch hier nicht vorfinden - so etwas gibt es bisher nur in der Werbung -, dafür aber ein brillant inszeniertes Mini-Filmepos, das an die große Tradition der Star Wars-Trilogie anknüpft. Dazu ein ordentliches, wenn auch in der Tat nicht sonderlich innovatives Weltraum-Shoot-'em-up, und fertig ist eine Mischung, deren Produktion Millionen gekostet hat. Macht aber nichts. Der finanzielle Aufwand hat sich voll und ganz gelohnt. Spielgeschichte wurde geschrieben, und wir warten sehnsüchtig auf den vierten Teil.

H. BATTLE ROBOT

12mm-MG

HERJANUAR 1996

100mm-Gun

PC POWER

1

Multimedia-CDs

Ein neuer Trend zeichnet sich bei Multimedia-CDs ab: Anstatt mit dilettantischen Billigproduktionen den Markt zu überschwemmen, setzen die Entwickler auf Inhalt und eine ansprechende Gestaltung. Daneben ist aber auch ein genereller Preisverfall feststellbar, denn Produkte für den Massenmarkt lassen sich nur schwer jenseits der 100-Mark-Grenze verkaufen. Und schließlich werden immer mehr Scheiben auch ins Deutsche übersetzt und zum gleichen Preis wie das Original angeboten. Die besten Neuerscheinungen der letzten Wochen möchten wir Ihnen nun auf den folgenden Seiten präsentieren.

The Cranberries

030 - 7239310 • Info: Direct Media Berlin • Preis: DM 44,95

Mit dem Album Doors and Windows folgen die Cranberries dem Trend, Audio-CDs mit Multimedia-Elementen zu verbinden. Neben vier schon bekannten Stücken ist als Bonbon noch eine bis dato unveröffentlichte Version ihres Smash-Hits "Zombie" enthalten, die auch als MPEG-Video in guter Bildqualität vorliegt. Der Schwerpunkt im visuellen Teil, der aus Videoclips und Bildern zusammengestellt wurde, liegt auf zahlreichen Interviews, bei denen Sie die Band zu Hause, in der Kneipe oder während ihrer Tournee näher kennenlernen. Insgesamt werden also die gleichen Themen wie bei einem typischen Home-Video abgedeckt, jedoch unterliegt die Bildqualität den Einschränkungen der PC-Technik.



Hutchinson Encyclopedia

Multimedia

0711 - 6647333 • Info: Heureka Klett, Stuttgart
• Preis: DM 44,95

Dieses englischsprachige Multimedia-Lexikon besteht aus rund 34.000 Artikeln, 3.500 Bildern sowie zahlreichen Audio- und Video-Clips. Der Zugriff auf die Daten erfolgt über eine Indexsuche; beispielsweise in den Bereichen Titel, Wort, Audio, Video, Bilder, Biographie, Bücher, Musik, Namen, Gedichte oder Zitate. Die Hutchinson Encyclopedia fordert reichlich Rechenleistung, deshalb empfehlen wir, auch wenn der Hersteller nur einen 386er als Mindestkonfiguration vorschreibt, eher einen schnellen Pentium. Obwohl die Antwortzeit auf Anfragen insgesamt

recht hoch ist, arbeitet die Volltextsuche, die bis zu 21 Verknüpfungen ermöglicht, erstaunlich flott. Weitere Features umfassen einen Topic-Navigator, der die Auswahl von Oberbegriffen von A-Z erlaubt, eine Zeitleiste, einen einfachen Weltatlas und ein simples Quiz. Die Anzahl der Multimedia-Elemente ist ausreichend, die einzelnen Einträge sind sowohl umfassend als auch informativ, und die Bedieneroberfläche ist klar strukturiert, so daß wir Ihnen diese CD-ROM als informatives Nachschlagewerk ans Herz legen können.



Zeitgeschichte 1933-1945

089 - 431890 • Info: Digital Publishing, München

• Preis: DM 98,-

Ziel dieser CD ist es, einen Überblick über die politische, militärische und gesellschaftliche Entwicklung der im Titel erwähnten Ära zu geben. Enthalten sind circa 2000 Textseiten, deren Verständnis durch viele Videos und Bilder erleichtert wird. Auf einer Weltkarte können Sie sich bis zu einzelnen Städten hineinzoomen. Sind Informationen zu der zuvor einzugebenden Jahreszahl und dem gewählten Ort abrufbar, so können sie diese nun in Form von Icons auf einem Clipboard ablegen. Auf diese Weise werden die Auswahlkriterien für spätere Suchanfragen zusammengestellt, daneben ist aber auch eine konventionelle Textsuche integriert. Lob verdient die Darstellung von Sachverhalten, da sich jede Bildschirmseite leicht begreifen läßt, ohne daß man auf weitere Informationen zurückgreifen muß. Leute, die bislang mit Geschichtsbüchern auf Kriegsfuß standen, können durch diese Scheibe auf eine lockere, multimediale Art etwas über die Zeit während und vor des zweiten Weltkrieges lernen.



ADAC Special - Auto 96

Ende	Drucken	Auswahl	Anzeige	Vergleich	Speichern	Retragen	Hilfe
Vorheriges Fahrzeug		Alfa Romeo Spider 2.0 T Spark 16V				Nächstes Fahrzeug	
		Modell und Kosten					
		Kategorie					
		Motor und Leistung					
		Fahrwerk und Handling					
		Mileage und Verbrauch					
		Mileage und Verbrauch					
		Mileage und Verbrauch					
		Mileage und Verbrauch					
		Mileage und Verbrauch					
		Mileage und Verbrauch					
Großes Bild anzeigen							
Jahresfahrleistung (km)		10000					
Haltungsverlust (Jahre)		4					
Schadstoffemissionsklasse		1					
Gesamtkosten berechnen							

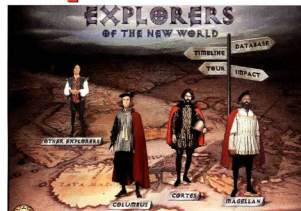
Le Louvre

Tel: 04106 - 6140
 • Info: BMG Ariola Miller GmbH, Quickborn
 • Preis: DM 109,95

Bevor das Louvre zum Museum wurde, mußte es so manche architektonische Veränderung mitmachen. Der Weg der früheren Festung führte durch acht Jahrhunderte, die in geschichtlichen Zusammenhang mit dem Bauwerk gestellt werden. Beim Rundgang durch das Museum können Sie ungefähr 100 der dort ausgestellten Gemälde bewundern, und durch eine Lupenfunktion können selbst die kleinsten Details noch herangezoomt werden. Dazu erhalten Sie weitreichende Erklärungen, die sich nicht nur auf das Bild beschränken, sondern auch Fragen über seinen Schöpfer beantworten. Damit Ihnen der Überblick über die Epochen nicht verlorengelht, sind Zeitleisten vorhanden, die die Orientierung erleichtern. Obwohl Le Louvre auch höheren künstlerischen Ansprüchen gerecht wird, ist der Preis etwas zu hoch angesetzt.



Explorer of the New World



Tel: 089 34563333 • Info: Softkey, München
 • Preis: DM 89,-

Spännende Unterhaltung mit den Eroberern Kolumbus, Magellan, Cortes und 60 weiteren Weltenseglern wartet auf Sie. Die Entdecker und Eroberer agieren dabei vor digitalisierten Hintergrundbildern in Form von Schauspielern, die in historischen Kostümen vor einem Bluescreen gefilmt wurden, und erzählen quasi persönlich von ihren Reisen. Anhand von Karten wird zunächst der Reiseverlauf gezeigt, wobei an wichtigen Orten zu weiteren Einzelheiten verzweigt werden kann. Dort berichten die Entdecker in teilweise recht lebhafter, englischer

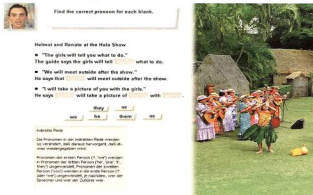
Sprache von ihren Eroberungen, die insbesondere bei Cortes einen Genozid recht nahe kommen. Selbstverständlich ist dies ein historischer Fakt, dennoch wären an der einen oder anderen Stelle kritische Anmerkungen wünschenswert gewesen. Neben der für Softkey-Produkte üblichen Zeitleiste wird wie gewohnt eine Datenbank mit Volltextsuche angeboten. Insgesamt gehört diese Scheibe sowohl vom optischen als auch vom technischen Aspekt zu den Spitzenveröffentlichungen der letzten Zeit. Eine lokalisierte Version soll ab Dezember in den Läden stehen.

Interaktive Sprachreise Englisch

Tel: 089 654523423 • Info: Navigo, München
 • Preis: DM 69,-

Mit diesem Sprachtrainer können Sie nicht nur Ihre bereits vorhandenen Sprachkenntnisse aufbauen, sondern auch noch viel über Amerika und seine Bewohner kennenlernen. Sie begeben sich auf einen optisch ansprechend gestalteten Trip, der durch die zwölf wichtigsten amerikanischen Städte führt. Dort erhalten Sie jeweils drei Lektionen in Form eines vor Ort gedrehten Videoclips. Trainiert werden Grammatik und Wortschatz, wobei die Auswertung durch ein automatisches, intelligentes Lernsystem stat-

tfindet. Hinzu kommen didaktisch allseits beliebte Lückentexte. Sollten Sie ein Mikrofon besitzen, können Sie Ihre Aussprache durch Vergleiche mit den Vorgaben selbst analysieren und verbessern. Für Abwechslung sorgt Ihr Reisebegleiter, der die ganze Angelegenheit mit allerhand lustigen Sprüchen nie zu sturer Büffelei herabdegradiert. Da Sie neben dem Sprachkurs auch noch vieles über Land und Leute erfahren, ist diese Scheibe momentan eine der denkbar angenehmsten Varianten zum Ausbau von Englischkenntnissen.

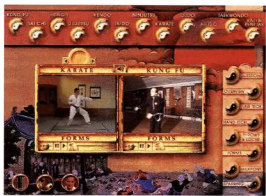


The Martial Arts Explorer

Tel: 089 - 456724 • Info: Softkey, München

• Preis: DM 89,-

Future Vision, die bis jetzt mit jeder Veröffentlichung ihren Ruf als Meister der Multimedia-Kunst untermauern konnten, widmen sich auf dieser neuen CD einem anderen Meister, nämlich Tansakusha, einem Spezialisten für fernöstliche Kampfsportarten. Neben den auch hierzulande bekannteren Disziplinen wie Kung Fu, Tai Chi, Taekwondo, Ninjutsu, Karate und Judo, sind noch Abhandlungen zu sechs weiteren Kampfkünsten auf der CD gespeichert. Die einzelnen Sportarten können mit Hilfe zweier nebeneinanderliegender Fenster verglichen werden, wobei verschiedene Themen wie Bein-, Fuß- und Wurf-Techniken oder die zugehörigen Waffen zur Auswahl stehen. Durch Klicken der im Stile von Bleistiftzeichnungen gehaltenen Illustrationen können Sie diesen Leben einhauchen, d.h. sie in kurze, kommentierte Video-Vorführungen verwandeln. Außerdem steht eine umfangreiche Bibliothek zur Verfügung, in der Sie sich mit gut formulierten Texten zu jedem programmrelevanten Thema schlau machen können, wobei auch Philosophie und die Anatomie des menschlichen Körpers berücksichtigt werden. Einziges Manko ist die teilweise etwas zu knapp bemessene Größe der Videosequenzen. Trotzdem setzen Future Vision mit der ersten CD-ROM, die sich mit asiatischen Kampfkünsten beschäftigt, die Maßlatte für spätere, ähnliche Produkte von Beginn an sehr hoch.



Kontakt mit dem Universum

Tel: 089 34563333 • Info: Markt&Technik, München

• Preis: DM 129,-

Sie sich von Däniken, der weltweit bekannte UFOloge, wagt mit dieser CD-ROM-Veröffentlichung seinen ersten Ausflug in die Multimediawelt. Als Käufer bestiegen Sie die Kommandozentrale eines Raumschiffes, mit dem Sie neun themenbezogene Orte wie Stonehenge, die Cheops-Pyramide oder die Nasca-Ebene in Peru besuchen können. Die zugehörigen Informationen werden Ihnen, unter Einbeziehung von 600 Bildern und 50 Videosequenzen, quasi vor Ort nähergebracht. Desweiteren ist das "Lexikon der außerirdischen Phänomene" mit 3400 Stichwörtern, die in sechs Kategorien gegliedert sind, enthalten.

Weniger aufschlussreich ist das letzte Kapitel, das sich mit der Rückkehr der Außerirdischen beschäftigt. Hinweise für Schaulustige, wo, wann und wie diese stattfinden wird, gibt es nicht - dafür aber eine Präsentation von Dänikens neuestem Buch mit dem Titel "Der jüngste Tag hat schon begonnen". Im Lieferumfang ist zwar eine 3D-Brille enthalten, die entsprechenden Effekte waren für uns jedoch unsichtbar. Eine unübersichtliche Benutzeroberfläche, umständliche Bedienung, lange Ladezeiten, mäßige Grafik und kleine Programmierfehler vermiesen den Spaß nachhaltig, zumal die Scheibe auch reichlich überteuert ausgefallen ist.



