

# PC POWER

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

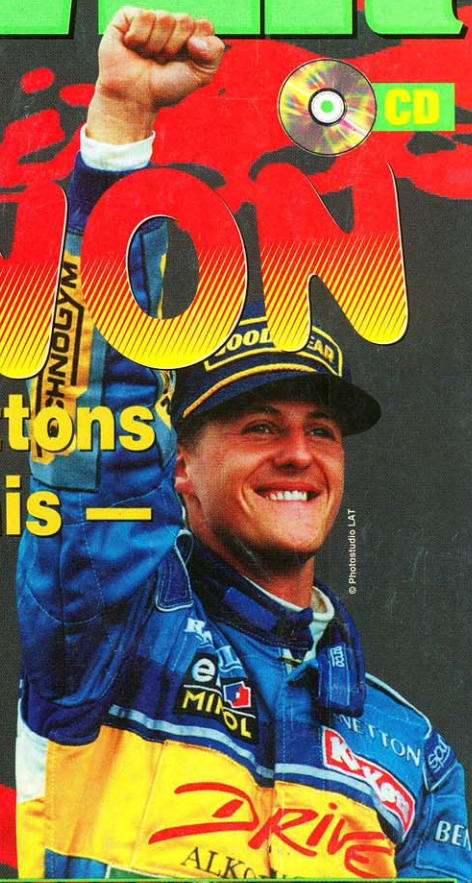
NUMMER 2 • FEBRUAR 1996 • DM 14,80 • Sfr 14,80 öS 118

DER HELLE WAHN!!!  
VOLLVERSIONEN  
AUF CD-ROM



*formula* **WON**

Exklusiv: Benetton's  
Erfolgsgeheimnis —  
Das IT-System!



© Photoaudio LAT

VOLLVERSIONEN  
AUF DER CD-ROM:

BATTLE ISLE  
BURNING STEEL 2

DEMOS:

BEAVIS & BUTTHEAD,  
CARRIER STRIKE FORCE,  
ENIGMA, ENTOMORPH,  
RADIX, FLIX MIX,  
HARDBALL 5,  
TEMPEST 2000  
UND VIELE  
ANDERE



**11th  
HOUR**

Brandaktuell:  
Die Fortsetzung  
des Klassikers  
The 7th Guest!!!

ALCHEMY  
PUBLISHING



02



AUF DIE PLÄTZE,  
FERTIG, LOS...





# ... MIT DER AWE32 PLUG'N'PLAY

## Auf die (Steck-)Plätze; Fertig; Los!

Es wird immer einfacher, Real-sound aus dem Computer zu genießen. Plug'n'Play ist der neue Standard für benutzerfreundliche Computeranwendungen. Keine Frage, daß Creative Labs mit der Premiumkarte AWE32 in diese neue Dimension startet. Also: einkaufen – einbauen – einschalten, und der Spaß kann beginnen.

## High Performance

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

## Facts

- Orchestrierte 32-Stimmenpolyphonie mit Advanced-WavEffects-Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Hall, Chor oder 3D-Sound-Field
- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz

- Creative Signal Prozessor für die Audio-Datenverarbeitung
- Hardware-Komprimierung- und -De-komprimierung in Echtzeit für kompakte Sound-Dateien

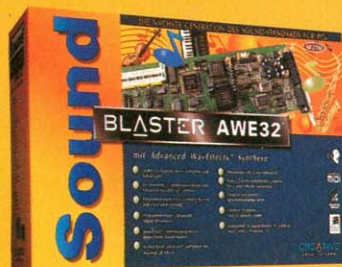
- CD-ROM-Schnittstelle für alle Laufwerke, die mit IDE ausgestattet sind
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer
- 512 KB RAM „on board“, erweiterbar auf 28 MB. 1 MB ROM für General-Midi-Sound Samples
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

## Software

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

## Synthesizer

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



## Wavetable

Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen, vollen Sound in Konzertqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.

## Kompatibilität

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

## Games

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

## Sound-Mixing

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



## Gratis-CD

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

## Infoline:

**01 80/5 32 34 88**

multimedia **iSS** Creative



D-85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

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





# In diesem Heft

Voll auf Grusel

## The 11<sup>th</sup> Hour

The 7th Guest läutete eine neue Ära der Computerspiele ein: den interaktiven Spielfilm. Was damals trotz durchschnittlichem Testergebnis eine Sensation war, produziert inzwischen fast jedes größere Label. Wird die Fortsetzung des einstigen Verkaufshits heutigen Ansprüchen gerecht? Lesen Sie

**Seite 72**



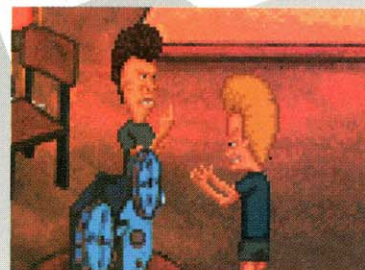
Voll auf Erfolg

## formulaWON



Ohne Computer-Technologie wäre auch Rennsport heutzutage nicht mehr denkbar: Hinter dem Benetton-Team um Michael Schumacher steht das IT-System. PC POWER warf einen Blick hinter die Kulissen der Formel-1. Steigen Sie ein auf

**Seite 24**





## CD-Inhalt 7

## NEWS 10

## FEATURES 16

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Big Red           | 16  |
| MicroProse        | 20  |
| Indiziert         | 22  |
| Formula Won       | 24  |
| Klick & Create    | 36  |
| Windows 95        | 40  |
| Multimedia-Center | 48  |
| Multimedia-CDs    | 104 |

## PREVIEWS 44

|                                                   |  |
|---------------------------------------------------|--|
| The Dark Eye ● Waterworld ●                       |  |
| Rise of the Robots 2 ● Assault Rigs ● Descent 2 ● |  |
| Ripper ● Heart of Darkness ● Z ● MotoX            |  |

## GAME REVIEWS 51

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Beavis & Butthead                   | 51  |
| Mission Critical                    | 52  |
| Rayman                              | 54  |
| Torin's Passage                     | 56  |
| Aliens - A Comic Book Adventure     | 58  |
| Shivers                             | 60  |
| This Means War                      | 62  |
| Imperium Romanum                    | 64  |
| Burning Steel 4                     | 66  |
| Onkel Archibald                     | 69  |
| Virtual Karts                       | 70  |
| The 11th Hour                       | 72  |
| Carrier Strike Force                | 76  |
| Willi Lemkes Fußballmanager         | 78  |
| Endorfun                            | 80  |
| Dr. Brain: Das verlorene Gedächtnis | 82  |
| Thexder                             | 84  |
| Warcraft II                         | 86  |
| Pool Champion                       | 88  |
| Conqueror A.D. 1086                 | 90  |
| Mortal Coil                         | 92  |
| Police Quest SWAT                   | 94  |
| Trivial Pursuit                     | 96  |
| CivNet                              | 98  |
| Steel Panthers                      | 100 |
| Shareware-Programme                 | 102 |

## TECHNIK 110

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| Diamond Edge 3D                | 110 |
| Digitale Kommunikation         | 112 |
| IRQ-Probleme                   | 116 |
| ElsaMotion und Winner 2000 AVI | 118 |
| MPEG-Softwaredekode            | 119 |
| Packard Bell                   | 120 |
| Simply 3D                      | 122 |
| Mit Datex-J ins Internet       | 124 |

## NETUSER 126

## KOMMENTAR 130

## VOLLVERSIONEN AUF DER CD-ROM:



### Battle Isle



### Burning Steel 2

## Und heiße Demos von

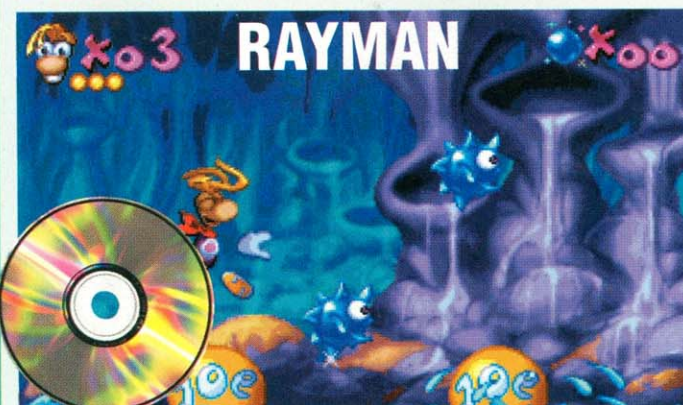


### Tempest 2000



### Carrier Strike Force

## UND EINE MENGE MEHR DEMOS AUF DER CD-ROM.

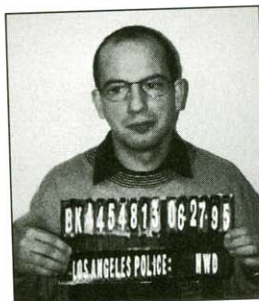




# PC POWER

FBI-SPECIAL: MOST WANTED.RTF

## FBI AKTE Z



TOP SECRET • EYES ONLY • COPY ONE OF ONE • FOR THE PRESIDENTS EYES ONLY

Liebe Leserinnen, liebe Leser!

Pressesprecher müßte man sein! Einen schöneren Job kann ich mir eigentlich nicht vorstellen. Man darf bei so ziemlich jeder wichtigen Messe präsent sein, reist in der Weltgeschichte herum und besucht Distributoren oder Großkunden, um die neuesten Produkte vorzustellen.

Ab und zu darf er oder sie auch zum Telefon greifen, weil die überaus sympathischen Redakteure der PC Power anrufen und über den Stand der Dinge, sprich: Testergebnisse, informieren wollen oder Fragen zu Neuerscheinungen haben. Diese Telefonate zeichnen sich keineswegs durch gespielte Freundlichkeit auf beiden Seiten aus, vielmehr handelt es sich dabei in der Regel um einen Smalltalk, wie man ihn auch mit guten Bekannten führt.

Anders sieht es bei der deutschen Vertretung eines recht bekannten Spieleherstellers aus, deren Name... Sie verstehen! Wir wollten lediglich den empfohlenen Verkaufspreis des neuen Produktes wissen und nahmen an, die nette Dame in der Telefonzentrale wisse dies auch.

"Oh, tut mir leid, das kann ich Ihnen nicht sagen."

Du lieber Himmel, was muß da eigentlich ein potentieller Käufer denken? Nun gut, wir verlangten also den Pressesprecher, wußten allerdings schon vorher, daß dieser Mensch sehr schwer erreichbar ist. Aus dreierlei Gründen, die in immer wiederkehrender Folge genannt werden:

- a) ist in einem Meeting
- b) ist gerade zur Tür raus
- c) kommt erst gegen Abend zurück

In diesem speziellen Fall bekamen wir den zuständigen Herrn aber sofort an den Draht, und bei der Gelegenheit wollten wir ihn gleich nach Neuerscheinungen befragen. Offenbar war ihm das dann doch zuviel; er verwies uns darauf, daß in den nächsten Tagen eh die Post 'rausgehen würde. Nicht einmal das (gute) Testergebnis des aktuellen Spiels schien ihn zu interessieren, denn er quittierte es mit einem kurzen, aber direkten "danke, bis bald!"

Nun, das Ende vom Lied war, daß wir die englische Kollegin dieses sehr beschäftigten Mannes im Hauptsitz jener Firma anriefen. Die freundliche Stimme interessierte sich sehr für das Testergebnis und versprach außerdem, uns alle Informationen zu den neuesten Produkten zuzuschicken. Zwei Tage später waren sie da. Auf die Infos der deutschen Vertretung warten wir heute noch.

Übrigens sind wir da kein Einzelfall, wie inzwischen deutlich wurde - man unterhält sich ja auch mal mit Kollegen von der "Konkurrenz". Da fragt man sich doch wirklich, ob die Bezeichnung Pressesprecher in diesem Fall überhaupt gerechtfertigt ist. Vielleicht wäre Presseschweiger zutreffender.

Nun, wir verschweigen Ihnen nichts, und umgekehrt sollte es genauso sein. Aus diesem Grund werden wir ab der nächsten Ausgabe eine ständige Leserbriefecke einrichten, wo Sie Ihren Gefühlen über sich, uns oder Gott und die Welt freien Lauf lassen können. Schicken Sie uns Ihre Meinung per Brief, Postkarte oder Diskette an folgende Adresse:

SMP Publishing  
Leserbriefe  
Postfach 3127  
48581 Gronau

Bitte legen Sie kein Rückporto bei, da wir aus zeitlichen Gründen nur in der PC Power und nicht persönlich antworten können. Genau wie die Pressesprecher haben wir nämlich sehr viel zu tun - und gleich ist ein Meeting, daher verbleibe ich bis zum nächsten Mal

Herzlichst  
Ihr

  
Klaus Trafford



# Coverdisk



## CD Inhalt

Randvoll und topaktuell präsentiert sich auch in diesem Monat die PC Power-CD. Brandheiße Demos neuer Spiele werden Ihnen einen Vorgeschmack auf das geben, was Sie beim Kauf erwartet. Doch nicht nur das – auf der CD erwarten Sie auch zwei Spiele-Klassiker als Vollversion, nämlich Burning Steel 2 und Battle Isle. Informationen zum Inhalt dieser Spiele und Installationshinweise finden Sie auf den folgenden Seiten. Um das Menü der CD zu starten, wechseln Sie auf Ihr CD-Laufwerk und geben PC POWER ein. Sie befinden sich dann in unserem mausgesteuerten Menü und können sämtliche Demos, die Vollversionen oder das CD-Editorial sowie eine Hilfe-Seite einfach und komfortabel aufrufen. Am besten, Sie probieren es gleich mal aus.