Borussia Dortmund 94/95

Tel: 089 654523423 • Info: 1&1 Direkt GmbH, Montabauer • Preis: DM 69,-

Unter dem Banner Deutschlands bekanntester Fußballshow, "ran", erscheint eine Reihe CD-ROM-Titel, die sich den wichtigsten Vereinen der Bundesliga widmen. Die im Stile des TV-Studios gehaltene Benutzeroberfläche bietet einen Rückblick auf die vergangene Fußballsaison. Die schönsten Tore liegen als Video-Clips im AVI- und MPEG-Format vor und erreichen bei entsprechender MPEG-Hardware annähernd die Qualität einer Fernsehsendung. Neben den ausführlichen Informationen zur letzten Saison wird jeder einzelne Spieler

mit einer Dia-Show, Filmsequenzen und einem kurzen Text porträtiert. Die zusätzlichen Statistiken zum Geschichte des Vereins sind im Vergleich dazu eher mager ausgefallen und müssen ohne multimediale Unterstützung auskommen. Da die Informationen, die über die letzte Spielzeit hinausgehen, recht knapp bemessen sind, wird sich wohl kaum jemand die gesamte Palette zulegen. Momentan sind nämlich Titel zu sechs verschiedenen Clubs erhältlich, die nur für Fans der jeweiligen Vereine von Interesse sein dürften.



Tel: 089 - 456724 • Info: Softkey, München
• Preis: DM 89,-

**Tel: 089 34563333 • Info: Bibliographisches Institut
& Brockhaus AG, Mannheim • Preis: DM 198.-**



DIE FUNKTIONEN DES KÖRPERS

WIE SCHLICKT MAN?

Die Schilddrüse wird als eine der wichtigsten Drüsen des Körpers bezeichnet. Sie ist für die Produktion und Freisetzung von Schilddrüsenhormonen verantwortlich, die den Stoffwechsel im gesamten Körper steuern. Eine Schilddrüsenunterfunktion kann zu einer Verlangsamung des Stoffwechsels führen, was zu Symptomen wie Müdigkeit, Gewichtszunahme und Depressionen führen kann.

Die Schilddrüse ist eine kleine, schmetterlingsförmige Drüse, die im Halsbereich liegt. Sie besteht aus zwei Lappen, die durch einen Isthmus verbunden sind. Die Schilddrüse ist für die Produktion und Freisetzung von Schilddrüsenhormonen verantwortlich, die den Stoffwechsel im gesamten Körper steuern.

Die Schilddrüsenhormone Thyroxin (T4) und Triiodthyronin (T3) sind für die Regulierung des Stoffwechsels verantwortlich. Sie beeinflussen die Energieproduktion in den Zellen und die Freisetzung von Fettsäuren aus den Fettgeweben. Eine Schilddrüsenunterfunktion kann zu einer Verringerung der Produktion dieser Hormone führen, was zu einer Verlangsamung des Stoffwechsels führt.

Die Schilddrüsenhormone sind für die Regulierung des Stoffwechsels verantwortlich. Sie beeinflussen die Energieproduktion in den Zellen und die Freisetzung von Fettsäuren aus den Fettgeweben. Eine Schilddrüsenunterfunktion kann zu einer Verringerung der Produktion dieser Hormone führen, was zu einer Verlangsamung des Stoffwechsels führt.



Schilddrüse
Hormone
T4
T3



3D Ultra Pinball (DH) (Win)	89.900M
7th Quest White Label (DH)	22.900M
Adrenaline (DH)	22.900M
A.D.D. Masterpieces EV	84.800M
AV Networks DV	84.800M
Axis (DH)	84.800M
Alien Galaxy DV	69.900M
Aliens DH	69.900M
Alienated General EV (Win95)	69.900M
Alone in the dark 2nd 2V	69.900M
Alone in the dark 3 3V	84.800M
Alone in the dark 3 2V	84.800M
Anvil of Dawn EV/Import	109.900M
Apache Longbow DH	74.900M
Archangel (Win95) DV	74.900M
Archibald Applebrook's DH	79.900M
Ascendancy DV	84.800M
Ascent Action 2 1V	84.800M
Beast Beast DV	84.800M
Battle Isle 2 Complete DV	69.900M
Battle Isle 2 1V	69.900M
Battle Isle 2 2V	69.900M
Bemurder Gold DV	59.900M
Benji (Screamers) DH	59.900M
Bookout DH	69.900M
Branded 13 DV	69.900M
Burning Steel 3 1V	49.900M
Burning Steel 4 DH *	69.900M
Burning Steel 4 2V	69.900M
Carrie: Dark Force DV *	79.900M
Championship Manager 2 DV *	89.900M
Civilization 2 1V	89.900M
Civilization DH	34.900M
Civilization 2 2V	89.900M
Conquer and Conquer World/LS	89.900M
Crusade DV	84.800M
Crusader - No Remorse DV	79.900M
Cyber Patrol 2 2V	89.900M
Day of the Tentacle DV	34.900M
De Kapitein DV	79.900M
De Kriminelen DV	79.900M
Destruction Derby DV	69.900M
Die Siedler DV *	39.900M
Die Siedler 2 DV *	39.900M
DGA DV	39.900M
DGA 2 + Speech DV	79.900M
DSD EV Import	109.900M
Dune 2 DH	29.900M
Dune 2 2V	29.900M
Dune 2 3V	29.900M
Empire II - The Art of War EV	89.900M
Empire II 2V	89.900M
Eye of the beholder 1V	39.900M
Extreme Pinball DH	74.900M
Fade to Black DV	69.900M
Fatal Racing DH	69.900M
FIFA Soccer 96 DV	29.900M
Formula One Grand Prix DH	39.900M
Formula One 96 DV	29.900M
F 61 DV	119.900M
Freemove DV	84.800M
Gabriel Knight II DH	84.800M
Grand Prix Manager (Win) DV	84.800M
Hand of Fate DV	84.800M
Haunted Castle DV	84.800M
Heroes of Might & Magic DV	79.900M
Incredible Machine 2 2V	79.900M
In the First Degree DV	89.900M
Jagged Alliance DV	89.900M
Jagged Alliance 2 DH	89.900M
Jeopardy 3 1V	89.900M
Jeopardy 3 2V	89.900M
Jeopardy 3 3V	89.900M
Jeopardy 3 4V	89.900M
Jeopardy 3 5V	89.900M
Jeopardy 3 6V	89.900M
Jeopardy 3 7V	89.900M
Jeopardy 3 8V	89.900M
Jeopardy 3 9V	89.900M
Jeopardy 3 10V	89.900M
Jeopardy 3 11V	89.900M
Jeopardy 3 12V	89.900M
Jeopardy 3 13V	89.900M
Jeopardy 3 14V	89.900M
Jeopardy 3 15V	89.900M
Jeopardy 3 16V	89.900M
Jeopardy 3 17V	89.900M
Jeopardy 3 18V	89.900M
Jeopardy 3 19V	89.900M
Jeopardy 3 20V	89.900M
Jeopardy 3 21V	89.900M
Jeopardy 3 22V	89.900M
Jeopardy 3 23V	89.900M
Jeopardy 3 24V	89.900M
Jeopardy 3 25V	89.900M
Jeopardy 3 26V	89.900M
Jeopardy 3 27V	89.900M
Jeopardy 3 28V	89.900M
Jeopardy 3 29V	89.900M
Jeopardy 3 30V	89.900M
Jeopardy 3 31V	89.900M
Jeopardy 3 32V	89.900M
Jeopardy 3 33V	89.900M
Jeopardy 3 34V	89.900M
Jeopardy 3 35V	89.900M
Jeopardy 3 36V	89.900M
Jeopardy 3 37V	89.900M
Jeopardy 3 38V	89.900M
Jeopardy 3 39V	89.900M
Jeopardy 3 40V	89.900M
Jeopardy 3 41V	89.900M
Jeopardy 3 42V	89.900M
Jeopardy 3 43V	89.900M
Jeopardy 3 44V	89.900M
Jeopardy 3 45V	89.900M
Jeopardy 3 46V	89.900M
Jeopardy 3 47V	89.900M
Jeopardy 3 48V	89.900M
Jeopardy 3 49V	89.900M
Jeopardy 3 50V	89.900M
Jeopardy 3 51V	89.900M
Jeopardy 3 52V	89.900M
Jeopardy 3 53V	89.900M
Jeopardy 3 54V	89.900M
Jeopardy 3 55V	89.900M
Jeopardy 3 56V	89.900M
Jeopardy 3 57V	89.900M
Jeopardy 3 58V	89.900M
Jeopardy 3 59V	89.900M
Jeopardy 3 60V	89.900M
Jeopardy 3 61V	89.900M
Jeopardy 3 62V	89.900M
Jeopardy 3 63V	89.900M
Jeopardy 3 64V	89.900M
Jeopardy 3 65V	89.900M
Jeopardy 3 66V	89.900M
Jeopardy 3 67V	89.900M
Jeopardy 3 68V	89.900M
Jeopardy 3 69V	89.900M
Jeopardy 3 7	

Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Tel.: 0241/533131
Fax: 0241/508973
Mo-Fr 19.00-21.30
Tel.: 0241/527010
Fax: 0241/563902
BTX: 2000302415331

Popolous 2-Powermonger DH	27	900A
Prince of Persia: The Sands of Time	48	900A
Prisoner of Ice DV	84	900A
Pro Pinball: the Web DV *	54	900A
Psych Pinball DV	75	900A
Rebel Assault 2 EV	74	900A
Red Ghost DV	75	900A
Remix of Master Lu DV *	75	900A
Sensible World of Soccer DV	75	900A
Shanghai Great Moments DV	75	900A
Silent Service 2 EV	13	900A
Sim City 2000 CL	63	900A
Sim Town DV	75	900A
Sim Tower DV	74	900A
Simon the Sorcerer 162 DV	75	900A
Sim Town DV	75	900A
Space Marines DV	75	900A
Star Quest 6 DV	79	900A
Star Trek: The Next Generation DV	75	900A
Star Trek Next Generation DV	85	900A
Stonekeep DV	75	900A
Syndicate Plus DV	75	900A
System Shock DV	75	900A
Tekwar EV Import	105	900A
Terminal Velocity DV	87	900A
The 7th Guest DV	75	900A
The Dig EV	63	900A
The Higher Earth EV	65	900A
Touge: First Samurai Will DV *	75	900A
True 3D Passage DV *	75	900A
Transport Tycoon DL DV	54	900A
Ultima 1-5 EV Jewel Case	54	900A
Ultima 7 Complete DH	25	900A
Ultima Underworld 1+2 DH	25	900A
Ultima Underworld 2 Gold Edition DV	75	900A
Warcraft 2 DV	75	900A
Warhammer DH	65	900A
Warhammer 2: The Future DH	75	900A
Warwolf vs Comanche 2 DH	75	900A
Westwood Completion DV	75	900A
Westwood Command & Conquer DV	75	900A
Wing Comm 2 DL DH	75	900A
Wing Comm 3 DV	75	900A
Wing Commander 4 DV *	75	900A
Worms DV	65	900A
X-Com/Subwar 2060 DV	84	900A
X-Com/Subwar 2060 DV	84	900A

MS-DOS DISK	Preis
Aces of the deep Mission DV	39,90 DM
Aaddin DV	69,90 DM
ATP 2.0 Blue Box EV	69,90 DM
ATP 3D Graphics System DV	69,90 DM
ATP 3D Graphics System DV	69,90 DM
BuLiMe 3 Supporter DV	49,90 DM
Das Dschungelbuch DV	59,90 DM
Eschockey Manager DV	59,90 DM
Indiana Jones 4 DV	47,90 DM
König der Löwen DV	59,90 DM
Lights Data Prince Dunes EV	47,90 DM
Monkey Island 1 DV	34,90 DM
Monkey Island 2 DV	34,90 DM
Sim Ant DV	34,90 DM
Sim Earth DV	34,90 DM
The Fighter Mission DV	29,90 DM

Audio On's	Preis
Toshiba IDE 500GB 4tch	299.00€
Thrustmaster PCS	119.00€
Thrustmaster W3 Stick	249.00€
Thrustmaster TQS	299.00€
Thrustmaster Rudder	249.00€
Thrustmaster Formula T2	249.00€
Yamaha Sound Edge SW 20	249.00€
Yamaha Waveletta 4MB	239.00€
Yamaha YST-10 Speaker	129.00€
Yamaha YST-MSW6 Subtw	215.00€
MS-Sidewinder + Fury 3	129.00€
Joystick Game Card	15.90€
JoyPad Graves	39.90€
FWCS Graves FIREBIRD	129.00€
Joystick Graves PHOENIX	179.00€
Joystick Graves Analog Pro	54.90€

LOGI-SPEKTRUM FÜR MELE SPIELE

DM 3,- Zahntechnikgebohrte, verstellbare oder per Vorkasse zzgl. DM 7,50,- per Stück und überweisung auf Kontonummer 4008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab DM 200,- Warenwert Porto u. Verpackungslieferung vorbehalten. Bei Annahmeverweigerung werden pauschal DM 30,- fällig. Ladendpreise weichen ab. Lieferung aus Ausland nur Proschke oder Postanweisung. DM 28,- Angebotsbleibende und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produktänderungen vorbehalten. DM 2,- pro Produktänderung vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Preise für Einzelstücke. Druckfehler sind nicht verantwortlich.

NEVER MIND THE BOLLOCKS

HIER SIND DER

Sys Pistols

BUFFERS=30

Das Konzept dieser Pufferspeicher ist folgendes: Statt auf Informationen von der Festplatte zuzugreifen, speichert DOS die Daten in RAM-Pufferspeichern und verwendet RAM (statt der Festplatte) für die Datenein- und -ausgabe. RAM-Laufwerke sind bedeutend schneller als physikalische Laufwerke und sorgen für eine höhere Leistungsfähigkeit Ihres Computers. Als Faustregel gilt: Für jeweils 40 MB Festplattenspeicher sollte man die Zahl 20 zum Buffers-Befehl hinzuzählen. Das Maximum sollte bei 50 liegen.

FILES=30

Ähnlich wie beim Buffers-Befehl, regelt FILES die Art und Weise, in der DOS Daten zu und von einer Festplatte überträgt. Die Zahl entspricht der Menge der Dateien, die gleichzeitig geöffnet werden können. Das allgemein akzeptierte Optimum liegt bei 30. Versuchen Sie nicht, diesen Wert höher einzustellen, da sonst zusätzlicher Systempeicher verlorengeht.

DEVICEHIGH=C:\MOUSE\MOUSE.SYS

Der Mausdriver kann entweder in der CONFIG.SYS (MOUSE.SYS) oder in der AUTOEXEC.BAT (MOUSE.COM) geladen sein. Obwohl für die zweite Lösung üblicherweise mehr Speicher gebraucht wird, gibt es eigentlich keine wesentlichen Unterschiede zwischen den beiden. Wichtig ist lediglich, daß nur in einer der beiden Systemdateien ein Mausdriver aufgeführt ist.

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH, UMB
BUFFERS=30
FILES=30
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE
DEVICEHIGH=C:\MOUSE\MOUSE.SYS
DEVICEHIGH=C:\CD\MSCDRAW.SYS
LASTDRIVE=E
DEVICEHIGH=C:\DOS\SMARTDR
```

DOS=HIGH, UMB

Diese Zeile lädt Teile von DOS in den hohen Speicherbereich Ihres Rechners. Durch Hinzufügen dieses Befehls geben Sie viel konventionellen Speicher frei - auf Kosten einer relativ geringen Speicherplatzmenge im erweiterten Speicherbereich. Es ist mittlerweile Standard, diese Zeile in seiner CONFIG.SYS aufzuführen.

LASTDRIVE=E

Diese Zeile besagt, welches der erste Buchstabe im Alphabet ist, der von Ihren Laufwerken nicht benutzt wird. Ein Rechner mit Diskettenlaufwerk (A:), Festplatte (C:) und einem CD-ROM (D:) würde diesen Befehl in der obigen Form verwenden. Die Anweisung ermöglicht ein schnelleres Auffinden zusätzlicher Laufwerke.

In diesem Monat werden die beiden Dateien, die jeder so gut zu kennen glaubt, Zeile für Zeile auseinandergepfückt.

Martin Wilmer wird unter Beweis stellen, daß nicht jeder die Wahrheit sagt, wenn er behauptet: "Klar, ich weiß doch, wie man Systemdateien verändert."

Die meisten der Probleme, mit denen sich der PC-Besitzer tagtäglich herumschlagen muß, resultieren aus Fehlern oder Konfigurationskonflikten, die ihren Ursprung in zwei simplen Systemdateien auf Textbasis haben - AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS. Ob Sie nun den Speicher nicht entsprechend den Anforderungen Ihres neuen PC-Spiels konfigurieren können, oder ob Ihr Rechner beim Starten den Maustreiber links liegen läßt, ein paar zusätzliche Textzeilen, und Ihre Sorgen und Nöte sind wie weggeblasen. Im Falle von Treiberbefehlen sollten Sie sich im Original-Handbuch darüber informieren, wie sie heißen und wo sie zu finden sind. In dieser Anleitung geht es uns darum, Ihnen Grundversionen der Systemdateien an die Hand zu geben, aus denen aller überflüssiger Humbug entfernt wurde. Wenn Sie unsere Ratschläge beherzigen, wird Ihr System wieder einwandfrei funktionieren, auch wenn Sie möglicherweise noch einige zusätzliche Gerätetreiber hinzufügen müssen. Berücksichtigen Sie im Folgenden immer, daß viele Befehlszeilen weggelassen wurden, da sie für Ihre Arbeit oder Ihren Spaß nicht erforderlich sind.

Dies ist die erste Datei, die der Prozessor während des Bootens sucht. Hier erfährt er, wie er Ihr System konfigurieren muß. Dazu gehört die Einstellung der gesamten Speicherkonfiguration, das Laden spezieller Treiber sowie die Einstellung von Vorgaben für das Ausführen von Programmen auf DOS-Basis. Hier die am meisten verbreiteten Befehlszeilen und wie sie zu interpretieren sind:

/TESTMEM:OFF

CONFIG.SYS

EMS
YS

/D:MSCD000 /P:SM

EXE /DOUBLE_BUFFER

DEVICEHIGH=C:\DOS\SMARTDRV.
EXE /DOUBLE_BUFFER

Smartdrive ist ein Disk-Cache-Programm, das eine spezielle Form des Schreibens auf und von Festplatten und RAM ermöglicht. Die Informationen werden in einem RAM-Cache gespeichert, bevor sie bearbeitet und weitergeleitet werden. Das Attribut "DOUBLE_BUFFER" verbessert diese Leistungen noch einmal, indem es den Laufwerks-Controllern eine optimierte Art der Datenbehandlung ermöglicht. Smartdrive sollten Sie nur dann laden, wenn Sie über viel freien konventionellen Speicherplatz verfügen.

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
/TESTMEM:OFF

HIMEM ist ein XMS-Manager, der in Ihrer CONFIG.SYS nicht fehlen darf, wenn überhaupt irgendetwas funktionieren soll. Wenn Sie diese Zeile auslassen, verfügt Ihr Rechner statt der beispielsweise 8 MB Speicher nur noch über 0 MB. Und mit einem 0 MB-PC können Sie weder andere Systemmanager noch irgendwelche Treiber laden! Der Befehl TESTMEM:OFF sagt dem Speichermanager, daß er den Arbeitsspeicher Ihres Rechners beim Starten nicht zu checken braucht. Wenn Sie diesen Zusatz weglassen, resultiert das in etwas längeren Boot-Zeiten, doch immerhin haben Sie dann die Gewißheit, daß Ihr RAM korrekt konfiguriert ist.

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS

Da haben wir ihn, den vielbeschwipften EMM386, Zielscheibe wütesten Kraftausdrücke seitens der Spieler von PC-Games. Die Konfiguration des EMS-Speichers ist eines der wenigen Dinge, die beim durchschnittlichen PC-Besitzer immer wieder für Konfusion und Bestürzung sorgen. Doch so schwierig ist es eigentlich gar nicht. Sie müssen lediglich nach EMM386.EXE noch einen Befehl eingeben, der dem Computer sagt, wie Sie den Speicher konfiguriert haben möchten. NOEMS sagt dem PC, daß Sie überhaupt keinen EMS-Speicher benötigen; Ihr gesamter RAM-Speicher steht also als XMS-Speicher zur Verfügung. Der Befehl RAM bewirkt, daß der gesamte XMS in EMS konvertiert wird, sobald die verwendeten Programme dies erforderlich machen. Wenn Sie genau wissen, wieviel EMS-Speicher Sie brauchen, können Sie am Ende der Zeile auch einfach die entsprechende Zahl eingeben. Ein Programm, das z.B. 1024 KB EMS benötigt, bekommt genau diese 1024 KB, indem Sie die Zahl am Ende der EMM386-Zeile eingeben. Es gibt keinen Grund, diese Zeile fortlassen zu wollen, denn wenn Sie keinen EMS-Speicher wollen, geben Sie schlicht und einfach NOEMS ein!

DEVICEHIGH=C:\CD\MSCDDEX.SYS /D:MSCD000 /P:SM

Wenn Sie über ein CD-ROM-Laufwerk verfügen, wird Ihnen auch eine ähnliche Zeile wie diese hier bekannt sein (abhängig vom Laufwerkstyp kann das "MSCDDEX.SYS" auch durch einen ähnlichen .SYS-Befehl ersetzt sein). Das "/D:MSCD000" gibt Ihrem CD-ROM den Laufwerksbuchstaben D; und die Bezeichnung MSCD000. Sie können jeden beliebigen Buchstaben oder Namen für Ihr Laufwerk bestimmen (das "D;" können Sie zum Beispiel ändern, wenn Sie mehr als eine Festplatte oder ein CD-Laufwerk besitzen). Der Systemtreiber für ein CD-ROM-Laufwerk belegt eine ganze Menge konventionellen Speicherplatz. Wenn Sie also nicht gerade ein Spiel spielen, welches das CD-Laufwerk erfordert, sollten Sie dieser Zeile ein REM voranstellen, so daß sie vom Computer ignoriert wird. Dadurch können Sie dringend benötigten konventionellen Speicher freigeben. Natürlich läßt sich dieses Vorgehen ebenso problemlos wieder rückgängig machen.

AUTOEXEC.BAT

@ECHO OFF

Dies ist ein simpler Befehl, der den Computer anweist, die einzelnen Befehle eines Stapelverarbeitungsprogramms (Batch) auf dem Bildschirm nicht abzubilden. So können Sie die Bildschirminformationen während des Bootens übersichtlich halten.

LH C:\DOS\MOUSE.COM

Die ersten beiden Buchstaben zeigen an, daß dieser Gerätetreiber in einen höheren Speicherblock geladen wurde. Das fragliche "Gerät" ist in diesem Falle der Controller für die Maus. Das Laden gerätetiger Gerätetreiber in einen höheren Speicherblock gibt große Mengen konventionellen Speichers frei, und das bei nur geringen Einbußen in Sachen Leistung und Zuverlässigkeit. Lesen Sie dazu bitte auch die Erläuterungen zur Maus-Zeile in der CONFIG.SYS.

DOS\DOSKEY.COM

DOSKEY ist ein tolles Dienstprogramm, das die letzten paar Zeilen, die Sie am DOS-Prompt eingegeben haben speichert. Mit den Pfeiltasten können Sie sich dann durch die jeweiligen Alternativen tippen, wodurch sich - z.B. bei mehrfach wiederholter Ausführung von Aktionen - eine Menge Zeit sparen läßt. DOSKEY belegt konventionellen Speicher, lassen Sie die Zeile also lieber weg, wenn Sie noch Speicherplatz für Ihre Spiele benötigen.

@ECHO OFF

SET TEMP=C:\TEMP

C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE

SET SB16=C:\SB16\SB16

SET BLASTER=A220 I5 D1 T4

C:\WINDOWS\MSCDEX.EXE /S /D:MSC

LH C:\DOS\MOUSE.COM

PATH C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\SYSTEM

PROMPT \$P\$G

DOS\DOSKEY.COM

CLS

CLS

Dieser "Clearscreen"-Befehl entfernt den Bildschirminhalt und setzt das C:\> (die Befehlsaufforderung) in die linke, obere Bildschirmcke.

SET SB16=C:\SB16\SB16

Ihre Soundkarte und auch einige Ihrer Spiele müssen temporäre Informationen über Ihre Sound-Konfiguration abspeichern können. Diese Zeile sagt dem PC, wo er sämtliche Dinge, die eine Sound Blaster 16 betreffen, abspeichern kann.

PROMPT \$P\$G

Hier wird die Darstellungsweise der Befehlsaufforderung festgelegt: das Laufwerk (C:), das Verzeichnis (\) und das Größer-als-Zeichen (>). Diese Angaben können Sie nach Belieben ändern, indem Sie \$P\$G durch den Text Ihrer Wahl ersetzen, den Sie statt C:\> auf Ihrem Bildschirm sehen möchten. Manche möchten neben dem Laufwerk und dem Verzeichnis auch noch Datum und Uhrzeit angezeigt bekommen. Dazu müssen Sie der Zeile \$T für Zeit, \$D für Datum und \$V für die aktuelle DOS-Version hinzufügen.

Sobald die CONFIG.SYS ihren Auftrag erledigt hat, wird Ihr Betriebssystem die AUTOEXEC.BAT starten.

Diese Datei lädt systemfremde Treiber, bestimmte Attribute und Steuerparameter für die Peripherie und erlaubt es Ihnen, sämtliche speicherresidenten DOS-Programme (.EXE) zu starten, die Sie möglicherweise unter DOS verwenden möchten.

SET TEMP=C:\TEMP

Die Konfiguration für die Soundkarte sollte nur einmal geändert werden, und zwar bei der ersten Installation der Karte. Es gibt drei wichtige Parameter bei den Einstellungen für eine Soundkarte - die Adresse, der Interrupt und der DMA-Kanal. Selbst wenn Sie die Karte korrekt angeschlossen haben, werden Sie kein Sterbenstöhnen vernehmen, solange diese Zeile fehlt. Unser Beispiel gibt die Standardeinstellung (Default) für die meisten Soundkarten wieder: Adresse:220, Interrupt:5, DMA:1. Stellen Sie sicher, daß die Jumper-Einstellungen mit dieser Zeile Ihrer AUTOEXEC.BAT übereinstimmen.

SET BLASTER=A220 I5 D1 T4

Die Konfiguration für die Soundkarte sollte nur einmal geändert werden, und zwar bei der ersten Installation der Karte. Es gibt drei wichtige Parameter bei den Einstellungen für eine Soundkarte - die Adresse, der Interrupt und der DMA-Kanal. Selbst wenn Sie die Karte korrekt angeschlossen haben, werden Sie kein Sterbenstöhnen vernehmen, solange diese Zeile fehlt. Unser Beispiel gibt die Standardeinstellung (Default) für die meisten Soundkarten wieder: Adresse:220, Interrupt:5, DMA:1. Stellen Sie sicher, daß die Jumper-Einstellungen mit dieser Zeile Ihrer AUTOEXEC.BAT übereinstimmen.

C:\;C:\DOS;C:\MACH64;C:\UTILS

C:\WINDOWS\MSCDEX.EXE /S /D:MSCD000

Das ausführbare Programm, welches Ihr CD-Laufwerk steuert, muß mit den Systeminformationen in der CONFIG.SYS übereinstimmen. Name und Laufwerksbuchstabe müssen dieselben sein, damit Ihr PC erkennt, daß Sie auch tatsächlich ein CD-ROM-Laufwerk besitzen.

C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE

Das Cache-Programm Smartdrive erlaubt es Ihrem Rechner, wichtige Informationen im Speicher zu behalten, statt sie ständig auf Festplatten zu schreiben oder von ihnen zu lesen. Das Programm konfiguriert automatisch die Größe des Cache-Speichers, die von der Gesamtmenge des freien erweiterten Speichers, über den Ihr PC verfügt, abhängig ist. Rechner mit 4 MB RAM bieten einen Windows-Cache von 1 MB und einen DOS-Cache von 512 K. 8 MB-Rechner bieten jeweils 2 MB, was bei Spielen und Anwendungen zu einer starken Verringerung der Zugriffzeiten auf die Festplatte führt.

PATH C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\SYSTEM;C:\;C:\DOS;C:\MACH64;C:\UTILS

Mehr ein Verzeichnis in der Pfadangabe aufgeführt ist, können Sie jedes beliebige Programm und Stapelverarbeitungsprogramm starten, gleichgültig in welchem Verzeichnis Sie sich augenblicklich befinden. Sie befinden sich z.B. im Verzeichnis C:\GAMES>, können aber trotzdem das DOS-Programm EDIT.COM starten, indem Sie einfach EDIT eingeben.

Ein Wechsel ins DOS-Verzeichnis ist nicht erforderlich. Sämtliche Dienstprogramme oder häufig verwendete Verzeichnisse sollten in der PATH-Zeile enthalten sein.

EZInternet

IMSI • +44 181
758 1447 • ca. DM 99,-



Wo man heutzutage auch hinkommt, überall stößt man auf Begriffe wie Internet und Datenautobahn. Und wie bei allen Marotten, so gibt es auch in diesem Bereich eine Vielzahl von Firmen, die mit Starter Kits und User Guides auf den profitversprechenden Trendzug aufspringen.

Auch EZInternet ist so ein Starter-Paket, daß Sie durch die modernen Wunder der Computer-welt geleitet soll. Das Paket bietet dem Anfänger nicht nur einen recht guten Leitfaden durch das Internet und damit in Zusammenhang stehende Disziplinen (Sie müssen sich übrigens ein Modem zulegen, falls Sie noch keines besitzen...), sondern es enthält auch all die Kommunikations-Software, die Sie brauchen, um das meiste für sich aus dem Internet-Anschluß herauszuholen.

Stecken Sie einfach die CD in das Laufwerk, und überlassen Sie alles übrige dem Installations-Programm. Auf dem Menübildschirm können Sie dann zwischen den einzelnen leichtverständlichen Lektionen, die das Paket bereithält, hin- und herspringen. Wenn Sie sich an den "Lehrplan" halten, dann dürfen eigentlich keine Fragezeichen mehr aus Ihren Augen blitzen, wenn Sie das nächste Mal vor den Toren des Internet stehen.

Die Internet-Software selbst ist nicht übel - Sie bekommen ein gutes E-Mail-Tool, FTP- und Newsgroup-Tools sowie eine Probe-Version des ziemlich cleveren Chameleon Web-Browsers. Allerdings ist dieses Set keine Internet-Ideallösung, der Markt hält da noch schon einige bessere Angebote bereit. Der Hauptgrund für den Kauf von EZInternet dürfte also die Übungenlektionen sein. Und für DM 99,- bekommt man da schon einiges geboten. Noch so komplizierte und abstrakte Zusammenhänge werden in kleinste Schritte zerlegt, die selbst hoffnungslose Technophobiker noch begreifen werden.

Pro
Übungen sind leicht verständlich
Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

Kontra
Internet-Tools sind etwas dürftig
Software könnte komfortabler sein

FAZIT: 75%

Primax Colour Hand Scanner

Primax • 06042 - 69260 • ca. DM 169,-

Wie oft schon haben Sie sich einen Scanner gewünscht, oder zu-mind-est dringend einen gebraucht? Wenn Sie mit Ihrem Computer mehr anstellen, als lediglich zu spielen, dann werden Sie ein solches Gerät sicherlich schon oft bitter vermisst haben. Ob Sie nun in einer Textverarbeitung nach dem Sinn des Lebens suchen oder gar dem Desktop Publishing frönen - mit einem Scanner können Sie jeder noch so öden Präsentation Leben einhauchen.

Flachbett-Scanner gibt es nun schon seit einigen Jahren, doch die Anschaffungskosten stehen leider immer noch in einem krassen Mißverhältnis zum möglichen Nutzen, den diese Teile dem Gelegenheits-Heimbenutzer bieten können. Da waren natürlich die Hand-Scanner eine willkommene Alternative. Doch Installations-Hickhack und die deutlich

niedrigere Qualität ließen ihnen nur einen begrenzten Begehrtheitsgrad angedeihen. Die Leute wollen keine schrägen Schwarzweiß-Scanner, die Leute wollen Farbe, und die kriegen sie jetzt!

Der Primax Hand-Scanner kann nicht nur Graustufen- und 256-Farben-Scans erstellen, er kann's Ihnen auch richtig besorgen - 16,8 Mio. Echtfarben sorgen für bestechende Bildqualität! Als ob das noch nicht genug wäre, läßt sich der Scanner auch für eine Auflösung von bis zu 800 dpi (dots per inch) einrichten. Und bei dieser Auflösung erhalten Sie spitzenmäßige Ergebnisse, es sei denn, Sie planen, gleich ein paar Tausender für einen "Großen" hinzublättern. Gut und schön, aber was nutzen Ihnen Traumauflösungen von 800 dpi, wenn Ihr Drucker eh nur 300 dpi zu Papier bringen kann? Es sind also nicht die dpi's allein, die bei einer Kaufentscheidung

Pate stehen sollten.

Die Installation ist wirklich sehr einfach. Sie tun einfach einen leeren ISA-Port, stecken die Scanner-Karte ein, lassen ein paar Installationsdisketten durchlaufen, und das war's dann. Es wird zwar empfohlen, den Scanner hin und wieder mal zu kalibrieren, aber ich halte es für eher unwahrscheinlich, daß Sie Ihr Setup verändern wollen, wenn Sie es erst einmal Ihren Wünschen entsprechend eingestellt haben.

Die Resultate sind hervorragend, die Bilder sind scharf und bunt (wenn Sie zuvor die 20 Minuten geoptert haben, um das Teil nach Ihren Wünschen einzurichten), und die Bonus-Pakete sind einfach in der Handhabung. Die zugehörige Software enthält ein recht gutes Art-Paket, mit dem Sie die Bilder "säubern" können, bevor Sie sie dann möglicherweise in ein etwas aufwendigeres Design-Programm exportieren.



Pro
Für den Heimgebrauch ist die Qualität außerordentlich
Leichte Installation
Günstiger Preis

Kontra
Schwieriger zu benutzen als ein Flachbett-Scanner
Was wollen Sie eigentlich mit 800 dpi?

FAZIT: 73%

Primax Colourmobile Office

Primax • 06042 - 69260 • ca. DM 349,-

Einnehmen Sie sich noch an meine Worte, die Leute würden die günstigen Hand-Scanner den teuren Flachbett-Modellen vorziehen? Nun, diese Worte blieben mir im Halse stecken, als der Colourmobile auf meinem Schreibtisch landete. Er sieht aus wie ein Handmodell und ist auch so teuer wie ein Handmodell. Der Scanner verfügt über drei hervorstechende Merkmale: ein Motor mit Gummirad-antrieb, ein stabiler Vorlageneinzug und ein flaches Scan-Bett (mehr dazu später). Zu installieren gibt's nichts - Sie stecken einfach das Kabel in einen freien Printerport, stopfeln das Netzteil ein und starten die Setup-Software. Sie bekommen die ganze Sache in weniger als fünf Minuten ans Laufen (die

Installationszeit für das Art-Paket nicht miteingerechnet). Noch mal in aller Kürze: Wenn Sie einen Joystick anschließen können, dann schaffen Sie's auch mit diesem Scanner.

Das Haupt-Software-Paket gibt Ihnen nicht nur die Möglichkeit, die Konfiguration des Scanners einzustellen, sondern auch Bilder an eine Reihe von Anwendungen zu exportieren. Der Vorlageneinzug gewährleistet ein absolut unproblematisches Scannen - Sie stecken einfach ein Bild in den Einzugschütz und drücken den Start-Knopf. Abhängig von Bildqualität und -größe durchläuft die Vorlage den Scanner recht zügig. Sie erhalten ein qualitativ hochwertiges Scan auf Ihrem Bildschirm, an dem Sie nach Herzenswonnen herumbasteln können.

Pro
Sehr, sehr einfache Installation
Leicht zu handhaben
Gute Software

Kontra
DM 349,- könnte für viele Leute unerschwinglich sein

FAZIT: 92%

Wenn Sie den Vorlageneinzug ablehnen, können Sie auch deutlich größere Bilder einscannen. Der Scan-Motor orientiert sich an Führungslinien auf dem Flachbett, während er das Bild abtastet. Damit entfallen die bei Hand-Scannern üblichen Probleme mit der geraden Führung bei gleichbleibender Geschwindigkeit. Mit diesem Modell werden Sie sicher keine "verrutschten" Bilder mehr erhalten! Zu beachten ist jedoch, daß der Scanner zwar 16,8 Mio. Echtfarben bringen kann, aber nur eine Auflösung von bis zu 400 dpi erreicht. Wie schon gesagt, es sollte mich wundern, wenn Sie für den Heimgebrauch diese 400 dpi benötigen sollten, von 800 dpi ganz zu schweigen.

Das modulare Design und das innovative Konzept machen diesen Scanner zu einem der benutzer-freundlichsten Scanner für den PC. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist hervor-ragend. Unbedingt mal antesten!



„BLAST ZUM ANGRIFF!“

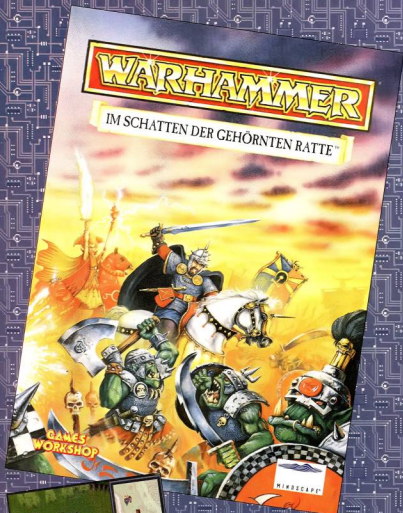
Sie sind ein furchtloser Soldaterkommandant, der ausschließlich vom Kampf lebt. In der durch Kriege zerrissenen Welt von WARHAMMER herrscht kein Mangel an Angeboten für Ihre hartgesottenen Truppen. Orcs, Skaven, Goblins und die grausamen Kreaturen des Chaos haben gelernt, Ihren Namen mit Respekt auszusprechen. Ehre, Ruhm, Moral? Dies sind Begriffe für schwächere Gemüter oder diejenigen, die reich genug sind, es sich leisten zu können. In den langen Jahren, in denen Sie der Spur der Schlachten gefolgt sind, war nur Gold Ihr Begehr. Bis jetzt.

Seltene Ereignisse werfen ihre Schatten im Imperium voraus und die Orakel prophezeien eine Zeit der Schlachten und des Leids. Für Entscheidungsschwache bleibt keine Zeit, denn wer sich nicht für eine Seite entschieden hat, wird vom kommenden Sturm wie ein Blatt im Wind hinweggefegt werden. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, für Ihre Grundsätze einzutreten – das Zögern von einer Sekunde bedeutet eine Einladung für den Tod.

Gewaltige Leistungsmerkmale:

- Betrachten Sie die Schlachten aus einem beliebigen Blickwinkel. Sie besitzen volle 360 Grad Bewegungsfreiheit in den dreidimensionalen scrollenden Landschaften.
- Kontrollieren Sie gewaltige, unterschiedlichste Armeen – wählen Sie zwischen 25 verschiedenen eigenen Einheiten. Kämpfen Sie gegen Gegner, die mehr als 30 verschiedene Einheitentypen aufstellen können.
- Verschiedene Spielwege, die Ihnen die Freiheit lassen, Ihre Missionen selber zu planen und auszuführen.
- Echtzeitkämpfe in Spielhallenqualität versetzen Sie mitten in das Geschehen.
- Erstklassige 256-Farben-SVGA-Grafiken erwecken die WARHAMMER-Welt zum Leben.
- Getreu an die WARHAMMER Fantasy Battles-Welt von Games Workshop angelehnt.
- Über 30 Charaktere mit voller Sprachausgabe, daneben mitreißende Musikuntermalung und realistische Soundeffekte.

Erhältlich für Windows 95 CD und Sony Playstation



**GAMES
WORKSHOP**

Alle Grafiken und Abbildungen
© 1995 Games Workshop Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.
Warhammer ist ein geschütztes Warenzeichen
und Shadow of the Horned Rat ist ein Waren-
zeichen der Games Workshop Ltd.

Mindscape International
Zoppelinstraße 321
45740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29



Hewlett Packard SureStore 4020i

Hewlett Packard GmbH • Tel. (07031) 14-0
ca. Dm 1990,-

Auf den ersten Blick ist der SureStore 4020i von einem gewöhnlichen internen CD-ROM-Laufwerk nicht zu unterscheiden: Obligatorisch auch hier die Kopfhörerbuchse, der Lautstärkeregler und der Auswurfknopf, der die automatisch ausfahrbare Schublade aktiviert. An der Frontseite befindet sich lediglich eine zusätzliche rote Leuchte, die einen Schreibvorgang anzeigt. Das SCSI-Interface, eine Buchse für die Stromversorgung, einen Audio-Ausgang sowie Jumper zur Konfiguration der Schnittstelle finden Sie an der Rückseite des Laufwerkes.