### Demos

- Rayman
- Enigma
- Tempest 2000
- Silent Hunter
- Carrier Strike Force
- Flix Mix
- Thunderhawk 2

- Entomorph
- Command Aces of the Deep
- Spud
- Beavis & Butthead (Win '95)
- Radix
- Hardball 5
- Unnecessary Roughness

### Utilities und AVI-Dateien

- Silent Steel
- EF 2000
- Win Cim 2.0

### Vollversionen

- Burning Steel 2
- Battle Isle

## Probleme mit der Coverdisk?

Unsere CDs wurden während der Herstellung sorgfältig geprüft und alle Programme auf Viren untersucht. Sollten trotzdem einmal Probleme beim Start eines Demos auftreten, 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.

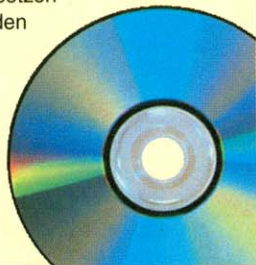
Wenn auch eine Änderung der config.sys oder der autoexec.bat keine Abhilfe bringt, handelt es sich höchstwahrscheinlich um ein Hardware-Problem. Ursache kann beispielsweise eine seltene Sound- oder Grafikkarte sein, mit der die Demo-Dateien nicht zurechtkommen.

Da es sich bei den Demos um zum Teil sehr frühe Vorabveröffentlichungen handelt, können wir verständlicherweise keine Garantie für eine universelle Kompatibilität geben. 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:

**SMP Publishing  
Power-Team  
Postfach 3127  
48581 Gronau**



## Hallo Power-Team!

An meinem Kiosk gibt es keine

Das müßt Ihr ändern!!!

# PC POWER

Ich finde, es sollte die **PC POWER** auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle: .....

Straße: .....

PLZ, Ort: .....

Land: .....

Dabei handelt es sich um eine/n

☐ Kiosk ☐ Kaufhaus/Supermarkt

☐ Tankstelle ☐ Bahnhofs-Buchhandlung

☐ ..... (bitte angeben)

**Unter allen Einsendern verlosen wir ein PC POWER Jahresabonnement!**

Mein Name: .....

Straße: .....

PLZ, Ort: .....

Land: .....

Mein Abonnement soll beginnen ab Ausgabe .....

Bitte diesen Coupon oder eine Postkarte mit den o.a. Angaben einsenden an:

**SMP Publishing, POWER-Team • Postfach 3127 • 48581 Gronau**





# VOLLVERSIONEN AUF DER CD-ROM: BURNING STEEL 2



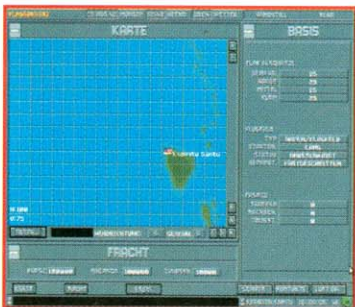
**M**it Burning Steel 2 können wir Ihnen in diesem Monat einen ganz besonderen Leckerbissen als Vollversion bieten. Das Spiel stellt historische Szenarien aus dem 2. Weltkrieg nach. Die japanischen Streitkräfte erringen nach dem Überfall auf Pearl Harbor am 7. Dezember 1941 die uneingeschränkte Seehegemonie im pazifischen Raum.

auch über Sumatra und Java die japanische Flagge. Derweil verfolgen die Vereinigten Staaten eine eher verhaltene Politik. Nach dem Motto "Europa zuerst" konzentrieren sie ihre Bemühungen jenseits des Atlantiks.

Erst die Schlacht um Midway bringt die Wende. In einem strategischen Debakel verliert Japan vier seiner Flugzeugträger.

Immer mehr strategisch wichtige Positionen fallen in ihre Hände. Hongkong, Malaysia, die Philippinen, die Insel Wake, Singapur, Borneo, Celebes und Flores Island sind von den alliierten Streitkräften nicht zu halten. Im März 1942 weht

Um die zuvor eroberten Gebiete halten zu können, brauchen sie nun unbedingt ein dichtes Netz von Flughäfen. So beginnen sie auf den Solomon-Inseln im Guadalcanal mit der Errichtung eines Luftwaffenstützpunktes. Die Alliierten aber können sich keine Unterbrechung ihrer Nachschublinien zwischen Australien und den Vereinigten Staaten erlauben. Es kommt zu einer Vielzahl heftiger Schlachten. Genau dieser geschichtliche Hintergrund bildet den Rahmen für



Burning Steel 2. Sie können frei entscheiden, ob Sie lieber auf der japanischen oder auf Seite der Alliierten um die Vorherrschaft im Guadalcanal kämpfen möchten. Dazu können Sie wahlweise ein Schiff oder einen ganzen Kampfverband kommandieren. In sieben verschiedenen Szenarien, die jeweils einzelne historische Schlachten nachvollziehen, können Sie Ihr taktisches Geschick unter Beweis stellen. Sollte Ihnen dies zu einfach sein und haben Sie auch noch eine Menge Zeit übrig, sollten Sie einen der beiden militärischen Feldzüge spielen, von denen jede einen Zeitraum von mehreren Monaten darstellt.

Die überaus opulente Ausstattung des Spiels läßt zu keiner Zeit auch nur ein Fünkchen Langeweile aufkommen. Schließlich müssen Sie sich als Kommandant um alles kümmern. Sie müssen Windrichtung und -stärke feststellen, für ausreichend Treibstoff und Bewaffnung sorgen, ein- und ausgehende Nachrichten kontrollieren, gegnerische Einheiten identifizieren und vieles mehr – hört sich ganz nach einem Fulltime-Job an, nicht wahr? Trotzdem eignet sich Burning Steel 2 bestens für Einsteiger. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich einstellen, und wenn man

#### Was Sie benötigen:

386 DX-33, 4 MB RAM, DOS 5.0 oder höher, SVGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte, ca. 13 MB auf der Festplatte, Maus, Doublespeed-CD-ROM.

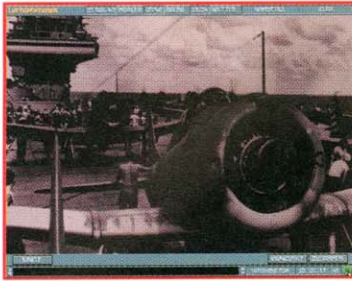
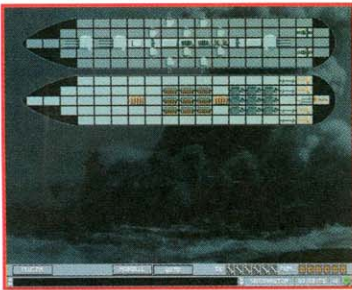
#### Wie Sie vorgehen:

Um Burning Steel 2 zu installieren, geben Sie einfach "Install" und den Laufwerksbuchstaben Ihrer Festplatte ein. Möchten Sie also das Spiel auf der Festplatte mit der Bezeichnung C: installieren, lautet der Befehl "Install C:".

Folgen Sie dann den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.

Die Steuerung erfolgt komplett über Maus.





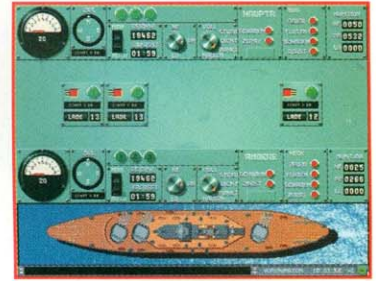
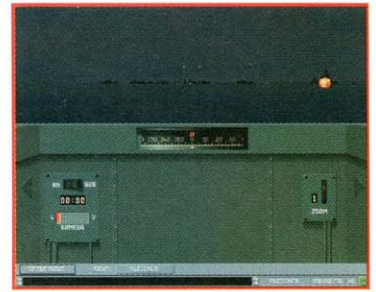
zusätzlich noch Funktionen wie Geschwindigkeit, Kurs und Ruder von manuellem auf automatischen Betrieb umschaltet, kann man sich erst einmal ganz aufs Wesentliche konzentrieren.

Und zum Wesentlichen gehört eindeutig die richtige Taktik. Daher hier ein paar Tips: Wenn Sie auf alliierter Seite spielen, greifen Sie möglichst nur tagsüber an. Bewegen Sie Ihre Schiffe oft und schnell, benutzen Sie Ihre Zerstörer als Schutzschilde für die schweren Kreuzer. Auf japanischer Seite dagegen sollten Sie Ihre Angriffe nachts durchführen. Warten Sie, bis der Gegner in Reichweite Ihrer Long Lance Torpedos ist. Und achten Sie unbedingt darauf, daß nicht Ihr ganzer Verband ein und dasselbe

Schiff unter Beschuß nimmt. Mit diesen Tips ist Ihnen ein schneller und spannender Einstieg sicher.

Burning Steel 2 ist ein Spiel, das Ihnen noch viel mehr bieten kann als stundenlange Unterhaltung. Der Begriff Edutainment gehört zwar mit Sicherheit zu den meist benutzten und wohl auch strapaziertesten Begriffen der Computer-Unterhaltungsindustrie, trifft aber hier voll zu.

Geschichte lernen kann durchaus Spaß machen. Und einige der in diesem Spiel vermittelten, historischen Tatsachen dürften auch Ihnen bisher unbekannt gewesen sein. So erwirbt man dann ganz nebenbei eine Fülle an Wissen, die einem ansonsten vielleicht auf ewig verborgen geblieben wäre.



# BATTLE ISLE



**S**pätestens seit Battle Isle 3 – Im Schatten des Imperators gehört die Geschichte um den Planeten Chromos zu den Klassikern der Spieleszene. Und damit nicht genug! Auch die Romantrilogie von Stefan Piasecki erfreut sich wachsender Beliebtheit. Den Grundstein für diese Erfolgsgeschichte finden Sie auf unserer CD: Battle Isle, Teil 1.

Obwohl es auf den ersten Blick den Anschein haben mag, ist Battle Isle weder ein Kriegsspiel noch in irgendeiner Form kriegsverherrlichend. Vielmehr geht es darum, die Kunst der Kriegsführung als bloßes Instrument zu benutzen, mit dessen Hilfe Sie eine von Ihnen erdachte Strategie durchsetzen. Ein Konzept, das die Grundlage vieler Spiele bildet. Nichts anderes geschieht zum Beispiel beim Schach, allerdings viel weiter abstrahiert. So bleibt Battle Isle zwar näher an der eigentlichen Idee, ist aber dennoch nichts anderes als ein reinrassiges Strategiespiel.

Sie können Battle Isle allein oder zu zweit spielen. Entscheiden Sie sich für den Einzelmodus, wird der Gegner vom Computer simuliert. Ziel des Spiel ist das Zerschlagen der gegnerischen Truppen und die Eroberung des feindlichen Hauptquartiers. Dazu müssen Sie Ihre Einheiten taktisch geschickt positionieren, für Energiever-

sorgung, die Reparatur beschädigter Einheiten und die Produktion neuer Waffensysteme sorgen. Auch um landschaftliche Gegebenheiten, die Ausnutzung von Gebäuden und das Errichten von Depots müssen Sie sich permanent kümmern. Aber keine Sorge: Das alles ist längst nicht so kompliziert, wie es sich vielleicht anhören mag.

Battle Isle wird auf insgesamt 32 Karten gespielt, wobei der Schwierigkeitsgrad mit erfolgreichem Abschluß einer Mission steigt. Nach der Beendigung jeder Mission erhalten Sie ein Paßwort, das Ihnen den Zugang zur nächsten (und natürlich schwierigeren) Karte erlaubt.

Ein interessanter Aspekt an Battle Isle ist, daß auch im Zwei-Spieler-Modus beide Spieler ständig beschäftigt sind. Es wird also nicht Zug um Zug gespielt. Haben die Kontrahenten Ihre Truppen stationiert, erfolgt ein Wechsel in

den Angriffs-Modus. Hier geht es darum, die zuvor in Reichweite gebrachten feindlichen Stellungen unter Beschuß zu nehmen und möglichst zu vernichten. Dazu wird lediglich auf der Gefechtskarte angegeben, welche eigene Einheit für einen Angriff auf einen feindlichen Verband vorgesehen ist. Geballert wird vom Spieler nicht.

Um das Spiel optisch abwechslungsreicher zu gestalten, werden die aus den taktischen Zügen resultierenden Schlachten am Bildschirm angezeigt, und zwar in Form animierter Grafiken. Zusammen mit dem äußerst gelungenen Sound entsteht so eine sehr stimmungsvolle Atmosphäre. Außerdem können Sie während des Spiels in Gebäude hineinsehen, zu anderen Kartenausschnitten springen, sich Informationen über sämtliche Waffensysteme des Spiels auf den Schirm holen und vieles mehr. Langeweile wird also bestimmt keine aufkommen.







Damit Ihnen der Einstieg leichter fällt, hier noch ein paar hilfreiche Hinweise: Bei Battle Isle gibt es ein Erfahrungssystem. Das heißt nichts anderes, als daß Ihre Einheiten mit jeder Erfahrung, die sie aus gewonnenen Schlachten gewinnen, stärker werden. Vermeiden Sie es daher, stark gepanzerte Einheiten des Gegners mit eigenen Einheiten von nur niedriger Schußstärke anzugreifen. Sorgen Sie außerdem dafür, daß Ihr Gegner möglichst wenige Kristalle zur Energieversorgung erhält, auch wenn dies mit Opfern verbunden ist. Setzen Sie Ihre eigenen Kristalle verstärkt in Fabriken ein. Und schließlich: Denken Sie daran, daß ein Depot auch als nützliche Barriere dienen kann. Überlegen Sie sich also genau, an welcher Stelle Sie es errichten.

Wenn Sie diese Tips beherzigen,

dürfte es Ihnen nicht schwer fallen, die ersten Karten des Spiels siegreich zu beenden. Danach werden Sie (genau wie Ihre Einheiten) genügend Erfahrungen gesammelt haben, um aus eigener Kraft weiterspielen zu können. So bleibt für uns nicht mehr zu tun, als Ihnen gute Unterhaltung mit diesem Klassiker zu wünschen. Denken Sie immer daran: Das Schicksal Ihres Volkes liegt allein in Ihrer Hand. Viel Glück!



#### Was Sie brauchen:

386 SX-25, DOS 5.0 oder höher, 550K freien Speicher am DOS-Prompt, VGA-Grafikkarte, Soundkarte.

#### Wie Sie vorgehen:

Doublespeed-CD-ROM

Geben Sie "Install" ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sie können Battle Isle über Joystick, Maus oder Tastatur steuern. Die Tasten sind dabei wie folgt belegt:

#### Allgemeine Tasten:

F1 = Moduswechsel

F2 = Musik an/aus

F3 = Geräusche an/aus

ESC = Verlassen des Spiels

D = Speichern des Spielstandes (nur möglich, wenn beide Spieler den Modus wechseln möchten)

#### Tasten für Spieler 1 (rot):

Cursor oben/Ziffernblock 8 = Cursor nach oben

Cursor unten/Ziffernblock 2 = Cursor nach unten

Cursor links/Ziffernblock 4 = Cursor nach links

Cursor rechts/Ziffernblock 6 = Cursor nach rechts

Leertaste/Enter/Return = wie Feuerknopf am Joystick

#### Tasten für Spieler 2 (gelb):

D oder F = Cursor nach oben

C = Cursor nach unten

X = Cursor nach links

V = Cursor nach rechts

Alt/Strg/Alt Gr = wie Feuerknopf am Joystick

#### Erklärungen:

Das Spiel startet automatisch im Zwei-Spieler-Modus. Möchten Sie gegen den Computer spielen, überschreiben Sie das voreingestellte Paßwort (FIRST) für die Landkarte mit CONRA. Alle Spielbefehle sind in den Cursor integriert, der sich verändert, wenn Sie über einem Objekt die Feuertaste drücken und den Joystick gleichzeitig in eine beliebige Richtung bewegen. Der Rest ergibt sich durch ein wenig Ausprobieren von selbst.

#### Verlag

ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

#### Anzeigen

SMP Publishing

Michel Kieselstein

Raadhuisstraat 2H

7511 HK Enschede/Niederlande

#### Redaktionsanschrift

POWER-Team

Postfach 3127

48581 Gronau

Tel.: (00 31) 53 430 85 64

#### Chefredakteur

Klaus Trafford

Stellv. Chefredakteur

Philip Paisnel

Textchef

Martin Wilmer

POWER-Crew

Michael Barth

Markus Brodrick

Martin Mirbach

Boris Sander

Lorenz Steinke

Ulrich Winter

Design/Layout

Lourens Huizinga

Philip Paisnel



#### Druck

BOEKHOVEN BOSCH

EUROPALAAN 12

3526 KS UTRECHT

#### Lithografie

SMP PUBLISHING

ENSCHDE, Holland

#### Vertrieb

ASV GmbH

Süderstrasse 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

® ©™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

© Alchemy Publishing

Titelseite: © Photostudio LAT



# ALLE MANN AUF GEFECHTSSTATION!

Bei BURNING STEEL kommandieren Sie die letzten der legendären Schlachtschiffe des Zweiten Weltkriegs: z. B. die „Bismarck“, „King George V.“, „Duncerque“ und die „Littorio“. Die britische, deutsche, französische, italienische oder russische Flotte steht unter Ihrem Befehl – in allen offenen Gewässern vom Atlantik über das Mittelmeer bis hin zum Baltischen Meer.

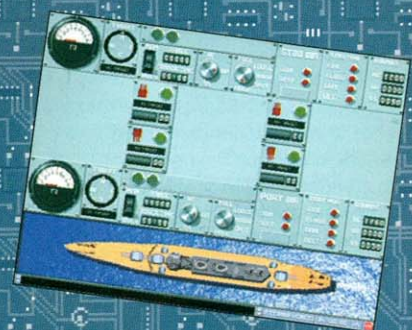
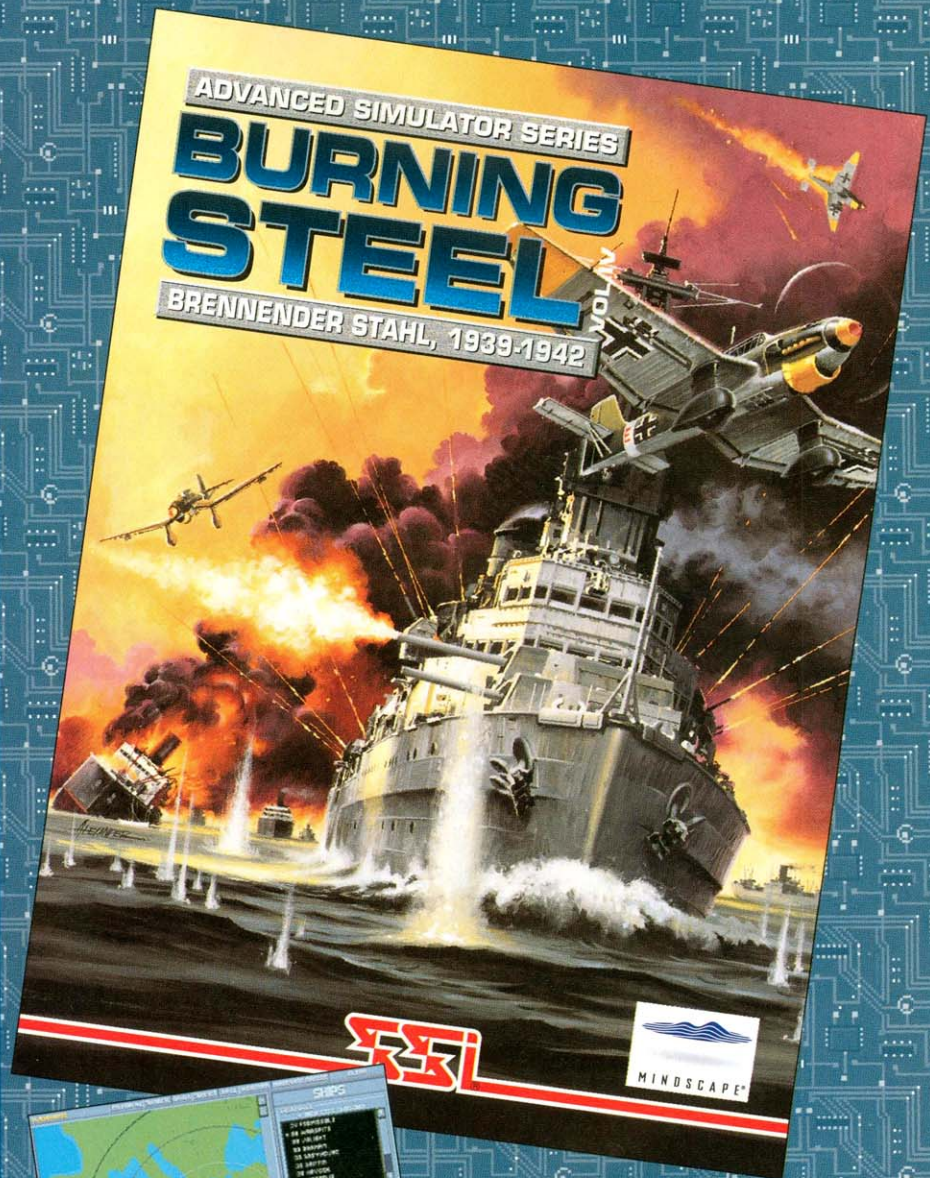
Wählen Sie zwischen historischen und hypothetischen Gefechten oder entwerfen Sie eigene Kampfszenarios.

Das Schicksal Europas liegt in Ihren Händen!

## **Stahlharte Leistungsmerkmale:**

- ★ Über 130 Schiffe aus fünf Nationen ermöglichen es, die Geschichte der Kriegsmarine neu zu schreiben.
- ★ Mit dem kraftvollen Szenario-Editor können Sie historische Szenarios verändern oder eigene, neu erstellen.
- ★ Der *Advanced Simulator Series*-Zufalls-Gefecht-Generator erstellt immer wieder neue Gefechtssituationen – von Gefechten kleinerer Einheiten bis hin zur Schlacht der Titanen.

Erhältlich für PC CD-ROM



IBM® ist ein geschütztes Warenzeichen der International Business Machines Corp.   
 GREAT NAVAL BATTLES ist ein Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc. Entwickelt von Divide by Zero Software, Inc.   
 © 1995 Strategic Simulations, Inc., einer MINDSCAPE-Gesellschaft. Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International   
 Zeppelinstraße 321   
 45470 Mülheim a. d. Ruhr   
 Tel.: (02 08) 9 92 41-8   
 Fax (02 08) 9 92 41-29





# NEWS

## ATARI GOES PC

Nach Konsolenriese SEGA hat nun auch ATARI erkannt, daß ohne PC heutzutage nichts mehr geht. Mit ATARI Interactive hat das traditionsreiche Haus eine Software-Division gegründet, die ab sofort Futter für Ihren Personal Computer liefern soll. Das erste Spiel des Labels ist Tempest 2000 CD, die Umsetzung eines bekannten Spielhallen-Automaten. In der PC-Version stehen neben Ballerei auch über 30 Minuten Techno-Rave-Soundtrack im Mittelpunkt. Im Frühjahr sollen dann Highlander 1, Attack of the Mutant Penguins, Baldies und Putty Squad folgen. Das Demo von Tempest 2000 finden Sie auf unserer Cover-CD.



## TANZ DER ZOMBIES

Capcoms Horror-Action-Adventure Resident Evil ist eines jener Spiele, das hierzulande – wenn überhaupt – nur in gekürzter Form auf den Markt kommen dürfte. Deshalb sollten (erwachsene!) England-Urlauber vielleicht ihre Augen mal offen halten, sofern sie ihre Sammlung gewisser 3-D- Ballerspiele ergänzen wollen.

Grafisch fast schon ein Hochgenuß, ist die Farbe der Story eher in rot gehalten. Menschen verwandeln sich nach einem mißlungenen DNA-Experiment in Zombie-Insekten von abnormer Größe und laufen fortan in einem alten, halb verfallenen Haus herum. Sie haben die feine Aufgabe, die Untoten zur endgültig letzten Ruhe



zu betten. Regisseure wie George A. Romero oder Lucio Fulci zeigten uns per Zelluloid zur Genüge, wie so etwas von statten geht: Man schießt den Dumpfbacken mitten in die Stirn! Und genau das wird Ihre Hauptaufgabe sein!! Kommt Ihnen das auch so bekannt vor?

Bisher nur von einer PlayStation-Version die Rede, die in Kürze fällig sein soll – zumindest in England. Auf die PC-Fassung müssen Sie noch aber auf jeden Fall bis Juni warten. Ob wir solche Spiele überhaupt brauchen, bleibt gänzlich dahingestellt.





# STAHL STATT FLEISCH

Damit die PC Power aktuell bleibt, ist es manchmal unumgänglich, die Originalversion eines ausländischen Spiels zu testen und nicht erst auf die deutsche Fassung zu warten. Bei einem Actionspiel kann der Schuß, wie wir jetzt erkennen mußten, aber mal nach hinten losgehen. In der letzten Ausgabe lasen Sie das Review von Road Warrior, und dabei handelte es sich um eben jene Version, die man hierzulande – na? Richtig geraten! – NICHT zu sehen bekommt.

Im Original gibt es menschenähnliche Wesen, und wenn diese (ähem) verletzt werden, fließt schon mal ein Tröpfchen Blut. Ab und zu fliegt auch mal ein Arm durch die Gegend.

Nun, in der deutschen Version

von Gameteks düsterer Zukunftsvision ist das natürlich alles anders und laut USK empfohlen ab 16 Jahren. Hier werden aus "Menschen" Roboter, statt Blut fließt Öl und anstelle eines Arms wird ein Stück Stahl abgetrennt. Die 58 %-Wertung wird davon aber auch nicht besser, eher im Gegenteil...



## BÖSER HERRSCHER IM SYNDIKAT

Als ob es nicht schon genug Rollenspiele gäbe, in denen irgendwelche Parties in dämliche Dungeons marschieren und dort Helden taten verbringen. Bullfrog hat scheinbar nix besseres zu tun, als ihr neuestes Spiel ausgerechnet Dungeon Keeper zu betiteln.