Beschrieben werden können mit dem SureStore - wie mit anderen CD-Writeern auch - goldene CD-Rohlinge, die mittlerweile für unter 15 Mark im Handel angeboten werden. Das Schreiben geschieht mit 300 KByte/sec, eine komplett gefüllte CD ist also in rund 40 Minuten geschrieben, während der Lesevorgang mit 600 KByte/sec bei einer Zugriffszeit von 400 ms abläuft. Mit 1 MByte ist der interne Datenpuffer ausreichend dimensioniert, denn beim Schreiben einer CD ist es zwingend notwendig, daß der Datenstrom nicht unterbrochen wird - andernfalls taugt der CD-Rohling nur noch für den Abfallerker! HP liefert einen separaten SCSI-Hostadapter mit, den Sie auch verwenden sollten, wenn Sie bereits über eine SCSI-Installation verfügen. Prinzipiell kann der SureStore aber auch an SCSI-Hostadapters von Fremdanbietern betrieben werden: Ein Adapter 1542CF und 1542CP mit EZ-SCSI 3.12 liefern mit dem SureStore problemlos. Beim Einbau in einen 5,25-Zoll-Einschubfach sollten Sie auf ausreichende Belüftung achten, denn die

Spezifikationen geben für die Betriebstemperatur eine Obergrenze von 35°C an. Im Dauerbetrieb ist daher eine zusätzliche Lüftung oder ein externes Gehäuse zu empfehlen. Die im Lieferumfang enthaltene Software Easy-CD entpuscht sich nach der Installation als eine simple Erweiterung des Dateimanagers, die im wesentlichen das Kopieren von Dateien erlaubt. Mit Easy-CD Audio können Sie zwar Audio-CDs erstellen, jedoch müssen einzelne Tracks manuell ausgewählt und kopiert werden - bei manchmal bis zu 20 Tracks einer CD eine ausgesprochen nervige Angelegenheit. Einziger Vorteil hierbei ist, daß Sie nur soviel Platz auf der Festplatte als Zwischenspeicher benötigen, wie der größte Track belegt. Weiterhin bekommen Sie den bereits erwähnten SCSI-Hostadapter, ein internes SCSI-Kabel, eine Treiberdiskette, eine CD mit der Easy-CD-Software, englischsprachige Handbücher sowie zwei CD-Rohlinge für Ihre ersten Experimente mitgeliefert. Schmerzlich vermißt haben wir ein Audio-CD-Kabel, um Laufwerk und Soundkarte intern zu verbinden.

Mit einem Listenpreis von 1.990 Mark ist der HP SureStore ausgesprochen günstig. Sie müssen jedoch die Anschaffung zusätzlicher Software berücksichtigen, wie beispielsweise das für private Zwecke ausreichende Paket WinOnCD ToGo von CeQuadrat für rund 250 Mark. ☺

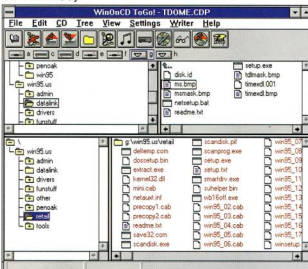
Pro
Gutes Preis-Leistungsverhältnis
Hostadapter im Lieferumfang enthalten

Kontra
Rudimentäre Software
Bei Dauerbetrieb hohe
Wärmeentwicklung

FAZIT: 81%

CeQuadrat WinOnCD ToGo

CeQuadrat GmbH • Tel. (0241) 963 11 00
ca. Dm 253,-



Wer mit dem SureStore 4020i komfortabel Daten-, Audio-, Multisession- und Mixed-Mode-CDs erstellen möchte, dem können wir die an den HP-Writer bereits angepaßte Software WinOnCD ToGo von CeQuadrat empfehlen. Diese kann zwar keine exakten 1:1-Kopien einer CD erstellen, bietet aber dennoch einen ausreichenden Funktionsumfang. Möchten Sie beim Schreiben auf Nummer sicher gehen, können Sie hiermit zunächst ein komplettes Image des CD-Inhaltes auf einer Festplatte erzeugen und dieses anschließend in einem Arbeitsgang auf CD brennen. Ein ausreichend schnelles CD-ROM-Laufwerk mit 4-facher Übertragungsrate vorausgesetzt, ist auch ein direktes Kopieren von CD auf CD möglich, wobei lediglich einige Megabyte Zwischenspeicher auf der Festplatte benötigt werden. Audio-CDs lassen sich Track für Track individuell zusammenstellen, jedoch nur bis zu einer Länge von maximal 74 Minuten. Die zwar nur selten anzutreffenden CDs mit bis zu 78 Minuten kann WinOnCD ToGo nicht komplett kopieren. Auch wird zwischen jedem Track



automatisch eine Pause von 2 Sekunden generiert, was bei einem fließenden Übergang zwischen zwei Tracks zu einer ungewollten Zwangspause beim späteren Anhören führt. Für 253 Mark erhalten Sie insgesamt ein dem Preis angemessenes Softwarepaket. Weitergehende Funktionalität wie die Unterstützung von zusätzlichen CD-Formaten bietet erst das Propaket WinOnCD 3.0 für 748 Mark. ☺

Pro
Komfortables Zusammenstellen von CD-Inhalten.
Erstellt optional CD-Image auf Festplatte

Kontra
Keine 1:1-kopien möglich
Fligt zwischen zwei Audio-Tracks eine Pause von zwei Sekunden ein

FAZIT: 86%



Video Galaxy Gamme Multimedia Interface

Aztech • 0421-162560 • ca. DM 299,-

Das Gamma Multimedia-Interface ist ein schlichtes Gerat, welches die Idee eines Fernseh-Encoders auf den Kopf stellt. Statt den Computerbildschirm an ein gewöhnliches Fernsehgerat auszugeben, werden die Fernsehprogramme auf Ihren Monitor ubertagen. Mit dieser Karte konnen Sie jeden gewunschten Fernsehkanal in großverstellbaren Fenstern betrachten. Echtzeit-Videos mit bis zu 30 Bildern pro Sekunde konnen ebenfalls abgespielt werden. Die Bildqualitat ist bei dieser Rate recht ordentlich, aber von TV-Qualitat wollen wir hier besser nicht reden.

Nachdem Sie die Karte eingesetzt haben, verbinden Sie sie mit der Grafikkarte (ein oftmals unmogliches Unterfangen, wenn Sie bereits einen internen TV-Encoder oder eine MPEG-Karte besitzen). An der Ruckseite schließen Sie dann eine handelsbliche Antenne an und starten das Setup-Programm.

Aber es sind nicht nur Fernsehsignale, die Sie sich in großverstellbaren Fenstern anschauen konnen: An die Gamma konnen Sie jede beliebige Videoquelle anschließen - VCR, Camcorder, Laser Disc oder Satellitensystem. Die Karte wendet sich daher wohl eher an eine ganz erlesene Kauferschicht, denn es gibt nicht allzu viele Erdenburger, die zwar einen PC, aber kein Fernsehgerat besitzen! Es macht wenig Sinn, ein TV-Fenster im Hintergrund laufen zu lassen, da man sich auf andere Programm-Fenster auf

dem Bildschirm ohnehin nicht mehr richtig konzentrieren kann. Der einzig sinnvolle Einsatzbereich der Karte ist die Bildbearbeitung bei Full Motion Videos, die uber die Karte abgespielt werden. Sie konnen nicht nur Screen Grabs von Ihren Lieblingsprogrammen und -videos machen. Sie konnen sogar ganze Bildsequenzen aufnehmen und auf der Festplatte abspeichern.

Sollten Sie an derlei Dingen nicht ausgesprochen interessiert sein, konnen Sie trotzdem eine Menge Spaß bekommen, wenn auch nur fur sehr kurze Zeit. Obwohl derzeit auch zwei Upgrades erhaltlich sind, mit denen Sie MPEG-Filme und Teletext in großverstellbaren Fenstern abspielen bzw. abbilden konnen, sind weder die Qualitat noch die Einsatzmoglichkeiten geeignet, wenn darin hoher Verkaufspreis zu rechtfertigen



Pro
Exzellente Software
Leichte Installation
Das Capture-Feature ist klasse

Kontra
Begrenzter Einsatzbereich
Durchschnittliche Videoqualitat
Ziemlich teuer

FAZIT: 48%

gen. Wenn Sie unbedingt fernsehen wollen, wahrend Sie an Ihrem PC herumspielen, sollten Sie sich lieber ein gebrauchtes Portable holen. Das so gesparte Geld konnen Sie dann in eine MPEG-Karte investieren.

Fur mich ist dieses Produkt schon beinahe ein Schritt zuruck, was sollen wir mit schonen Fernsehbildern auf einem mickrigen 15"-Bildschirm? Auf der anderen Seite ist diese Karte naturlich ein Geschenk des Himmels, wenn Sie schon immer mal mit Ihrem Videomaterial herumbasteln wollten. Ich glaube nur, der letztere Personenkreis wird nicht gerade einer der zahlreichsten sein. (2)

QuickEx Deinstallator

Data Becker • 0211 - 933102 • ca. DM 29,95-



Wenn es bei Ihnen auch nur annahernd so zugeht wie in unserer Redaktion, dann ist auch Ihre Festplatte vollgestopft mit nutzlosen Dienstprogrammen, Stornware-Spielen, die Sie seit Jahren schon nicht mehr angeruhrt haben, und anderen Dokumenten, an die Sie sich nicht einmal mehr erinnern konnen. QuickEx ist ein De-Installations-Programm, das Ihre installierte Software nachst moglicher Komponenten, die uber verschiedene Verzeichnisse und Unterverzeichnisse verteilt sind, im Auge behalt. Wollen Sie ein Programm entfernen, das nicht uber ein Un-Install-Feature verfugt, kocht QuickEx fur Sie alle betreffenden Dateien sowie die Konfigurations-Dateien, die das Programm derzeit in Ihren Rechner geschrieben hat.

Sie haben beispielsweise Microsoft Office installiert, und das Programm hat bei der Gelegenheit gleich ein paar DLL-Dateien in Ihr Windows-Verzeichnis hineingeschummelt und Ihre WIN.INI ummodelliert. Und plotzlich fallt Ihnen ein, daß Sie wieder uber die Mindest-speichergroße noch uber den benotigten Prozessortyp verlegen, um mit Microsoft Office zu arbeiten. Mit QuickEx konnen Sie nun schnell und einfach das gesamte Programm inklusive aller anderungen in den Systemdateien wieder entfernen.

Damit empfiehlt sich QuickEx naturlich insbesondere fur das Ausprobieren von Coverdisks oder temporarer Software, die man ohnehin nur fur eine kurze Zeitspanne auf seinem Rechner dulden will. Doch so schon sich das alles anhort, die Sache hat einen großen Haken: Das Dienstprogramm kann nur die jeweils zuletzt installierte Software auf diese Weise entzogen. Also ist die Sache mit dem Ausprobieren von Coverdisks doch nicht so ganz das Gebilde vom Eif. Leider, denn Sie mußten zunichtest das Game/Utility installieren, dann herumspielen, Windows laden und das Ganze de-installieren, bevor Sie zu DOS zuruckkehren, um ein weiteres Game/Utility von der Disk zu laden. Hmm, eine Ideallosung ist das sicherlich nicht.

Immerhin ist QuickEx zu einem angemessenen Preis erhaltlich und konnte Ihnen auch von Zeit zu Zeit gute Dienste leisten. Es zahlt nur eben nicht zu der Sorte von Programmen, die man haufig benutzen mochte. Und Sie haben eine Alternative: Seien Sie immer schon vorsichtig damit, was Sie installieren wollen und wohn Sie es installieren wollen.

Pro
Schnelle und problemlose De-Installation
Loscht auch alle zugehorigen Konfigurationsdateien etc.

Kontra
Loscht nur das zuletzt installierte Programm

FAZIT: 58%

Video Galaxy Gamme Teletext Upgrade

Aztech • 0421 - 162560 • ca. DM 59,-

auch hier der Sinn und Zweck des Ganzen nicht leicht zu begreifen. Fur die geschatztliche Anwendung ist das Teletext-Upgrade sicherlich sinnvoller als der gesamte Rest der Karte. In einem kleinen Buro konnte man so sondig ein Auge auf

Nachrichten, Aktienkurse und sonstige Lebensnotwendigkeiten haben, ohne standig die Seiten wechseln zu mussen. Sie bekommen hier die gleiche Leistungsfahigkeit und Qualitat wie mit einem beliebigen Teletext-TV (und davon gibt's nicht wenige), mehr kann man sich nicht wunschen.

Was ich nicht so ganz verstehe ist, warum man dieses Upgrade nicht gleich in die Mutterkarte integriert hat, wodurch

diese wiederum deutlich attraktiver geworden ware. Warum soll man noch einmal zusatzlich DM 59,- fur ein winzigkleines Upgrade hinblatteln? Ganz zu schweigen von dem Installations-Gewusel, das man den Kauern hatte ersparen konnen.

Naja, vielleicht werden wir jetzt ein bißchen zu pampig, denn immerhin wird das Upgrade durchaus unseren Erwartungen gerecht. (2)

Pro
Viele Seiten gleichzeitig

Kontra
Schon wieder DM 59,-
Hatte auch schon auf der ersten Karte stecken konnen
Wer interessiert sich fur Teletext?

FAZIT: 52%



Dies ist eines der Upgrade-Kits fur das Gamma Multimedia-Interface, mit dem Sie bis zu 20 Teletext-Fenster gleichzeitig abbilden konnen. Sie konnen sich sogar ein Fernsehprogramm ansehen und zur gleichen Zeit mehrere Seiten Teletext desselben Kanals geoffnet haben. Das Gerat unterstutzt Fasttext sowie alle ublichen Teletext-Features.

Wie schon bei der Mutterkarte ist

Screenbeat Sub 50 Speakers

Leisure Soft • 02383-690 • ca. DM 189,-

In letzter Zeit werden wir regelrecht überschwemmt mit Lautsprechersystemen, die unterhalb des Monitors installiert werden können. Aber diese Modelle werden die Soundqualität ihrer "getrennt lebenden" Verwandten wohl nie so ganz erreichen. Und auch dieses System macht da keine Ausnahme. Heutzutage fehlt den PC-Lautsprechersystemen für gewöhnlich ein äußerst lebensnotwendiges Etwas, nämlich das Netzteil. Beim Screenbeat verhält es sich anders: Hier wurde das Netzteil in das Gehäuse integriert.

Das Paket enthält zwei Kabelsätze, so daß Sie gleich zwei Audio-Quellen in dieselbe Box einspeisen können. Mit Hilfe einer kleinen Mix-Sektion können Sie die Lautstärke beider Signale separat regeln. Sie können also auf einem Kanal Ihre Audio-CD hören,

während aus dem anderen Ihr PC-Sound erklingt. Außerdem sind noch Anschlußmöglichkeiten für vier zusätzliche Lautsprecher vorhanden, so daß Sie Ihre Lieblingspiele jetzt auch im Surround-Sound genießen können.

Probleme gibt es allerdings, wenn Sie sich entschließen, die Anlage erstmalig in Betrieb zu nehmen: Die Soundqualität ist wahrscheinlich die schlechteste, die mir je zu Ohren gekommen ist! Weder Höhen noch Bässe lassen sich regeln; es gibt nur einen einzelnen "Tone"-Regler. Meiner Einschätzung nach lassen sich die Screenbeat-Speakers mit diesem Drehregler auf zwei verschiedene Klangfarben einstellen: dumpf und nicht ganz so dumpf. Beide Einstellungen bewegen sich jedoch jenseits der Grenze des Zumutbaren. Dem sogenannten



Sub-Woofer wurde die Aufgabe übertragen, präzise Bässe zu erzeugen. Leider erweist sich der Speaker damit jedoch als heillos überfordert - die Tieftöne klingen verzerrt und stark verfälscht.

So seltsam das auch anmuten mag, der hohe Preis bedeutet nicht, daß wir es hier mit einem High End-Gerät zu tun haben. Das einzig Gute an den Lautsprechern ist das stabile Gehäuse sowie der

Mini-Mixer, in nahezu allen anderen Belangen gibt's dicke Abzüge. (2)

Pro
Stabiles Gehäuse
Netzkabel im Lieferumfang

Kontra
Furchtbare Soundqualität
Billiges und schäbiges Äußeres

FAZIT: **36%**

NEC 4x4 CD-ROM Drive



NEC • 089 - 9607930 • ca. DM 399,-

Die Bezeichnung 4 x 4 besagt, daß es sich hierbei um ein Quad Speed CD-ROM-Laufwerk handelt, daß zwischen vier gleichzeitig geladenen CDs hin- und herschalten kann. Anders als bei anderen Multi Changer-Laufwerken, benutzt das neue NEC-Modell keine ladbaren CD-Cartridges oder gar einen Caddy, sondern Sie können die CDs über ein

Transportrollensystem direkt in das Gerät hineingeben.

Der Umstieg von einem bereits vorhandenen CD-Laufwerk könnte einfacher nicht sein - Sie stecken einfach die Kabel um und installieren eine zusätzliche Software. Bei einer Neu-Installation müssen Sie das Gerät an einen freien IDE-Controller anschließen und das Audio-Kabel mit

Einfacher geht's wirklich nicht! Das Handbuch ist recht ausführlich (nicht diese blöden fotokopierten Einzelblätter!), da dürfte es eigentlich keine Probleme geben.

Wenn Sie dieses Teil einmal in Aktion sehen, werden Sie sicherlich beeindruckt sein - mit einem weichen, sirrenden Geräusch werden Ihre CDs von den Rollen vorsichtig in das Laufwerk gezogen. Die geladenen CDs können Sie mit den Schaltern am Gerät selbst oder per Disc Changer Software einzeln auswählen. Bisher gibt es noch keine spezielle Software für Windows 95, doch in naher Zukunft soll eine überarbeitete Version im neuen Look auf den Markt kommen. Die Windows 3.X-Software läuft perfekt unter Windows 95, wenn sie auch in Sachen unterstützte Treiber oder Grafik-Steuerung nicht ganz auf dem

neuesten Stand zu sein scheint.

Die Verarbeitung des Gerätes ist hervorragend, es arbeitet erstklassig, und der Preis ist für einen so neuen Technologie-Trend einfach unglaublich. Wenn Sie Ihre CD-ROM-Abteilung zu Weihnachten ein wenig aufwerten wollen, werden Sie, was das Preis-Leistungs-Verhältnis betrifft, wohl kaum ein besseres Angebot finden können! (3)



PRO
Hohe Datenlesegeschwindigkeit
Transportrollen-Mechanismus
Hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

KONTRA
Brauchen Sie wirklich vier CDs gleichzeitig?

FAZIT: **90%**

Voice Mail

Reveal • +44 181 845 7400 • ca. Dm 129,-

Die Designer von Peripheriegeräten widmen ihre Aufmerksamkeit immer mehr solchen PC-Zusatzgeräten zu, die konventionelle Gebrauchsgüter ersetzen. TV-Encoder wetteifern mit dem Monitor, MPEG-Karten fordern das antike VHS-Format heraus, und jetzt soll ein simples Interface zusammen mit einem Häppchen Software das gute, alte Telefon überflüssig machen... vielleicht.

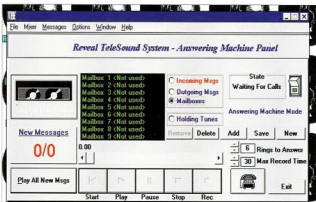
Mit dem Voice Mail-System können Sie Ihren Computer als Telefon benutzen. Das Paket enthält alles, was Sie brauchen, um Gespräche zu führen oder entgegenzunehmen, ohne einen Telefonhörer aufzunehmen. Das Duplex-System ermöglicht es beiden Teilnehmern, gleichzeitig zu sprechen, statt sich gegenseitig abzuwechseln. So etwas findet man heutzutage noch nicht oft.

Die kleine Interface-Box wird direkt in einen freien seriellen Port gesteckt; Sie brauchen also nicht Ihren Rechner zu öffnen und nach freien Steckplätzen zu suchen. Dann werden zwei Kabel an die Soundkarte angeschlossen (bei einem Telefon-System wohl unumgänglich) und die Lautsprecher in das Interface gestöpselt. Die

gesamte Konfiguration erfolgt, sobald Sie die notwendige Software installiert haben. Zunächst legen Sie den COM-Port und die Phone-Attribute fest, bevor Sie die Karte an eine TAE-Buchse anschließen. Sie können dann immer noch zusätzlich ein konventionelles Telefon für die Zeiten anschließen, in denen Ihr Rechner nicht eingeschaltet ist.

Während der Betriebszeiten des Rechners läuft die Phone-Software überlicherweise im Hintergrund (im Multi-Tasking unter Windows 95). Eingehende Anrufe werden dann entweder von Ihnen oder vom Auto-Answer-System entgegengenommen.

Die Software lässt sich so einstellen, daß Anrufe, die Sie nicht innerhalb einer bestimmten Klingeldauer entgegennehmen, mit Ihrer eigenen aufgenommenen Nachricht empfangen werden und die eingehenden Nachrichten dann in neun verschiedenen paßwortgeschützten Mail-Boxes abgelegt werden. Dies funktioniert mindestens ebenso sicher, wie jede große Firmen-Telefonanlage. Ein weiteres Feature ist die Möglichkeit, dem Anrufer während der Wartezeiten Musik vorzududeln. Dazu können Sie einen der mit-



gelieferten Musiktitel verwenden. Sie können aber auch Ihre eigene Musiksammlung aus einer Vielzahl von Quellen zusammenstellen. Offensichtlich hat man bei Reveal versucht, so viele Features wie möglich - für Heim und Büro - mitaufzunehmen. Ein System wie dieses hier könnte ohne weiteres in eine teure Telefonanlage in einem kleinen Büro ersetzen, obwohl es eigentlich eher für den Hausgebrauch ausgelegt ist.

Der eigentliche Umgang mit der Software ist kinderleicht. Sie erhalten ein PC-Telefonbuch, in dem Hunderte von Telefonnummern abgelegt und auf Knopfdruck

aufgerufen werden können. Das Mikrophon ist vielleicht ein bißchen zu groß geraten, um auf jedem Schreibtisch bequem Platz zu finden. Wenn Sie sich dieses Paket also anschaffen wollen, und das kann ich Ihnen wärmstens nahelegen, sollten Sie sich auch gleich ein kompakteres Mikrophon zulegen (z.B. ein Mini-Modell mit Ansteck-Clip). Der einzige andere Design-Fehler ist die große Interface-Box, die doch ziemlich weit aus der Rückseite Ihres Rechners herausragt. Dadurch könnte man schnell in Platznöte geraten, weil Sie den Rechner schon ein ganzes Stück von der Wand wegziehen müssen. Da hätte man sicher eine etwas günstigere Konstruktion verwenden können.

Da die Karte sämtliche Sounds, die Ihr Rechner spielt überträgt, kann es schon mal passieren, daß Sie Ihren Gesprächspartner mit Windows-Soundeffekten und sonstiger Musik zuflastern. Außerdem werden Klänge und Geräusche, die nicht über das Mikrophon aufgenommen werden, nicht automatisch herausgefiltert. Doch dessen ungeachtet handelt es sich bei dem Voice Mail-Paket um eine hervorragende, kleine Lösung. Die Signalqualität ist exzellent (vorausgesetzt, Sie besitzen gute PC-Speaker), und die Software läßt so etwas wie Telefonterror erst gar nicht aufkommen. (1)



Pro
Eine Innovation
Leicht zu installieren und zu benutzen
Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

Kontra
Die Interface-Box ist ziemlich unförmig
Das Mikrophon ist eine Nummer zu groß geraten

FAZIT: 89%

Sound Blaster Multimedia Home CD

Creative Labs • 089 - 9579081 • ca. DM 749,-



Das erste unserer drei Multimedia-Kits ist das Super-Set von Creative Labs. Multimedia-Kits sollten mittlerweile alle enthalten, was erforderlich ist, um einen stinknormalen PC zum multimedialen Monster aufzumotzen. Sie bekommen Lautsprecher, eine Soundkarte, die zugehörigen Kabel sowie ein Quad Speed CD-ROM-Laufwerk. Die 16Bit-Soundblaster Standardkarte hat nur ein Interface, und zwar ein IDE-Interface für das CD-ROM-Laufwerk. Sie kommen also nirgends ins Grübeln, wo Sie was einzustöpseln haben. Die schlinke Karte ist in den Augen vieler Leute eine der besten auf dem Markt. Die Konfigurations- und Installations-Software ist typisch für alle Creative Labs-Produkte, die Menüs sind durchdacht aufgebaut und offenbar ausreichend geprüft und getestet worden.

Das Quad Speed-Laufwerk ist ein solides Arbeitspferd. Da das Laufwerk über eine IDE-Schnittstelle angeschlossen wird, können Sie es zuverlässiges und präzises Arbeiten erwarten.

Bei den Lautsprechern handelt es sich um ein Paar qualitativ guter 6 Watt-Speaker, leider fehlt wieder einmal das zugehörige Netzteil (aber das sparen sich ja mittlerweile alle Firmen!). Was denken sich diese Leute eigentlich? Erst laufen wir in den Laden und holen uns für teures Geld eine Multimedia-Anlage, um dann zu Hause erüchtelt festzustellen, daß wir nochmal zurücklaufen können, um uns so ein pießiges Netzteil zu besorgen. Ich denke, die Computerindustrie könnte mal wieder ein paar saftige Tritte in den Allerwertesten vertragen. Wenn Peripheriegeräte, noch dazu im Universal-Set, verkauft werden,



sollten sie auch tatsächlich gebrauchsfertig sein.

In einer Zuhörbox finden Sie die erforderlichen Kabel sowie ein Mikrofon, das mich an längst vergangene Epochen erinnert hat. Was die Kompatibilität betrifft, sind Sie mit diesem Paket auf alle Eventualitäten vorbereitet.

Die gesamte Hardware ist natürlich von bester Qualität, doch auch bei der mitgelieferten Software hat sich Creative Labs nicht lumpen lassen. Die Rede ist hier nicht von kleinen Shareware-Titeln, nein, mit der Spiele-Disk erhalten Sie Vollversionen von Pagan Ultima VII, Wing Commander II, Strike Commander und Syndicate. Auch Utility-Software ist reichlich vorhanden. Wenn Sie sich schon immer mal ein CD-Laufwerk und eine Soundkarte anschaffen wollten, dann haben Sie mit diesem Paket sicher den besten Gegenwert, den Sie für Ihr Geld erhalten können. (1)

Pro
Qualitativ hochwertige Komponenten
Hervorragendes Software-Bundle
Hilffiche Installations-Anweisungen

Kontra
Überdurchschnittlich hoher Preis

FAZIT: 90%

Sound Galaxy Quad Multimedia Kit

Aztech • 0421 - 162560 • ca. DM 699,-

Die Firma Aztech hat dieses kleine Paket auf den Markt gebracht, um auch auf dem heißumkämpften Upgrade-Markt ein Eisen im Feuer zu haben. Technisch ist dieses Kit fast so beeindruckend wie das von Creative Labs, doch in Sachen zusätzlicher Software und Leistungsfähigkeit der Soundkarte muß sie schwere Rückschläge hinnehmen.