Oh halt, was ist das? Das ist ja diesmal alles ganz anders. Nicht Sie sind der Gute, sondern Ihr Gegner! Und Sie müssen alles daran setzen, damit jene(r) in Ihrem Dungeon zu Schaden kommt! Mit anderen Worten: Sie sind der Dungeon Master (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Interplay-Spiel), und das ist in der Tat eine willkommene Alternative. Eigentlich sollte das gute Teil schon zu Weihnachten auf den Markt kommen, nun ist's für Februar angekündigt.



Einen Monat später bringt Bullfrog Syndicate Wars auf den Spielemarkt. Was ganz sicher niemand vermutet hätte: Ja, es handelt sich um die Fortsetzung zu... na, raten Sie mal!

Schnell wird einem klar, wo die Unterschiede zum Vorgänger liegen: Die Landschaft scrollt nun im 360-Grad-Winkel, es gibt 24 Waffen, darunter auch der unverzichtbare Flammenwerfer, einen Handlaser, Napalm-Minen und einen rasiermesserscharfen Draht, mit dem man seine Gegner zerteilt... äh, lesen gerade Kinder mit? Gut, dann hören wir an dieser Stelle auf und verweisen darauf, daß die deutsche Version mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ohne dieses Extra auskommen muß. Das Gameplay – siehe oben!



## SCHMUTZIGE RENNEN

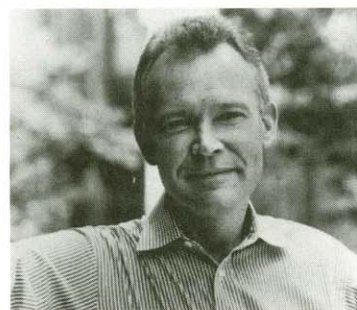
Wenn ein Software-Hersteller sein eigener Distributor ist und dies plötzlich nicht mehr sein mag, kann das zwei Gründe haben. Entweder kann er es sich nicht mehr leisten oder er will seine Manpower lieber in das Produkt und nicht in die Werbung stecken.

Was auch immer Elite bewogen haben mag, sicher ist, daß dieses englische Label langfristig nur noch für andere produziert. Momentan tun sie das angeblich (wir lieben Gerüchte!) für Time Warner, und der aktuelle Titel heißt Dirt Racer. In

dieser 3-D-Rennsimulation kommen unter anderem Mini Cooper, 4x4 Toyota Celica und VW Käfer zum Einsatz, die teilweise über Allradantrieb, Servo-Lenkung und ABS verfügen. Und das ist ein Rennspiel?! Je mehr Sicherheit die Vehikel bieten, desto weniger Spaß hat man doch! Im zweiten Quartal dieses Jahres soll das Game auf dem Markt sein, dann sind wir alle schlauer. Derweil fahren wir ein bißchen GSI-Cabrio mit unserem neuen Chefred., bevor der mit uns Schlitten fährt.



## TERRY UND DER TERMINATOR



41 Jahre ist er jung, Terry Brooks, Autor der Fantasy-Buchreihe Shannara. Die ersten beiden Teile bringt Virgin in den nächsten Wochen als Spiel auf den Markt. Wie sich's für einen solchen Inhalt ziemt, wird das Ganze ein Rollenspiel sein, bei dem vor allem (aber nicht nur)

Fans der Bücher auf ihre Kosten kommen. Über 30 Sprachrollen, 3-D-Animationen und die Musik von George Sanger (Wing Commander-Reihe, The 7th Guest) dürften ihr übriges tun, um das Game in die Spitzen der Charts zu hieven. Nächsten Monat gibt es das Review!





# COMDEX HERBST '95

**Mitte November - es ist kalt, grau und regnerisch in Deutschland. Da kommt ein Ausflug ins sonnige Las Vegas gerade recht: Für knapp eine Woche trifft sich hier die Computerindustrie, um die neuesten Technologien und Trends zu begutachten. Phil Paisnel hat sich umgesehen.**

**D**ie gute Nachricht vorweg: Die Streithähne Sony und Philips auf der einen und Matsushita sowie weitere Industriegiganten auf der anderen Seite haben sich auf einen Standard für die kommende Generation von CD-ROMs geeinigt. Die SD-ROM, SD steht für Super Density, wird in der kleinsten Variante bereits über eine Kapazität von 4,7 GB verfügen. Weitere Variationen wie die Dual-Layer-Technologie, bei der zwei Speicherebenen auf einer Seite vorhanden sind, erlauben 8,5 GB pro Seite. Durch die Möglichkeit, auch die Rückseite zu verwenden, sind sogar bis zu 17 GB auf nur einer CD speicherbar!

Klar, daß dabei auch die Hollywood-Studios hellhörig werden: Sie kündigen schon jetzt eine Unterstützung für die Digital Video Disc (DVD) an, um Filme im qualitativ hochwertigen MPEG-2-Format auf CD anzubieten. Allerdings: Wegen des ganzen Hickhacks sind erste Produkte wohl frühestens Ende 1996 zu erwarten.

## Massenspeicher

Nicht nur die CD-ROM stand im Blickpunkt des Interesses. Iomega beispielsweise hatte mit dem Jaz Drive einen echten Knüller im Gepäck. In Anknüpfung an das bekannte Zip Drive, jedoch auf der Basis von Festplattentechnologie, speichert das Jaz Drive satte 1000 MB auf einem Medium. Rund 100 Dollar soll das 1 GB-Medium kosten und etwa 500 Dollar das externe SCSI-Laufwerk, das mit einer Zugriffszeit von 12 ms und einer Geschwindigkeit von 5.400 Umdrehungen pro Minute arbeitet.

Mit Übertragungsraten zwischen 3 und 6 MB pro Sekunde ist das Jaz Drive damit eine ernsthafte Konkurrenz für Festplatten. Lieferschwierigkeiten, wie sie derzeit noch immer beim Zip Drive auftreten, soll es bei dem neuen Laufwerk nicht geben. Auch beim Zip Drive dürfte sich die Lage entspannen: Mit Epson stellt seit kurzem ein weiterer Anbieter ein zum Zip Drive kompatibles Laufwerk her.

Die nächste Generation von Festplatten verspricht durch Einsatz neuer Technologien eine weitere Erhöhung der Speicherkapazität bei gleichzeitig fallenden Preisen. So wird

## Ende des Jahres werden Quadspeed-Laufwerke zum alten Eisen gehören.

die Quantum Sirocco mit 1,7 GB für 270 Dollar und mit 2,5 GB für 395 Dollar ab März angeboten. Lieferbar mit IDE- oder SCSI-Interface, liegt die Zugriffszeit bei 11 ms und die Umdrehungszahl pro Minute bei 4.500. Dabei werden die Festplatten auch zunehmend kleiner: Die MK-2101MAN von Toshiba verfügt über eine Kapazität von 2,16 GB – und das im 2,5-Zoll-Format, entsprechend etwa der Größe einer Zigarettenpackung.

## CD-ROM-Laufwerke

Immer schneller und kein Ende in Sicht – so könnte das Fazit bei den CD-ROM-Laufwerken lauten. Ende des Jahres werden Quadspeed-Laufwerke schon wieder zum alten Eisen gehören, denn beinahe jeder Hersteller präsentierte auf der Comdex

Laufwerke mit sechsfacher und teilweise sogar schon achtfacher Übertragungsrate. Das XC-800EI von Lion Optics mit IDE-Schnittstelle schaufelt mit 1.200 KB pro Sekunde Daten von der CD zum PC, jedoch liegt die Zugriffszeit bei eher moderaten 175 ms. Bei den 6x-Modellen liegen die Einstandspreise

PnP von Creative Labs serienmäßig einen Emu-Synthesizer. Plug&Play-Funktionalität, erkennbar am Buchstabenkürzel PnP in der Produktbezeichnung, ist denn auch die wesentliche Neuerung bei den Soundkarten.

Für eine Überraschung sorgte CPU-Hersteller AMD, der mit dem



**Mit der Digital Video Disk (DVD) werden bald Spielfilme im MPEG-2-Format angeboten, die eine deutlich bessere Qualität und mehr Tonspuren als die heutigen Video-CDs versprechen.**

der einfachen IDE-Laufwerke bei unter 300 Dollar.

GoldStar präsentierte in dieser Preisklasse das GCD-R560B mit 160 ms, Mitsumi das FX-600 mit 180 ms und Epson das CMD-2260 mit 195 ms Zugriffszeit. Daneben haben auch Aztech, Creative Labs und Chinon entsprechende Laufwerke für das erste Quartal angekündigt.

## Sound

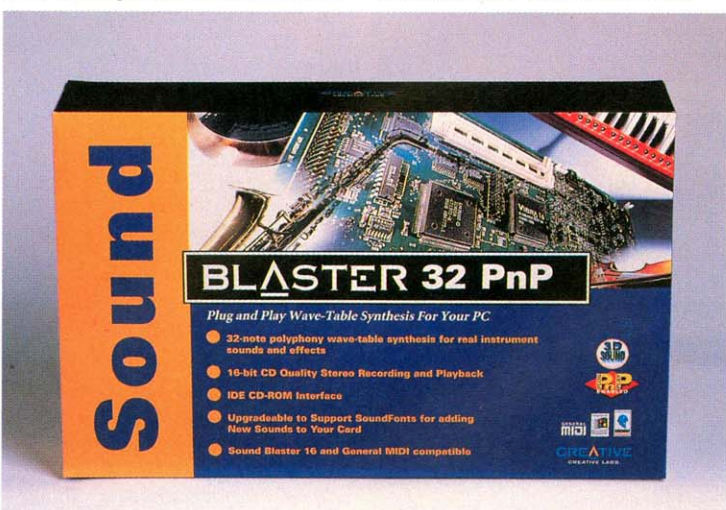
Wenig Neues gibt es im Bereich Soundkarten zu vermelden. Der Trend hin zur Wavetable-Soundkarte hat sich durchgesetzt, und so bietet auch die neue Einsteigerkarte Soundblaster 32

Interwave-Chipsatz einen qualitativ guten und preiswerten Wavetable-Synthesizer vorstellte. Eingesetzt wird dieser bereits auf der neuen UltraSound PnP Pro von Advanced Gravis, die für nur 199 Dollar einen mit bis zu 8 MB bestückbaren AMD-Synthesizer bietet. Zum Lieferumfang gehört neben den üblichen Programmen auch reichlich Internet-Software: Neben RealAudio und Internet Phone wird das CompuServe/Internet-Kit inklusive Mosaic-Browser mitgeliefert.

Roland präsentierte schließlich noch seinen Sound Canvas im PC-Card-Format, und bei Yamaha konnte die



Die Super Density CD wird mit Kapazitäten zwischen 4 und 17 GB die herkömmlichen CDs mit 680 MB Speicherplatz bald ablösen.



Mit Wavetable-Synthesizer und Plug&Play-Funktionalität präsentiert sich der Nachfolger des Soundblaster 16.





Omega stellt das auf Festplattentechnologie basierende Wechsellplattenlaufwerk Jaz Drive vor. Bis zu einem GB können Sie auf einem Medium speichern.

Soundkarte SW-60 bewundert werden, die über einen XG-kompatiblen Wavetable-Synthesizer verfügt. Prädikat: allererste Sahn.

### Mehr Grafikpower

Eines der beherrschenden Themen auf der Comdex waren 3-D-Beschleunigerkarten. Sie sollen dem PC endlich die Grafikpower geben, über die billige Spielkonsolen schon seit Jahren verfügen. Hierfür werden derzeit fieberhaft neue 3-D-Prozessoren entwickelt, die hardwaremäßig 3-D-Objekte zeichnen und mit Texturen belegen können – eine Aufgabe, bei der selbst dem schnellsten Pentium die Puste ausgeht.

Die seit Herbst lieferbare Edge 3D von Diamond hat mit dem 3D Blaster von Creative Labs einen ernsthaften Konkurrenten bekommen. Zunächst nur als VLB-Version verfügbar, wird erst zur CeBIT mit einer leistungsfähigeren PCI-Version gerechnet, die jedoch ebenfalls über den 3-D-Chip Glint Light von 3D Labs verfügen wird. Auf jeden Fall stehen

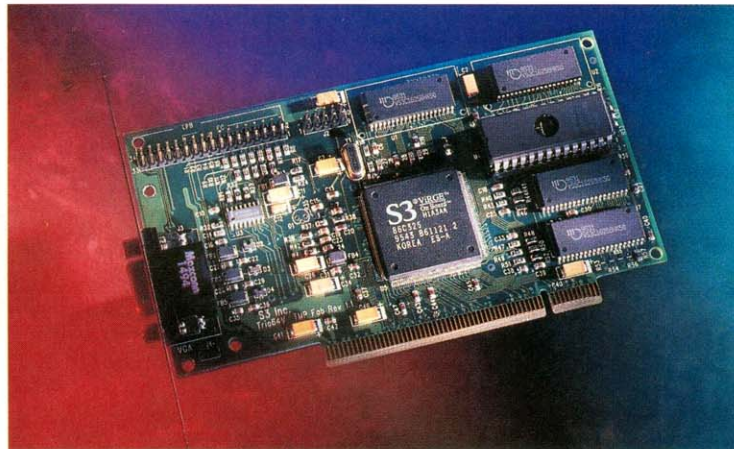
die Spiele-Entwickler jetzt schon Schlange, um möglichst frühzeitig für den 3-D-Blaster neue Titel entwickeln zu können.

Im Januar ist mit weiteren 3-D-Karten zu rechnen: Hercules setzt auf seiner Terminator 64/3D den neuen 3-D-Chip Virge von S3 ein. Eine Version mit 2 MB EDO-RAM soll für unter 300 Dollar angeboten werden und optional mit einem MPEG-Dekoder bestückbar sein. Von Number Nine, bekannt durch seine 128-Bit-Beschleunigerkarte, wird

### Interne Übertragungsraten von bis zu 1 GB/sec

im ersten Quartal die 9FX Reality 3D erwartet. Zu einem Preis ab 599 Mark bietet die mit einem 64-Bit-Beschleuniger ausgestattete Karte 3-D-Power durch den Chip Verite von Rendition.

Zu einer ernsthaften Konkurrenz für Diamond dürfte die für 230 Dollar angebotene 3D Magic von Jazz Multimedia werden: Neben dem 3-D-Beschleuniger von NVidia, der auch



Der Grafikprozessor Virge von S3 macht 3-D-Beschleunigung auch für den Hausgebrauch interessant: Erste Grafikarten sollen nur rund 200 Dollar kosten.

auf der Diamond Edge eingesetzt wird, bietet die Karte eine von SRS entwickelte 3-D-Sounderzeugung für noch perfekteren Raumklang. Über einen Steckplatz kann die Karte zudem mit einem TV-Tuner erweitert werden, der den Empfang von Fernsehsendern auf dem PC ermöglicht.

Auch bei ATI war man in den letzten Monaten nicht untätig. 3D Rage heißt der selbstentwickelte 3-D-Chip, der zum schnellen Zeichnen von Texturen und Polygonen herangezogen wurde. So arbeitet ATI zusammen mit Williams derzeit an einer Portierung von Mortal Kombat III, das mit Hilfe des 3D Rage unter Windows 95 lauffähig sein wird.

Selbst Firmen, die bislang im Grafiksektor nicht in Erscheinung getreten sind, haben plötzlich ihre Vorliebe für den Consumer-Markt entdeckt: So können Sie in absehbarer Zeit auch 3-D-Beschleuniger von Fujitsu, Toshiba und Yamaha entstehen. Vielversprechend erscheint uns jedoch nur das Projekt von Toshiba und Chromatic: Über den Mpac-Media-Prozessor, eine Art Multimedia-DSP für Grafikbeschleunigung und Modem-

Funktionalität, könnten demnächst extrem kompakte PC entstehen, die sämtliche Multimedia-Funktionen bereits auf der Hauptplatine integriert haben.

### Fit mit 128 Bit

Eindrucksvoll meldete sich der schon totgeklaupte Grafikartenpionier Tseng zurück. Mit dem ET6000 stellte man in Las Vegas einen 128-Bit-Beschleuniger vor, der durch Einsatz von Multibank-DRAM (MDRAM) die Geschwindigkeit von schnellem VRAM erreicht: Laut Hersteller sollen theoretisch interne Übertragungsraten von bis zu 1 GB/sec möglich sein. Weitere Chips wie ein Video- und MPEG-Prozessor sollen Herstellern die Möglichkeit geben, moderne Grafikarten unter Verwendung von Tseng-Technologie herzustellen. Die Hercules Dynamite 128/Video, ausgestattet mit einem ET6000, wird sich beispielsweise problemlos mit einem MPEG-Dekoder und TV-Tuner erweitern lassen. Eine 2 MB-Variante mit MDRAM wird schon für etwa 350 Dollar zu haben sein. ☺

## Internas



Seit dem 1. Dezember hat die PC Power-Redaktion Zuwachs bekommen. Unser rasender Reporter sprach mit Neuzugang Klaus Trafford zwei Wochen nach dessen Einstand.

**Kann es sein, daß ich Sie schon mal gesehen habe?**

Nun ja, ich versuche schon seit mehreren Jahren, Computerspiele zu bewerten und zu beschreiben. Von daher kann es schon sein, daß Sie mich kennen...

**Welche Funktion üben Sie denn jetzt bei der PC Power aus?**

Das wüßte ich auch gerne! Ich denke mal, es ist irgendwas zwischen „ESC“ und „Print Screen“, aber so genau kann ich das auch nicht sagen.

**Stimmt denn wenigstens die Bezahlung?**

Bin ich Minister in Bonn?

**Wie sieht denn Ihre Freizeit aus?**

Ich habe sie lange nicht gesehen.

**Okay, aber wenn Sie mal frei haben, was treiben Sie dann?**

Ich muß doch sehr bitten!

**So war das nun nicht gemeint! Haben Sie zum Beispiel Hobbies, denen Sie nachgehen?**

Ich gehe öfters mal interessanten Beinen nach, aber... Ja, gut, Ihre Leser haben das Recht auf Information. Ich bin ein Filmliebhaber, lese sehr viele Bücher über Darsteller und schaue mir natürlich auch deren Filme an. Musik ist auch ein Teil meines Lebens. Ich singe...

**Bitte nicht jetzt!**

... ab und zu Karaoke, wenn niemand dabei ist, höre am liebsten Oldies und halt das, was gerade angesagt ist. Bis auf Techno und EBM mag ich eigentlich fast alles, es sollte aber eine erkennbare Melodie haben.

**Was spielen Sie am liebsten?**

Skat! Ach, Sie meinen Computerspiele! Bevorzugt Adventures, Jump'n'Runs und dreidimensionale Ballerspiele. Ich bin ja schon über 18...

**Weit drüber, wie ich sehe!**

Doppelt so alt, um genau zu sein. Mich stört das aber nicht im geringsten. Das war's ja dann wohl, oder?

**Ich hätte da noch eine Frage...**

Das sagt „Columbo“ auch immer!

**Was mögen Sie denn absolut nicht?**

Solche Fragen. Menschen, die mit körperlicher Gewalt oder einem Krieg etwas verändern wollen. Benzinpreiserhöhungen. Überhaupt alles, was teuer wird. Und ich mag keine Linsensuppe mit Speck, davon krieg' ich Pickel...

**Ich danke Ihnen für dieses Gespräch.**

Sie mich auch...



# Die Roten kommen

**Micro Machines, Tank Commander – zwei Programme, geschrieben für zwei Labels, aber von ein und derselben Programmiertruppe. Klaus Trafford schaute den Jungs von Big Red bei der Arbeit zum neuesten Produkt über die Schultern.**

**W**enn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben. Wie wahr diese Redewendung ist, merke ich bereits kurz nach der Ankunft in "merry old England", wo mich Domarks Pressesprecher Paul Fox in Empfang nimmt.

"Du bist der erste deutsche Redakteur, der Big Red besucht", verkündet Paul nicht ohne Stolz. Schließlich hat das noch recht neue Domark-Label mit Tank Commander für sehr gute Umsätze gesorgt, und

## Hinter den unscheinbaren Fassaden laufen die PCs auf Hochtouren.

daß es bald seinen Namen in einem Spielertitel verewigen will, soll sich auch hierzulande herumsprechen.

Die rund einstündige Fahrt führt nach Southam, einem kleinen Ort in Warwickshire, unweit Shakespeares Heimatstadt Stratford-on-Avon. Dort haben auch die Codemasters ihren Sitz, was sich kaum übersehen läßt. Das Big Red-Gebäude indes erscheint auf den ersten Blick eher wie eine Lagerhalle. Doch hinter den unscheinbaren Fassaden



Paul Fox (Domark) zeigt die im wahrsten Sinne des Wortes "heilige Halle" von Big Red.

laufen die PCs auf Hochtouren, schließlich gilt es, in weniger als einem Monat mit der Rennsimulation fertig zu werden, die den Namen des Herstellers trägt: Big Red Racing.

## Vom Schlafzimmer in die Software-Industrie

Der Chef von Big Red heißt Paul Ranson, und der 29jährige

ist bei weitem kein Unbekannter. Sein Aufstieg begann dort, wo viele Filmmodels enden: im Schlafzimmer, allerdings anders, als Sie jetzt vielleicht denken. Nachdem

**SELECT CHARACTER**

**John Cartwright (24),** Programmierer und Producer, seit Juni 1991 dabei. Machte einige Dizzy-Titel sowie Tank Commander, an Big Red Racing nicht beteiligt.

**SELECT CHARACTER**

**Gerard Courley (24),** Sound (DOS/Win 95). Seit 24.1.1995 bei BR, vertonte Spiele wie Shadow of the Beast, Blood Money, Micro Machines 2 (Mega Drive) sowie einige Budget-Spiele für Codemasters und Ocean - und Tank Commander.

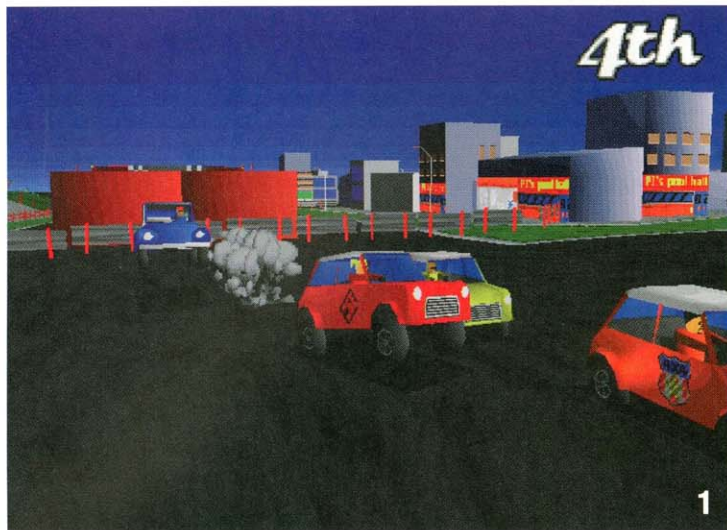
**SELECT CHARACTER**

**Fred Williams (28),** Programmierer der DOS-Version von BRR. Seit Weihnachten 1989 bei Big Red, sein erstes eigenes Spiel war Hard Drivin'. Schuf einige Spiele der Dizzy-Reihe sowie Micro Machines und einige Landscapes von Tank Commander.

**SELECT CHARACTER**

**Brian Hartley (25),** Grafiker, seit Februar '95 bei BR. Zeichnete Grafiken für einige Dizzy-Titel, Micro Machines und Tank Commander. Erstes Projekt überhaupt war der Klassiker Rock Star ate my Hamster.





1

Paul bereits mit 16 in der Schule sein erstes Spiel für den "Dragon 32", einem Computer, der sich bei uns nie durchgesetzt hat, schrieb, programmierte er Double Dragon I und II für

hart, und das Geld kam auch nicht so 'rüber, wie ich es erwartet hatte', weiß Paul zu berichten. Sein Bruder Pete stieß 1990 dazu, und nach und nach kamen weitere Grafiker und Programmierer, die allesamt ihrer Firma die Treue hielten.

Unterdessen fand Europress ("Klik'n'Play") Gefallen an Big Reds Produkten und gab den Auftrag zu "Fun School". Paul traf sich in dieser Zeit mit Richard und David Darling von den Codemasters. Das Angebot: Paul sollte diese Firma in leitender Position übernehmen; so wurden denn auch die Big Red-Games exklusiv von Codemasters vertrieben. Neben diversen Dizzy-Titeln entstand auch der ganz große Abräumer Micro Machines in dieser Zeit.

### Kommerzgedanken

"Wir wollten aber nicht nur Budget-Games und Konsolenspiele produzieren, sondern auch anspruchsvolle – und teure – PC-Software", so Ranson. Im Mai 1994 verabschiedete sich Paul Ranson von den Codemasters, vervollständigte sein Big-Red-Team und produzierte Tank Commander. Als das Spiel fertig war, suchte man sich einen geeigneten Vertrieb. Im Gespräch

**Eigentlich waren wir ja immer ein kleines Licht. Das soll sich nun ändern.**

waren u.a. Virgin, Gametek und Time Warner, die Wahl fiel jedoch auf Domark – und es war, wie sich anhand der Verkaufszahlen allein in England beweisen läßt, eine sehr gute Wahl.

"Eigentlich waren wir ja immer ein kleines Licht. Selbst Tank Commander wurde als Domark-Spiel bekannt, die Micro Machines gelten als einer der größten Erfolge der Codemasters. Aber das soll sich ja nun ändern." Paul Ranson strahlt übers ganze Gesicht, während er dies sagt, und läßt mich mit den Machern von Big Red Racing



2



3

Verschiedene Blickwinkel erleichtern das Spiel. Ob man es lieber von der Seite (1), aus der Vogelperspektive (2) oder in der Rückansicht (3) hat, bleibt jedem selbst überlassen. Die klassische Variante mit Blick übers Lenkrad gibt es obendrein.

nehmen darf man Big Red Racing auf keinen Fall.

"Setz Dich hinein und brause los!" heißt das frei übersetzte Motto des Games, bei dem mehr Wert auf Spielbarkeit denn auf Spielregeln gelegt wird. Es geht darum, in Fahrzeugen wie VW Käfer, Bulldozern oder Raumgleitern verschiedene Länder- und Weltraumstrecken zu befahren, die mit einer herkömmlichen Rennstrecke nicht mehr viel gemein haben. Insgesamt 18 verschiedene Pisten warten darauf, "beheizt" zu werden.