Das CD-ROM-Laufwerk ist ein gewöhnliches Quad Speed, dessen Leistungen den Erwartungen voll gerecht werden. Leider wirkt das Gehäuse und der Schlitten ein wenig schäbig. Auch die Lautsprecher wirken wenig überzeugend und bieten eher enttäuschende Ergebnisse (und vergessen Sie nicht: Sie müssen noch ein zusätzliches Netzteil kaufen, hah!).

Das Einrichten des Sets ist alles andere als ein Kinderspiel. Hauptgrund dafür ist die wenig hilfreiche Installationsanleitung. Die zur Installation erforderlichen Kabel sind alle vorhanden, doch es fehlen zusätzliche Output-Kabel

für andere Audio-Quellen.

Dies ist ein Produkt der mittleren Preiskategorie, allerdings auch nur von mittelmäßiger Qualität. Wenn Sie ein hervorragendes Multimedia-Set suchen, holen Sie sich das Kit von Creative Labs. Aber wir wollen fair bleiben - grundsätzlich ist an diesem Paket eigentlich nichts, es wirkt nur, im Vergleich zum Produkt von Creative Labs, ein wenig blaß. Der Preis entspricht durchaus dem gebotenen Gegenwert, nur brüchigen Sie anschließend noch bessere Lautsprecher, eine bessere Soundkarte und ein paar schicke Software-Titel. (2)

Pro
Zuverlässiges CD-ROM-Laufwerk
Gute Software-Auswahl

Kontra
Die Lautsprecher sind nicht gerade vom Feinsten
Ziemlich teuer

FAZIT: 80%



Sony CSD-760MK

Sony • 0211 - 59660 • ca. DM 699,-

Sony beschert uns den schwächsten Vertreter der drei Multimedia-Sets.

Das CD-ROM-Laufwerk ist absolut nicht von schlechten Eltern, und auch die Soundkarte ist von angemessener Qualität. Doch leider ist das Software-Bundle etwas kärglich ausgefallen, und die unnötig komplizierte Installation wird viele Leute abschrecken. Aus unerfindlichen Gründen besitzt die Soundkarte vier CD-Interfaces für die vier verschiedenen Laufwerkstypen, obwohl das Kit doch mit einem Sony-Modell ausgeliefert wird!

Die Lautsprecher sind prima, können aber den Gesamteindruck dieses Multimedia-Sets nicht mehr retten. Über die schon selbstverständliche Abwesenheit eines Netzteils wollen wir hier nicht mäkeln, und auch das Fehlen zusätzlicher Kabel ist ärgerlich.

Auch dieses Paket bringt alles, was es verspricht. Es sind die kleinen Dinge, die

das Bild ein wenig trüben und das Sony-Set hinter den beiden anderen plazieren. (3)

Pro
Schnelles Laufwerk
Gute Lautsprecher

Kontra
Bei der Software wurde gesiegt
Die Installation ist unständlich und verwirrend

FAZIT: 75%





Hot Sites im Web



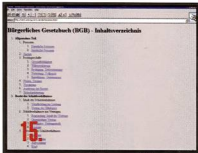
13. Coca Cola

Die Homepage von Coca Cola ist eine durch und durch kommerzielle Site, bei der die Werbung aber wirklich gelungen verpackt ist. Außer Bildern und Informationen über Sport etc. gibt es immer die aktuellen Aktienkurse der Firma. <http://www.cocacola.com/brands2.html>



14. USA Holocaust Memorial Museum

Diese einfühlsam aufgebaute Site soll über das Museum informieren, bietet aber auch genug Material für Leute, die sich aus wissenschaftlichen oder persönlichen Gründen intensiver mit diesem Thema beschäftigen wollen. <http://www.ushmm.org>



15. BGB: Das bürgerliche Gesetzbuch

Jetzt müssen Sie sich den Schmöcker nicht mehr ins Regal stellen: Das BGB ist online vertreten. Die komfortable Stichwortsuche nimmt Ihnen viel Arbeit ab. Hoffentlich müssen Sie nicht allzu oft hineinsehen. <http://www.unix-ag.uni-kl.de/de/Gesetze/BGB/>



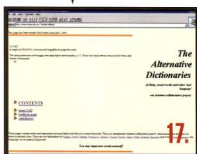
16. The Astronomy Hypertextbook

Diese Site ist vor allem wegen der neuen Technik interessant. Hier können Sie sich in einer Qualität informieren lassen, die Sie sonst nur von einer CD kennen. <http://zebu.uoregon.edu/text.html>



17. The Alternative Dictionaries

Hinter diesem eher harmlosen Titel verbirgt sich ein Slang-Wörterbuch der heftigsten Sorte. Schauen Sie doch einmal unter "German" nach - vielleicht fallen Ihnen auch noch ein paar fleische Wörter ein? <http://www.notam.uio.no/~hcholm/altlang/>



Hot Sites im Web



7. NETFriends

Hier können Sie einfach und schnell Brieffreunde im Alter von unter 9 bis über 40 Jahren kennenlernen. Natürlich können Sie sich auch selbst in die Liste eintragen.

<http://www.gil.com.au/~mark/1@N/>

8. Cyber Art Gallery Eindhoven

Auf dieser grafisch einwandfreien Site werden junge holländische Künstler und deren Werke vorgestellt. Noch ist es ein bisschen leer, aber was nicht ist, kann ja noch werden.

<http://asterix.unc.tue.nl/~rcroff/cage/cage.shtml>

9. Webchat Broadcasting System

Ein weltweites Chat-System, auf das man ganz einfach per Web-Browser zugreifen kann. Viele Themen stehen zur Auswahl, u.a. auch Webseiten und Usenet-News-Gruppen.

<http://www.insociety.com/wbs.html>

10. TalkLine

Noch ein Chat-System, diesmal in Deutschland. Man braucht nur ein Paßwort, und los geht's. Interessant für alle, die sich nicht immer nur englisch unterhalten wollen.

<http://www.spring.de/talk.html>

11. Germany LIVE

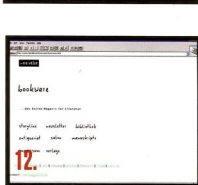
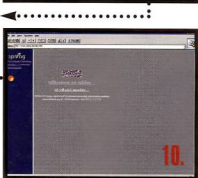
Umsonst... aber nicht vergebens. Mit diesen Worten schmückt sich ein wunderbarer Nachrichtendienst, der speziell für den deutschen Leser gestaltet wurde. Hier stimmt alles: Grafik, Information und Aktualität.

<http://www.germany-live.de/gl/>

12. Netville: Bookware

Ein deutsches Online-Magazin für Literatur, das u.a. Autoren die Chance gibt, ihre bisher unveröffentlichten Werke an den Mann zu bringen. Eine bunte Vielfalt, die man nicht zweimal finden wird.

<http://www.netville.de>





Hot Sites im Web

Und wieder haben wir

Ihnen aus dem gigantischen

Angebot des WWW die

Rosinen herausgepickt.

1. Accelcom - deutsche Informationen

Eine Zusammenstellung deutschsprachiger Internet-Dienste. Noch keine Konkurrenz zu den bekannten DINO-Seiten, aber trotzdem schön gemacht.
<http://www.brainlink.com/~accelcom/home.html>

2. Navigo-Navigator

Navigo bietet einen Überblick über viele Server, die mit Medien zu tun haben. Eine gute Auswahl, die auch vor professionellen Anwendungen nicht zurückschreckt.

<http://www.navigo.de>

3. Otto-Versand

A bisserl was geht immer: Der Otto-Versand gibt sich die Ehre. Man kann nicht nur den Katalog, sondern auch einige Angebote bestellen.
<http://www.otto.de>

4. Bilder für Web-Seiten

Dieser Service muß dringend in die Hotlist eines jeden WWW-Programmierers. Hier kann man sich kostenlos schön gestaltete Bilder für Web-Seiten auf den eigenen Rechner laden.

<http://www.itw.com:80/~imagesys>

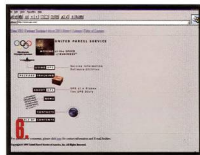
5. Internet-Seelsorge

Sprechen Sie sich aus. Unglaublich, aber wahr: Wen der Schuh drückt, der kann eine emotionsgeladene E-Mail an einen "virtuellen" Seelsorger schicken. Jedenfalls ist dieser Service wohl nicht für akut selbstmordgefährdete Menschen...

<http://www.pluto.ntb.ch/markt/seelsorge/>

6. UPS

Die Firma UPS informiert über Preise, Dienstleistungen etc. Außerdem kann man die ID-Nummer seines Pakets angeben und herausfinden, wo sich das teure Stück gerade befindet.
<http://www.ups.com>





America Online: Mit vereinten Kräften auf den Markt

Elisabeth Cölfen fuhr nach

Hamburg und sprach mit

dem Geschäftsführer von

AOL Deutschland.

Seit Wochen spricht man in der Online-Szene von nichts anderem als America Online. Der neue Gigant hat ziemlich viel Staub aufgewirbelt. Natürlich habe ich mir die Fittest-Software kommen lassen - und war begeistert.

Neugierig wie ich bin, mußte ich mich vor Ort darüber informieren, was uns demnächst erwartet. Wer könnte da besser Auskunft geben als Jan-Henric Buettner (Geschäftsführer AOL Deutschland) persönlich?

NU: Herr Buettner, warum gibt es ein Joint Venture zwischen America Online und Bertelsmann?

JB: Bertelsmann hat vor einem Jahr angefangen, sich darüber Gedanken zu machen. Sicher sind wir etwas spät dran, dafür kommen wir aber auch schnell auf den Markt. Bertelsmann ist ein führendes Marktunternehmen, das längst über den regionalen Markt hinausgewachsen ist. Nun waren wir auf der Suche nach einem internationalen Partner, und mit

den Leuten von America Online sind wir irgendwie sofort warm geworden. Es gab prima Verhandlungen, in denen wir innerhalb von drei Monaten (November - Februar) einen Vertrag in den Grundzügen fertig hatten. Seit sieben Monaten ist der Vertrag nun schon unter Dach und Fach.

NU: Es gibt ja nun relativ viele Online-Dienste, die um die Gunst der Kunden ringen: MSN, CompuServe und Europe Online wollen sich gegenseitig übertreffen. Was spricht für AOL? Womit wollen Sie die Kunden ködern?

JB: Es ist halt das schönste Produkt. Vor allem die Zielgruppe dürfte für alle interessant sein: Wir sprechen die privaten Haushalte an. Jeden, der ein bißchen Ahnung vom PC hat, aber nicht unbedingt ein Poweruser ist. Unser Produkt ist so aufgebaut, daß die Kunden damit umgehen können, ohne ein anderes Produkt zu kennen. Man muß also weder Word noch Excel etc. beherrschen, sondern kann sofort loslegen. Das ist eine einfache Oberfläche, die per Mausclick funktioniert. Wenn jemand so gar keine Ahnung von Computern hat, muß er es sich

zur Not von einem Freund installieren lassen - das war's aber auch schon. Ein anderer Punkt ist, daß unser System sehr schnell ist. Alle Knoten sind mit 28.800 Baud zu erreichen, was ja eigentlich nicht viel langsamer ist als ISDN. ISDN wird übrigens ab Frühjahr angeboten. Bis zum Ende des Jahres werden wir flächendeckend 50 Einwahlknoten eingerichtet haben. Sie merken schon, wir sind sehr stark massenorientiert.

NU: Bevor die Entscheidung zugunsten von "America Online" gefallen war, wurde ja lange über einen passenden Namen diskutiert. Haben Sie diesen Namen gewählt, weil er sich schon in den USA bewährt hat? Oder fiel Ihnen einfach kein besserer ein?

JB: Nun, da gab es zwei Gründe. Erstens sind wir eine internationale Firma und wollen eine internationale Marke aufbauen. Im Internet sind wir ja eine User-Gemeinschaft, ob wir nun in Deutschland oder Frankreich oder sonstwo wohnen. Wo immer wir auch sind - die Endung bleibt immer gleich: "©AOL.com". Außerdem wollen wir hier keine Insellösung



Jan-Henric Buettner, Geschäftsführer von AOL Deutschland, fühlt sich in seinem neuen Büro schon sehr wohl.

Wörter, die mit einem * gekennzeichnet sind, werden im Glossar erklärt.



Über Neuigkeiten informiert Jan-Henric Buettner "seine" User stets in einer persönlichen e-mail.

fabrizieren. Erst war der Titel "One World" im Gespräch, aber da wurde uns schnell klar, daß wir dadurch alle Vorteile verlieren würden, die sich America Online im Laufe der Jahre erwirtschaftet hat.

NU: Soviel ich weiß, ist AOL Marktführer in den USA?

JB: Ja, die haben da vier Millionen Abonnenten.

NU: Wird es irgendeine Art von Vergünstigung für Kunden des Bertelsmann-Clubs geben?

JB: Nun, das haben wir uns noch nicht überlegt. Zunächst einmal ist bei uns ja von der Preisstruktur gar nicht mehr viel drin. Der Wettbewerb ist schon so stark, daß die Preise ganz tief im Keller sind. Auch die Erwartungshaltung der Teilnehmer ist so, daß sie am liebsten gar nichts bezahlen würden. Wenn man sich überlegt, wieviel Arbeit darin steckt, so etwas aufzubauen... der ganze



Dienst muß ja mit Inhalt gefüllt werden: die technologische Infrastruktur und das Call-Center, das da sitzt und Fragen beantwortet. Letztendlich zahl ich einen Minibetrag pro Monat, da ist eigentlich gar kein Spielraum mehr. Wenn wir Rabatte geben können, versuchen wir, sie an alle weiterzugeben. In Kürze werden wir unser Preismodell bekanntgeben.

NU: Kann man schon sagen, wie das ungefähr aussehen wird?

JB: Ja, wir wissen es, wollen es

aber erst bekanntgeben, wenn es soweit ist.