Bei der DOS-Version kann mittels Modem ein zweiter Spieler aktiv werden, in der Windows 95-Variante können sich via Netzwerk bis zu sechs Rennfahrer hinzuschalten. Dazu legt man das Originalspiel auf

### Abgefahren

Über ein Jahr Arbeit steckt in dem neuesten Projekt der Programmiertruppe, und wie ich sehe, hat sich diese in jeder Hinsicht



Auf Eis und Schnee kommt man mehr als einmal ins Rutschen und landet im Nirwana

gelohnt. Wer allerdings ein reinrassiges Rennspiel á la Bleifuß oder Fatal Racing erwartet, sieht sich schnell getäuscht, denn ernst

dem Server an, die fünf weiteren Teilnehmer benötigen lediglich eine Netzanbindung.

Die Texturgrafiken (Vektorflächen,



Das Kugellager muß stimmen, dann klappt es auch mit dem Beifahrer

**SELECT CHARACTER**

Paul Ranson (29), Gründer von Big Red und Programmierer (1989). Machte durch Double Dragon I und II auf sich aufmerksam, übernahm die Codemasters in leitender Position und verselbständigte sein Label Big Red im Jahre 1994. Unter seiner Leitung entstanden u.a. Micro Machines sowie Tank Commander.

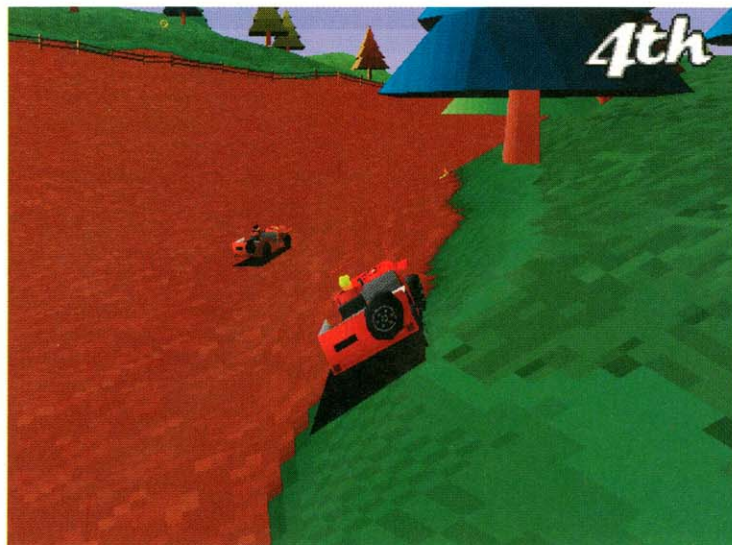
Spectrum und Schneider. Es folgten Bump Set Spike, Bubble Ghost (beide für PC) und mehr als 100 andere Titel, in denen er wenigstens als Produktmanager, oft auch als Programmierer auftauchte.

Im Jahre 1989 gründete Paul Ranson "Big Red" und wandelte besagtes Schlafzimmer in ein Büro um. "Die ersten Jahre waren recht

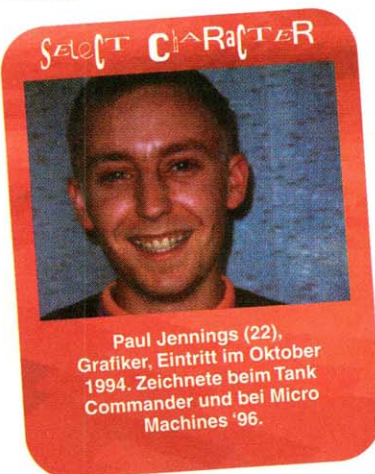
**SELECT CHARACTER**

Mark Neesam (23), Grafiker, seit Oktober '93 im Team. Bisherige Werke: Ernie Els Golf (Game Gear), Micro Machines 2 (Mega Drive), Tank Commander.





die mit Bitmap-Grafiken überzogen wurden) zu programmieren, erforderte nicht nur Können, wie die Jungs von Big Red zu erzählen wissen: "Wenn man wochenlang an ein und



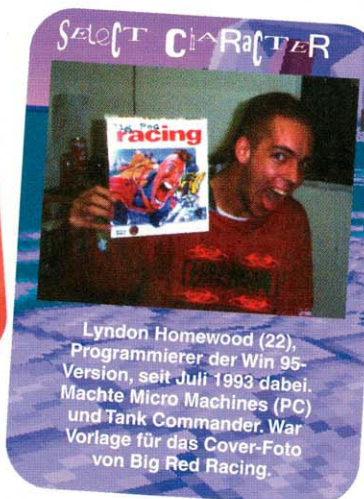
derselben Strecke bastelt, braucht man schon sehr viel Geduld. Um zum Beispiel "Berge" zu erzeugen, muß man jedes einzelne Pixel bearbeiten. Das kostet Zeit und Nerven, doch wenn erst mal alles läuft, dann freut man sich um so mehr." Ein bißchen Übung hat man aber bereits mit dem Grafikprogramm, denn damit entstanden auch die Screens zu Tank



Commander. Gewisse Ähnlichkeiten sind also zufällig beabsichtigt.

### Schnell und witzig

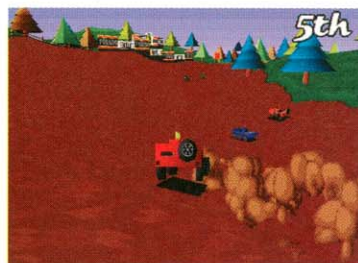
Big Red Racing ist schnell, sogar sehr schnell, was natürlich einen entsprechenden Rechner voraussetzt. Mit weniger als einem DX2/66 könnte es Probleme geben.



Zu einem flotten Tempo gehört aber auch cooler Sound und lockere Sprüche, und hier schlägt Big Red in eine Kerbe, an der sich schon Viacom erfolgreich versucht hat. Man orientiert sich an MTV, engagiert den



Die Auswahl an Fahrzeugen läßt kaum zu wünschen übrig, und es sind nicht nur Land-, sondern auch Wasserwege, auf denen das große Rennen um den Sieg läuft. Um das hohe Tempo richtig nachvollziehen zu können, bedarf es wie so oft im Leben eines leistungsfähigen Rechners – ob ein 486/33 ausreicht, ist mehr als fraglich.



Richtige Straßen sind bei Big Red Racing eher die Ausnahme. Oft geht es querfeldein, so wie bei nebenstehenden Bildern.

also nicht nur die Hardrock-Fans auf ihre Kosten kommen.

### Noch 'n Tank

Natürlich hofft man, daß Big Red Racing ein großer Erfolg wird. Die englische Presse ist diesbezüglich zuversichtlich, und nach dem, was ich in der Schmiede von Paul Ranson und seinen Mannen sehen

### Nicht nur Hardrock-Fans kommen auf ihre Kosten

durfte, bin ich sicher, daß der Titel seine Fans finden wird.

Die beiden nächsten Projekte stehen an, und sobald Big Red Racing fertiggestellt ist, wird man sich an die



Für den Titelsong "Let It Roll" wurde die Rock-Gruppe Hangnail engagiert, die Musik zum Spiel schrieb Big Red-Hausmusiker Gerard Courley, der in seiner früheren Schaffensperiode schon Shadow of the Beast und andere Titel erfolgreich vertont hat. Es werden



Fortsetzung des Tank Commanders und an Swarm Trooper setzen. Dieses Kriegsspiel bringt nicht etwa Soldaten, sondern Ameisen als Gegner, was wieder einmal für den Ideenreichtum der sympathischen Engländer spricht. Ich bin fest davon überzeugt, daß wir des öfteren von den "großen Roten" aus Southam, Warwickshire, hören werden... (P)





# HOCHDEKORIIERT.

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  
Zeppelinstraße 321  
45740 Mülheim a. d. Ruhr  
Tel.: [02 08] 9 92 41-0  
Fax [02 08] 9 92 41-29





# MicroProse- Gestern, heute, morgen

**MicroProse - in Spielerkreisen ein großer Name. Martin Mirbach verrät Ihnen, wie es hinter den Kulissen der deutschen Niederlassung aussieht.**

**W**ie viele andere gute Ideen auch, entstand MicroProse im Grunde aus einer Laune heraus. Und das liegt schon eine Weile zurück. Wir schreiben das Jahr 1982. Bill Stealey und Sid Meier, beide Angestellte der General Instruments Corporation, besuchen eine Konferenz in Las Vegas. Nach einem arbeitsreichen Tag trifft man sich abends in der Hotelhalle, um sich noch ein wenig die Zeit zu vertreiben - natürlich bei einem Videospiel. Nun sind ja die Arcade-Games dieser Generation nicht gerade berühmt für Realitätsnähe und hohe Qualität, ein Manko, das auch Bill Stealey nicht entgehen konnte. Als ehemaliger Pilot der US Air Force hat er bereits einige Erfahrungen mit Flugsimulatoren sammeln können. "Ein besseres Spiel als dieses programmiere ich dir in einer Woche", tönt der genervte Spieler. Und Meier kontert: "Wenn du das schaffst, regle ich den Verkauf!"

Zwei Sätze, die Geschichte machten. Zwar wurden aus der einen Woche volle zwei Monate, doch immerhin: Hellcat Race, der erste Titel der jungen Firma, wurde sofort ein voller Erfolg. Und der Erfolg hielt an. Schon 1986 folgte mit der Gründung einer Niederlassung in England die Expansion auf den europäischen Markt. Der eigentliche Sprung nach vorn fand aber erst im Dezember 1993 statt. MicroProse fusionierte mit dem angesehenen Software-Haus Spectrum HoloByte. So hatte man alles unter einem Dach: namhafte Entwickler wie Sid Meier, Alexey Pajitnov oder Gilman Louie, dazu eine Produktpalette von Tetris bis zum F-15 Strike Eagle.

## Auf zu neuen Ufern

Der Schritt in deutsche Lande erfolgte praktisch zeitgleich. Ende 1993 öffnete die MPS Software Distribution GmbH ihre Pforten in einem Gütersloher Industriegebiet. Als reine Vertriebsgesellschaft

konzipiert, bestand ihre eigentliche Aufgabe darin, sicherzustellen, daß die Titelpalette des Mutterhauses auch in heimischen Regalen rasch zu finden war. Doch damit nicht genug. Auch die sogenannte Lokalisierung der Produkte, also die Umsetzung in deutsche Sprache, wird von hier aus koordiniert. Ebenso die Einrichtung und Pflege einer eigenen Mailbox und natürlich die unverzichtbare Hotline.

## Die nächste Personalaufstockung steht unmittelbar bevor.

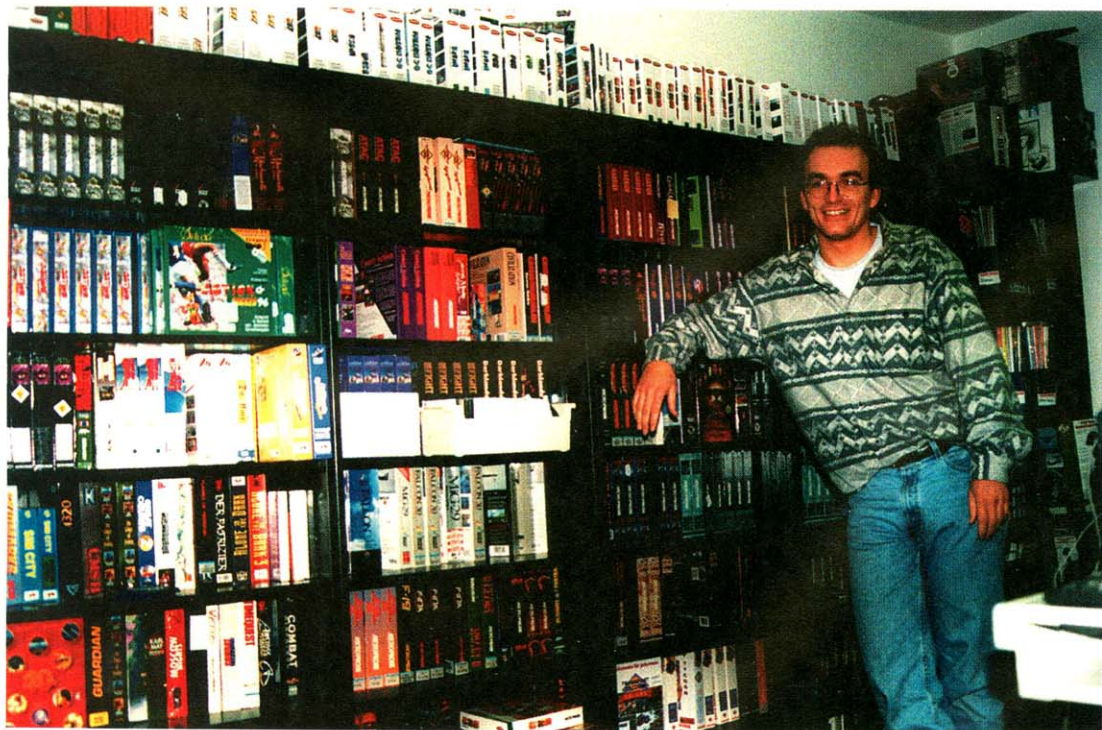
Ziemlich versteckt in zwei Etagen eines Geschäftsneubaus werkeln derzeit 13 Mitarbeiter, die nächste



Alle Wege führen nach Rom! Wer lieber nach MicroProse möchte, sollte vor allem nach diesen versteckten Wegweisern Ausschau halten.