NU: Die Leute, die den Feldtest mitgemacht haben, bekommen doch sicher noch einen kleinen Bonus als Dankeschön?

JB: Ja, der Feldtest wird in diesem Monat beendet, und die Feldtester dürfen den ganzen Dezember noch umsonst teilnehmen.

NU: Wie viele Feldtester waren es insgesamt?

JB: Tippen Sie mal "Kids WB", das sind die Warner Brothers. Die haben ein richtig toll aufbereitetes System, das ich eigentlich von Disney erwartet hätte. Disney ist im System eher schwach vertreten. Natürlich sind wir dabei, diese Sachen auch in Deutschland in das System einzubringen. Das muß sich über die Monate entwickeln. Zur Kindersicherung: Die Eltern können einstellen, zu welchen Diensten die Kinder Zugang haben. Zum Beispiel kann man für Kinder, die sich unter einem anderen Screen Name* einloggen, sämtliche instant messages blocken, damit die Kinder nicht mehr angesprochen werden können. Natürlich kann man auch ganze Bereiche wie Message Boards oder NewsGroups blocken.

NU: Das ist ja toll. So etwas bietet, soviel ich weiß, niemand sonst an, oder?

JB: Stimmt. Das haben nur wir.

NU: Ist ja auch ein heikles Thema, welcher Mißbrauch an Kindern über die Datennetze stattfindet.

JB: Man kann es eben leider nicht ganz verhindern, daß das Mißbrauch betrieben wird. Wir sehen uns als Medium wie die gelbe Post - wir transportieren Inhalte. Und diese ganze Aufregung ist zu verstehen, aber man kann der Post ja auch nicht auferlegen, in jedes Paket zu gucken. Wir sind ein Transportmedium für die private Kommunikation. Und es bietet ja auch kein Anbieter explizit solche Sachen an, sondern das sind immer irgendwelche Mitglieder.

NU: Ein Wort zu den deutschen Diensten. Die Frankfurter Allgemeine haben Sie ja jetzt unter Vertrag. Worauf dürfen sich die deutschen Kunden noch freuen?

JB: In den nächsten Monaten wird das ganz viel dazukommen. Natürlich wird es nicht alle Dienste, die ich jetzt erwähnen werde, gleich im November geben, aber wir arbeiten daran. Bis Mitte Januar werden wir auf jeden Fall DPA-Nachrichten, Stern, Kapital, Geo, Lufthansa, L'Tour, Computermagazine wie Chip, Win, PcOnline sowie Fernsehsender wie VIVA im Programm haben. Natürlich sind wir auch sehr daran interessiert, Banken zu integrieren. Jetzt muß die ganze Sache nur noch mit Inhalten gefüllt werden. Wir



Als Standort für den deutschen Hauptsitz von AOL bekam die Medienstadt Hamburg den Zuschlag.

NU: Nein, bisher noch nicht. Was ist das denn?



haben ein Team von 25 Leuten, die 24 Stunden am Tag daran arbeiten, und alles, was die an 24 Stunden pro Tag schaffen können, wird online gebracht. Ich denke, daß wir von Anfang an zumindest mit CompuServe vergleichbar sein werden.

NU: Wird es auch Live-Diskussionsforen geben, wo die Leute direkt mit den Firmen in Kontakt treten können? So etwas ist ja immer sehr beliebt.

JB: Aber sicher. Und Auditorien, in denen wir Stars online bringen. Wir werden vielleicht nicht - wie in Amerika - Michael Jackson kriegen, aber wir werden interessante deutsche Namen finden, die auch sicher neue Mitglieder werben werden.

NU: Internet und AOL: Konkurrenz oder Partnerschaft? Im Moment sehe ich AOL eigentlich auch als gut sortierten Reiseführer durchs Internet, oder?

JB: Exakt. Genau das ist es. Ich mach auch immer den Vergleich mit der Urlaubsreise. Wenn ich "solo" durchs Internet gehe, ist das für mich eher Rücksack-tourismus. Wenn Sie dagegen an einer von AOL geführten Reise teilnehmen, haben Sie Club-Erlebnisurlaub, bei dem Sie auch gern einen Tag auf Safari (hier ist das Internet gemeint - Anm.d.Red.) gehen können. Danach kommen Sie aber garantiert wieder zu uns zurück. Wir bieten Bustouren durchs Internet: Roadtrips. Das kennen Sie wahrscheinlich?

NU: Ja, das habe ich gesehen: Kennwort "Bus". Wie funktioniert das genau?

JB: Da treffen sich maximal 20 Personen, die dann durch die einzelnen Sites geführt werden.

Natürlich können Sie auch einfach nur unseren Browser nutzen und sich auf eigene Faust auf den Weg machen. Dies ist nur eben nicht das Hauptangebot, sondern eine zusätzliche Option. Insofern ist das Internet für uns keine Konkurrenz, sondern eine zusätzliche Chance. Internet an sich ist für den normalen User nicht interessant.

NU: Nun, das ist sicher Ansichtssache.

JB: Na ja, es dauert ja auch wesentlich länger, bis sich die Seiten aufbauen. Außerdem weiß man nie so recht, wo man eigentlich hin will. Die AOL-Seiten kommen viel schneller rein, da ist alles organisiert und strukturiert. Wir sehen uns als Zugangsmedium zum Internet.

NU: Das heißt, der User bekommt auch eine vollwertige E-Mail-Adresse etc.?

JB: Ja, selbstverständlich.

NU: Und er kann auch über die anderen Dienste wie FTP etc. verfügen?

JB: Natürlich. Und dafür gibt es eben auch unsere speziellen Oberflächen.

NU: Ihr Web-Browser gefällt mir so ganz gut, besonders wegen der hohen Geschwindigkeit beim Bildaufbau. Der einzige - und schwerwiegende - Haken: Er unterstützt kein HTML 3.0. Kommt das noch? Das vermisste ich nämlich schmerzlich.

JB: Ja, das ist klar, das ist in der Entwicklung. Einige Sachen sind eben bei unserem Browser besser, andere sind z.B. bei Netscape besser. AOL hat eine ganze Horde von Software-Entwicklern, die sich u.a. mit diesem Thema beschäftigen. Es



wird ja auch einen eigenen Internet-Dienst von AOL geben: America GNN.

NU: Gibt es auch bald eine Software für den Macintosh?

JB: Also in Amerika läuft AOL auf den Plattformen Windows, DOS und Mac. Hier standen wir vor der Entscheidung, erst im Frühjahr mit allen, oder schon jetzt mit einer Plattform zu beginnen. Wir fangen jetzt erst einmal mit Windows an, weil das den größten Markt abdeckt. Der Macintosh wird dann im Frühjahr kommen.

NU: Die Software läuft mit Windows und Windows 95?

JB: Ja, genau. Und mit OS/2.

NU: Herr Buettner, sind die Deutschen online-träge?

JB: Nein, gar nicht. Ich bin im Gegenteil immer erstaunt, wie aktiv die Leute sind. Manchmal sind im Auditorium 100 Leute gleichzeitig. Es gibt sogar Feldtester-Treffen und Photos von den Teilnehmern zum Herunterladen. Von Online-Müdigkeit kann da keine Rede sein.

NU: Wer sind die Teilnehmer? Kann man das sagen? Sicher hauptsächlich Männer...

JB: Ja, zu 90 Prozent. So ist das auch in Amerika. Aber als ich mir die Feldtest-Bilder heruntergeladen hatte, war ich dann doch erstaunt, weil bei den Treffen unheimlich viele Frauen dabei waren. Natürlich weiß man das nie so genau. Ein Vorteil der Online-Dienste ist, daß man sich doch eine gewisse Anonymität bewahren kann. Ich schätze, die Feldtester sind fast alle so um die 30. Wenn wir jetzt auf den Markt gehen, wollen wir jedoch auch verstärkt die Leute unter 30 ansprechen.

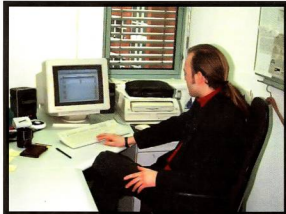
NU: Es gibt auch Leute, die vorher nie einen anderen Online-Dienst benutzt haben?

JB: Und ob. Einige wollen sogar von anderen Anbietern zu uns wechseln.

NU: Das ist ja schon ein toller Erfolg. Immerhin haben sich diese Dienste über Jahre etabliert - dagegen muß man erst einmal anstinken können.

JB: Das ist wahr, ja. Aber wir finden unser Produkt auch wirklich toll. Wir sind sogar selber User.

NU: Ja, davon haben Sie mich wirklich überzeugt. Herr Buettner, ich bedanke mich für dieses interessante Gespräch.



Glossar

- Online-Café** Sektion von AOL, in der man sich "live" per Tastatur mit anderen Teilnehmern unterhalten kann.
- IRC** Internet Relay Chat: berühmtester Live-Talk-Treffpunkt im Internet.
- Screen Name** Synonym, hinter dem sich der Teilnehmer verstecken kann. Der wirkliche Name ist dann für andere nicht mehr erkennbar.
- Browser** Programm, um die beliebten WorldWideWeb-Seiten zu betrachten.
- HTML 3.0** Erweiterte Version der Programmier-/Formatiersprache für das WorldWideWeb (siehe HTML-Kurs in der vorigen Ausgabe).



WinCIM 2.0

CompuServe und Internet vereint

WinCIM 2.0

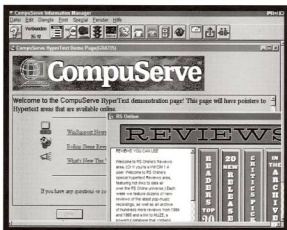
Mit der neuen Version des Windows CompuServe Information Managers wird der Internet-Zugang über CompuServe noch einfacher. Was es sonst noch alles über die neue deutsche Version 2.0 zu berichten gibt, lesen Sie im folgenden Artikel.

Der auf drei Disketten ausgelieferte WinCIM bietet durch die vollständige Integration des Web-Browsers CompuServe Mosaic den Internet-Zugang per Mausklick - Sie können jetzt direkt und ohne Neuanwahl von der CompuServe-Oberfläche in das Internet wechseln. Die Integration des Mosaic-Browsers geschah dabei so flexibel, daß Sie auch einen beliebigen anderen, auf Winsock basierenden Browser

wie Netscape Navigator einbinden können.

Kinderleicht fällt die Installation über eine bereits vorhandene WinCIM-Installation aus, da automatisch sämtliche Voreinstellungen und Benutzerdaten übernommen werden. Auch wird die Systemdatei WINSOCK.DLL nicht mehr kommentarlos überschrieben - Sie haben jetzt die Wahl, eine nur vom neuen WinCIM benutzte Version zu installieren.

Aber auch die Bedienung des



Zwischen CompuServe und Internet wechseln Sie im neuen WinCIM 2.0 nur noch per Mausklick.

klassischen CompuServe wurde - mit Anlehnung an HTML und das Internet - überarbeitet. So können Sie nun farbig gestaltete und mit Grafiken versehene Hypertext-Dokumente lesen, die auch auf andere Seiten und Inhalte verweisen können. Diese Seiten lassen sich in der Dateiliste speichern und dann auch offline lesen. Beispiele hierzu können Sie sich unter "go esm" ansehen. Möchten Sie eine Telnet-Verbindung im Internet aufbauen, kann dies nun über eine integrierte VT-100-Terminal-emulation geschehen. Per Mausklick können Sie zwischen dieser und der

CompuServe-Variante umschalten. Laden Sie Dateien mit einer unter Windows registrierten Dateiendung aus CompuServe, haben Sie die Möglichkeit, eine zugehörige Anwendung zu starten. So könnten Sie beispielsweise PDF-Dateien von einem installierten Acrobat-Reader nach dem Download automatisch lesen. Schließlich können Sie sich mit der neuen Oberfläche im CompuServe-Konferenzzentrum (go ccc) auch an moderierten Konferenzen beteiligen. WinCIM 2.0 ist für CompuServe-Mitglieder natürlich wieder kostenlos direkt über CompuServe erhältlich.



Kal-Uwe Wahl

CHEWY

ESC vom F5



WARD
& Games

*"Liebevoller
Hintergrund-
grafiken, eine abge-
drehte Story und
professionelle Charakter-
animationen machen Chewy zum
besten deutschen Adventure des Jahres"*
(POWER PLAY 12/95)



Bestaunen Sie zahmedizinische
Sensationen!



Lesen Sie sich durch das
atemberaubende Nachtleben von Big
City treiben!



Bauen Sie unaufgeräumte Speicher zu
behaglichen Gewächshäusern aus!



Und erleben Sie, was passiert, wenn
dieser Herr zu früh geweckt wird!



FORMAT: PC CD-ROM • Händlerpakete erhältlich!
Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • D-45468 Mülheim a.d. Ruhr • Fax: +49 (0)208-45088-99
Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produkten erhalten Sie im World Wide Web unter unserer
URL: <http://www.bluebyte.de/bb.html>





LUST AUF MPEG?

Ab sofort auf Ihrem Bildschirm!



ELSAmotion

PC-Praxis, 10/95



Comdex '94



PC-Praxis, 10/95



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 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

498,- DM
598,- DM
548,- DM
798,- DM

ELSA GmbH
 Sonnenweg 11
 D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.

+49/0-241-9177-917

Vertrieb Info-Fax

+49/0-241-9177-917

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