Personalaufstockung steht jedoch unmittelbar bevor. Die betriebsame Hektik in den Geschäftsräumen findet ihren Höhepunkt zweifellos im Büro der beiden Produktmanager. Hier vertritt Frank Michaelis die Produkte von MicroProse, während sich Sven Hamann um die Affiliated Labels UBI-Soft und Domark kümmert. Genug zu tun, beileibe. Besonders auf Franks Schreibtisch stapeln sich die Anfragen der Pressevertreter. Wer dabei aber

ausschließlich an die einschlägige Fachpresse denkt, liegt völlig falsch. Der Begriff Multimedia ist zur Zeit in aller Munde und hat bestimmt gute Chancen, die Wahl zum Wort des Jahres zu gewinnen. Dementsprechend hoch ist das Interesse auf Seiten der Zeitschriften. Just am Tage unseres Besuches gingen Anfragen von Focus und TV Spielfilm ein, die ja beide regelmäßig in einer eigenen Kolumne über Neuigkeiten auf dem



Frank Michaelis vor meiner persönlichen Spielesammlung. So ein gut gefülltes Regal hätte er wohl auch gern in seinem Büro



Spielemarkt berichten.

Überhaupt hatten wir uns für unseren Besuch den hektischsten Nachmittag der Woche ausgesucht. Denn normalerweise wird die hauseigene Hotline von zwei Mitarbeitern betreut - im Moment allerdings befand sich einer davon im wohlverdienten Urlaub, den anderen hatte am Tag zuvor ein Infekt ans Bett gefesselt. Da half kein Klagen, auch dieser Job mußte von den beiden übernommen werden. Sven übernahm bereitwillig die erste Hälfte und widmete sich für die nächsten Stunden einem Telefon, das einfach nicht mehr aufhören wollte zu schellen. Möchten Sie wissen, wie seine meistbenutzte Antwort an diesem Mittwoch nachmittag lautete? Nun, ungefähr so: "Tut mir leid, daß Sie da feststecken, aber Spieltips geben wir in unserer Hotline grundsätzlich nicht. Aber keine Sorge, in unserer Mailbox liegt eine Komplettlösung, und außerdem gibt es ja entsprechende Magazine..." Jaja, manche Kunden versuchen es eben immer wieder.

In den wenigen Sekunden zwischen zwei Kundenanrufen hing sein Blick immer wieder an Rayman, einem Spiel, das es ihm wirklich angetan hat (und dessen Soundtrack während des gesamten Nachmittages ununterbrochen aus den Boxen schallte). "Es wäre einfach zu schade, wenn so ein schönes Spiel nicht rechtzeitig zu Weihnachten in die Läden kommt", sinnierte er, von plötzlicher Trübsal überwältigt, leise vor sich hin, "Aber vielleicht haben wir ja noch Glück!". Das von UBI-Soft entwickelte Spiel sollte nämlich in einem französischen Preßwerk auf die kleinen Silberlinge gelangen, doch leider war da dieser nicht enden wollende Streik. Zumindest können Sie, liebe Leser, sich in dieser Ausgabe schon

einmal die ausführliche Spielbesprechung und die passenden Screenshots zu Gemüte führen.

### Jetzt geht's los!

So kam es schließlich, daß sich Frank Michaelis neben seiner Arbeit unserer neugierigen Fragerei stellen mußte. Aber der Mann scheint eine unnatürliche Immunität gegen Chaos, Unruhe und bohrende Journalisten zu besitzen und ließ sich auch dann nicht aus der Ruhe bringen, als sein Chef eine aktuelle Aufstellung aller Previews und Reviews zu MicroProse-Titeln verlangte. Natürlich noch am selben Tag, am besten schon in fünf Minuten!

Ganz besonders interessierte uns natürlich die Entwicklung von Teamchef, einer Fußball-Management-Simulation, die Anfang dieses Jahres bei MicroProse erscheinen wird. Wie kam es, daß eine eigentlich reine Vertriebsorganisation plötzlich doch als eigenständiger Publisher auftreten will? "Wie das kam? Tja, im Grunde sind wir dazu gekommen, wie die Jungfrau zum Kind", erklärt

### "Natürlich waren wir sehr froh, daß unser Spiel so gut bei MicroProse angekommen ist"

Frank Michaelis, während er in Seelenruhe ein paar Titel aus dem wohlsortierten Archiv zu einem umfangreichen Pressemuster verschnürt. "Im Sommer klopfen plötzlich einige Typen bei uns an und erklärten, sie hätten da ein Superspiel entwickelt. Nun fehlte ihnen nur noch das Label, bei dem



Cornelia Kleemann täuscht rege Beschäftigung vor. Bei dem Telefon handelt es sich allerdings um eine Attrappe, Kaffeetasche und Zigaretten befinden sich in einem Geheimfach unter dem Schreibtisch.

sie ihren Titel unterbringen konnten, und da sie alle aus der Umgebung von Gütersloh kamen, dachten sie sofort an uns.

Solche Anfragen kommen immer mal wieder, aber meistens überschätzen die Leute schlicht und einfach ihre schöpferischen Fähigkeiten. Oder sie versprechen sich Ruhm und das schnelle Geld. In diesem Fall lagen die Dinge allerdings anders. Wir haben uns das Spiel in Ruhe angesehen und waren eigentlich sofort überzeugt. Da wir aber eine solche Entscheidung nicht alleine treffen konnten, haben wir flugs eine Handvoll Programmierer aus dem englischen Stammsitz einfliegen lassen und, Mann, die sind fast hinten rübergefallen." Die Vorverträge waren schnell abgeschlossen und für die euphorischen Macher von Teamchef sollten einige Wochen harter Arbeit beginnen.

In diesem Augenblick öffnete sich die Tür, zwei junge Männer betraten das Büro und stellten sich als Andreas Wolfes und Jens Kirchberg vor - wie aufs Stichwort, denn beide gehören zur Teamchef-Crew. Zeit also, für eine ausführliche Präsentation des Spiels und jede Menge Informationen. "Natürlich waren wir sehr froh, daß unser Spiel so gut bei MicroProse angekommen ist", sprudelt Andreas los, "denn schließlich waren wir nicht alle professionelle Programmierer. Die Mannschaft um Teamchef besteht aus 15 Leuten, meist Studenten. Wir sind zwar allesamt fußballverrückt und begeisterte Spieler, hatten aber auf diesem Gebiet kaum Erfahrung. Nachdem wir uns mit MicroProse einig waren, ging die Sache erst richtig los. Der Feinschliff eines dermaßen umfangreichen Programms kostet viel Zeit und Energie, außerdem haben wir noch eine GmbH gegründet. Zum Studieren ist in den letzten Monaten jedenfalls keiner von uns mehr

gekommen." Man darf gespannt sein, wie Teamchef von den Spielern aufgenommen wird. Auf jeden Fall stecken viel Herzblut, eine große Portion Enthusiasmus und viele Innovationen in diesem Spiel. Für uns Grund genug, auf weitere Einzelheiten in einem separaten Preview einzugehen.

### Auch in Zukunft viel zu tun

Für die 15 Leute um Teamchef steht nach der Fertigstellung des Spiels erst einmal eine kurze Pause an. Danach folgen weitere Auftragsarbeiten für MicroProse, schließlich soll möglichst 1996 noch eine englische Version erscheinen. Und dafür sind einige Veränderungen notwendig.

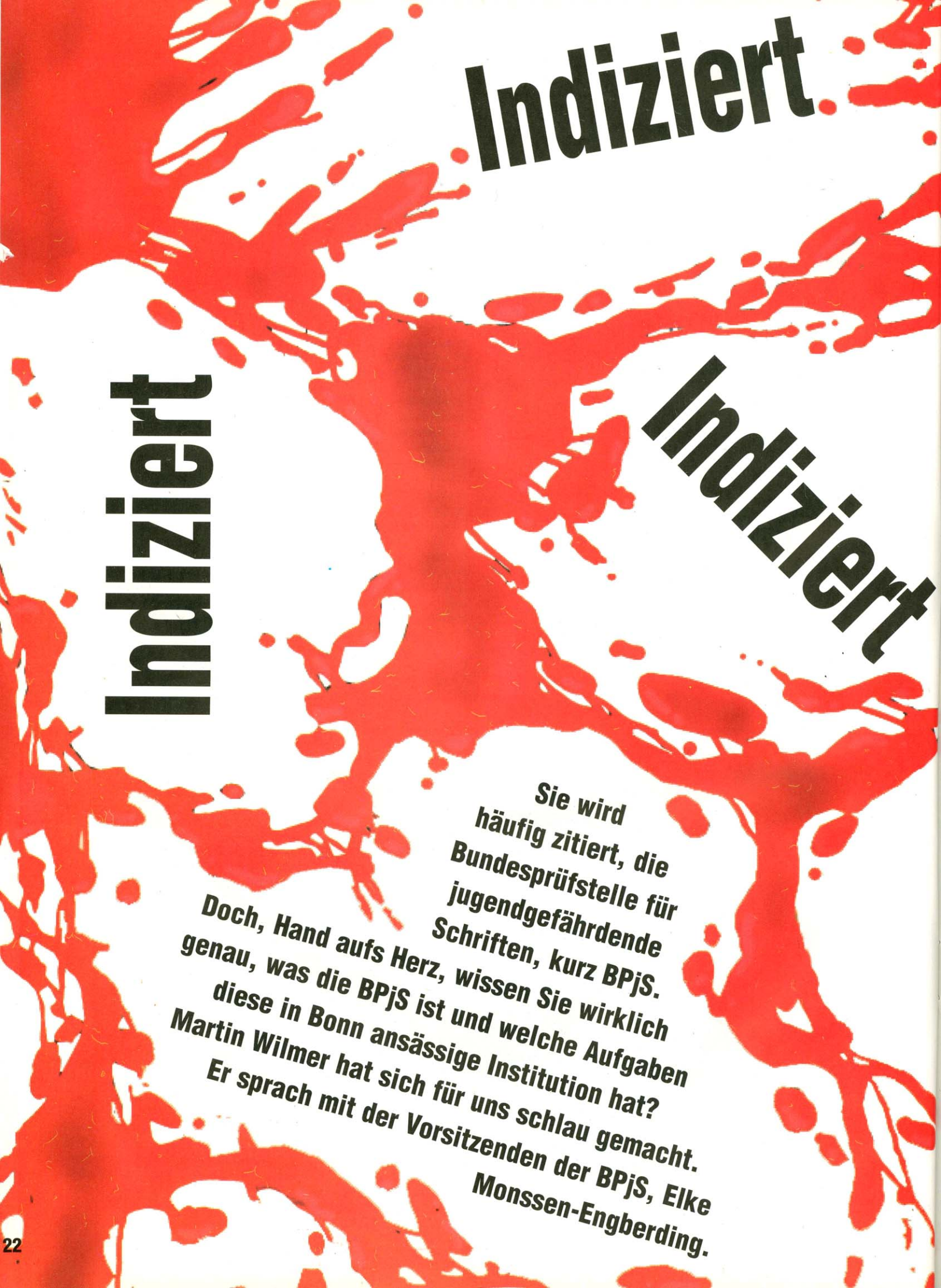
Und bei MicroProse selbst? "Über zuwenig Arbeit kann sich bei uns wohl keiner beklagen. So langsam wird hier alles etwas eng, in ein paar Monaten werden wir in größere Räumlichkeiten umziehen", so Frank Michaelis, während er kritisch einen ersten Cover-Entwurf zu Teamchef begutachtet, "Und wer weiß, vielleicht schaut ja wieder mal ein Team mit einem eigenen Spiel bei uns rein, das wirklich gut ist. Wer sagt denn, daß Teamchef der einzige Titel bleiben muß, der von MicroProse Deutschland in Eigenregie veröffentlicht wird? Wir jedenfalls werden auch weiterhin Augen und Ohren offenhalten. Aber jetzt muß ich erst einmal Sven bei der Hotline ablösen!"

So ist's auch richtig, immer eins nach dem anderen. Für uns jedenfalls ein gelungenes Schlußwort und Anlaß, den interessanten Besuch bei MicroProse zu beenden. Spätestens über die geplante Riesenfete zur Einweihung der neuen Geschäftsräume in einigen Monaten werden wir wieder aus Gütersloh berichten. Und natürlich behalten wir bis dahin sämtliche Produkte aus diesem Hause genauestens im Auge. Garantiert! ☺



Dirk Varnholt und Antje Kleemann kümmern sich darum, daß die MicroProse-Titel so schnell wie möglich in den Regalen der Kaufhäuser stehen.



The background of the entire page is white, covered with numerous red ink splatters and blotches of varying sizes and shapes, creating a chaotic and dramatic visual effect.

# Indiziert

# Indiziert

# Indiziert

Sie wird  
häufig zitiert, die  
Bundesprüfstelle für  
jugendgefährdende  
Schriften, kurz BPjS.

Doch, Hand aufs Herz, wissen Sie wirklich  
genau, was die BPjS ist und welche Aufgaben  
diese in Bonn ansässige Institution hat?  
Martin Wilmer hat sich für uns schlau gemacht.  
Er sprach mit der Vorsitzenden der BPjS, Elke  
Monssen-Engberding.





**PC Power:** Frau Monssen-Engberding, erklären Sie uns bitte in wenigen Worten, was wir uns unter der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften vorzustellen haben.

**E. M.-E.:** Die Bundesprüfstelle ist eine Bundesoberbehörde im Geschäftsbereich des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

**PC Power:** Und diesem Ministerium sind Sie unterstellt?

**E. M.-E.:** Nicht, was den Inhalt der Indizierungsentscheidungen angeht, sondern nur hausaltmäßig.

**PC Power:** Wann wurde die Bundesprüfstelle gegründet, und aus welchem Anlaß?

**E. M.-E.:** Gegründet wurde die Bundesprüfstelle im Jahre 1954. Anlaß war das Jugendschutzgesetz, das 1953 konzipiert worden ist.

**PC Power:** Nun haben Sie ja nicht nur mit "Schriften" im engeren Sinne zu tun, sondern auch mit LPs, CDs, Videos und - was uns natürlich besonders interessiert - mit Computerspielen. Wie haben wir uns den Prozeß der Begutachtung eines Spiels vorzustellen?

**E. M.-E.:** Nun, zunächst einmal dürfen wir nur auf Antrag tätig werden. Antragsberechtigt sind die Jugendämter, die Landesjugendämter,

die obersten Jugendbehörden der Länder, sowie das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Wenn ein Antrag bei uns eingeht, dann wird er auch vom entsprechenden Jugendamt begründet. Wir sehen uns den Antrag an - wir sind hier drei höhere Dienste, die dafür zuständig sind -, und dann entscheiden wir, ob wir den Antrag dem Dreier- oder dem Zwölfer-Gremium vorlegen. Dem Zwölfer-Gremium wird der Antrag bei sogenannter einfacher Jugendgefährdung vorgelegt, dem Dreier-Gremium bei offener Jugendgefährdung.

**PC Power:** Die Vertriebe sind also nicht verpflichtet, Ihnen die Produkte vor der Markteinführung vorzulegen?

**E. M.-E.:** Nein. Wir handeln, wie gesagt, nur auf Antrag.

**PC Power:** Welche Themen sind für Sie bei Video- und Computerspielen besonders problematisch?

**E. M.-E.:** Also, es gibt im Grunde zwei oder besser drei Themenbereiche, der eine ist das Thema Gewalt gegen Menschen, der zweite ist der Bereich der Pornographie, und der dritte ist unter Umständen noch das Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, also etwa die Benutzung von NS-Symbolen. Früher gab es im Amiga-Bereich viele zum Rassenhaß anreizende Software, da ging es also im wesentlichen darum, daß die türkischen Mitbürger diskriminiert wurden.

**PC Power:** Viele der Spiele, die Ihnen vorgelegt werden, werden in Ländern produziert - z.B. in Großbritannien oder in den USA -, in denen nationale Regelungen gelten, die sich von den unsrigen unterscheiden. Ist geplant, die Aufgaben der BPjS auf zumindest europaweit zuständige Institutionen zu übertragen, um die Maßstäbe für eine Indizierung einheitlicher zu gestalten?

**E. M.-E.:** Nein, jedes Land ist für die eigene Produktion verantwortlich ist. Europaweit gültige Regelungen sind nicht geplant.



Indiziert: Dark Forces

**PC Power:** Was bedeutet es konkret, wenn ein Spiel indiziert wird?

**E. M.-E.:** Das heißt, daß es Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden darf, Erwachsenen aber jederzeit. Es gibt auch noch die Vorausindizierung, die jedoch nur auf periodisch erscheinende Druckschriften zutreffen kann, d.h. wenn innerhalb eines Jahres drei Ausgaben einer periodisch erscheinenden Druckschrift in die Liste aufgenommen worden sind, dann kann die Zeitung für ein Jahr im voraus indiziert

nicht, so lange hat das nicht gedauert, ich kann Ihnen jetzt nicht genau sagen, wie lange, aber da können wir letztlich nicht viel dran machen. Wir müssen halt warten, bis bei uns ein entsprechender Antrag eingereicht wird.

**PC Power:** Warum können wir von der Presse über indizierte Spiele nicht frei berichten?

**E. M.-E.:** Weil das eine Werbung für das indizierte Spiel darstellen würde. Ich meine, es ist sicherlich erlaubt, wenn z.B. eine Zeitschrift - das passiert oft bei Videozeitschriften - schreibt: "Der Regisseur Sowienoch hat Sowienoch produziert", und dann nennt man auch den indizierten Titel. Aber das Spiel in einer Zeitung, die ja zum Teil auch werbenden Charakter hat, in allen Einzelheiten zu beschreiben, stellt nun wirklich eine Werbung für das indizierte Medium dar. Und das ist eben nicht erlaubt.

## Das Spiel in allen Einzelheiten zu beschreiben, stellt eine Werbung dar.

werden. Es handelt sich dabei also um eine Präventivmaßnahme.

**PC Power:** Der Indizierung folgt dann die Beschlagnahme oder der Einziehungsbeschuß - was ist der Unterschied zwischen diesen beiden Maßnahmen?

**E. M.-E.:** Das ist eine rein verfahrenstechnische Geschichte. Wenn etwas beschlagnahmt wird, dann darf es vom Händler nicht mehr zugänglich gemacht werden, und wenn etwas eingezogen wird, dann werden meist auch die zur Herstellung notwendigen Geräte mit eingezogen, also nicht nur beim Händler, sondern auch beim Produzenten.

**PC Power:** Letzteres wird dann bei den schwerwiegenden Fällen angewandt...

**E. M.-E.:** Ja, aber das sind eher interne Beschlüsse, auf die ich in diesem Zusammenhang nicht näher eingehen möchte.

**PC Power:** Warum dauert es oft so lange, bis ein Spiel indiziert wird? Beispiel: Dark Forces. Zunächst wurde die englische Version indiziert, dann die amerikanische und gut ein Jahr später erst die deutsche...

**E. M.-E.:** Nein, nein, nein, das stimmt

**PC Power:** Glauben Sie, daß es, um eine Indizierung zu vermeiden, ausreicht, wenn der Hersteller für eine deutsche Version seines Produkts einfach die rote Farbe aus dem Spiel entfernt oder die Menschen, die sich da verhackstücken, als "Roboter" bezeichnet?

**E. M.-E.:** Wenn sie immer noch als Menschen erkennbar sind, dann reicht alleine die Behauptung, es handle sich um Roboter, natürlich nicht aus. Es kommt schon darauf an, wie sich die Änderung oder die vermeintliche Änderung im einzelnen darstellt. Darüber befinden wir dann in unseren Gremien.

**PC Power:** Gibt es zur Zeit Spiele, zu denen Ihnen Indizierungsanträge vorliegen?

**E. M.-E.:** Ja, sicher.

**PC Power:** Verraten Sie uns, um welche Titel es sich dabei handelt?

**E. M.-E.:** Nein, Titel kann ich Ihnen da natürlich nicht nennen. Wenn das Verfahren noch im Gange ist, und der Titel wird letzten Endes doch nicht indiziert, dann wird sich der Hersteller natürlich sehr darüber ärgern, daß wir da Auskunft gegeben haben...



Indiziert: Doom



# Formula







**Während sich Michael Schumacher den zweiten Grand Prix-Sieg in Folge einsteckte, hat Martin Wilmer herausgefunden, daß, seit sich die IT-Netzwerktechnologie dieses Hochleistungssports angenommen hat, hinter Formel 1-Rennen mehr steckt als nur schnelle Autos und fähige Piloten.**



m ohrenbetäubenden Lärm der "Deutschland, Deutschland"-Chöre, der wie ein Orkan aus dem Tannoy-System in Suzuka dröhnte, versuchte sich der Mann hoch oben auf dem Siegerpodest an einem entspannten Lächeln. Gleich darauf erklang die britische Nationalhymne um den nicht weniger wichtigen Sieg des Benetton Formel 1-Teams in der Konstrukteursmeisterschaft zu verkünden. In alle Welt übermittelte Michael Schumacher seine Wertschätzung des Benetton-Teams, und mit hölzernen Gesten unterstrich man das beiderseits sympathische Verhältnis. Dann, als die letzten Töne verklungen waren, konnte man bei genauem Hinsehen ein paar Sorgenfalten auf Schumis Stirn erkennen, so als ob er gerade daran dachte, daß er in der nächsten Saison für den Konkurrenten Ferrari an den Start gehen würde. Was würde das kommende Jahr bringen? In diesem schnellen Sport ist wirklich alles möglich.

Der Grand Prix 1995 war eine ziemlich absehbare Angelegenheit. Die Meisterschaft war bereits entschieden, noch bevor das Turnier beendet war. Das frühe Duell zwischen Michael Schumacher und seinem Erzrivalen Damon Hill, bei dem der Brite nach einem Rempler den Kurs verlassen mußte, sorgte dafür, daß dem Benetton-Team eigentlich keine ernsthafte Gefahr mehr drohte. Der einzige wirkliche Lichtblick in Suzuka war Alesi, der seinen zukünftigen Arbeitgebern bei Benetton durch superschnelle Rundenzeiten demonstrieren wollte, daß er nicht nur in Schumis Fußstapfen treten würde, sondern den Vorsprung von Benetton auf den Rest der Formel 1 noch weiter ausbauen könnte. Daß der Formel 1- Grand Prix 1995 über weite Strecken ein Ein-Mann-Rennen war, deutet an, daß der Rennsport in eine neue Ära eingetreten ist und sich dabei Lichtjahre von vergangenen, goldenen Zeiten entfernt hat.

Als Michael Schumacher im Formel 1-Team von Benetton begann, war er sicher nicht einer der schnellsten Fahrer im Feld. Doch er setzte auf das Computer-Netzwerkssystem, das unverzichtbare Dienste leistete, indem aus der Sicht des Fahrers präzise und ausführliche Informationen gesammelt wurden, die die Mechaniker und Ingenieure bei Benetton für ihre Arbeit am Fahrzeug nutzen konnten. Die Ergebnisse sprechen für sich: zwei Grand Prix-Siege in Folge. Michael Schumacher gewann zunehmend an Selbstvertrauen und persönlicher Reife. Das lag einerseits an seinem guten Verhältnis zu Benetton, aber auch an seiner erfolgreichen Arbeit mit dem IT-System. Die Frage ist nur, wird sich Benettons künftiger Topstar, Jean-Alesi, ebenso gut mit diesem System zurechtfinden, das der Grundstein für die Benetton-Erfolge ist?

Noch wichtiger die Frage: wird Schumacher auch bei Ferrari mit diesem IT-Management arbeiten können, damit sein fotografisches Gedächtnis und sein technisches Verständnis voll ausgenutzt werden kann?

Von jeher hat der Formel 1-Sport die größten und schillerndsten Helden hervorgebracht, und Schumachers Millionentransfer zu Ferrari unterstreicht dies nur. Da Benetton im Rennzirkus eine unangefochten dominante Stellung einnimmt, waren es eher die Fehler von Schumacher und Hill, die für Stimmung in der diesjährigen Saison sorgten. Unbeirrtes Selbstbewußtsein und technische Überlegenheit trafen auf einen Fahrer zu, dessen einziger Fehler es war, daß er viel gewinnen wollte. Aber es gab noch einen anderen Grund, der Hill auf seiner Jagd nach dem Titel scheitern ließ. Obwohl der Williams-Renner dem Benetton in vielerlei Hinsicht überlegen ist, war da doch eine unsichtbare Kraft, die Schumacher immer wieder den notwendigen Vorsprung bescherte. Bei Benetton brüstet man sich damit, daß ihr IT-System leistungsfähiger und moderner sei als das aller anderen Rennställe, selbst Erzrivale Williams könne da nicht mithalten. Benetton verfügt über eine umfangreiche und voll integrierte Steuerung, die wirklich jeden Aspekt des Benetton Formel 1-Teams kontrolliert und diktiert - Design, Herstellung, Testphase, Zeitfahren, Pole Positions... Für IT ist dies eine unwiderstehliche Spielwiese. Aber was bedeutet das für den Formel 1-Sport?

Wie haben sich die Dinge doch im Verlauf der letzten fünfzig Jahre gewandelt! In den 50er Jahren dominierte der große Juan Manuel Fangio den Rennzirkus. Mit großartigen Fahrkünsten und unbändigem Siegeswillen zwang er sein eineinhalb Tonnen schweres Fahrzeug durch unmögliche Kurven. Es ging das Gerücht, daß wenn man ein Pfennigstück in der engsten Kurve auf die Ideallinie legen würde, Fangio dieses in jeder Runde überrollen würde. Wer hat nicht von dem Zwischenfall gehört, als Fangio von der Strecke fuhr und mit den Stiefeln eine Stützstrebe bearbeitete, die ein Rad zu blockieren drohte, sich anschließend wieder ins Cockpit schwang und den Titel holte. Solche Helden werden zu Legenden! Später, in den 70er Jahren, beherrschten Fahrer wie Sterling Moss, Mike Hawthorn und Reg Parnell die Rennen. Der Kampf der Piloten wurde mit Motor-Power und unerhörten Geschwindigkeiten ausgetragen. Nach Moss' schwerem Unfall beim Goodwood-Rennen wurden viele Strecken geschlossen, weil sie für die neuen Höchstgeschwindigkeiten nicht ausgelegt waren.

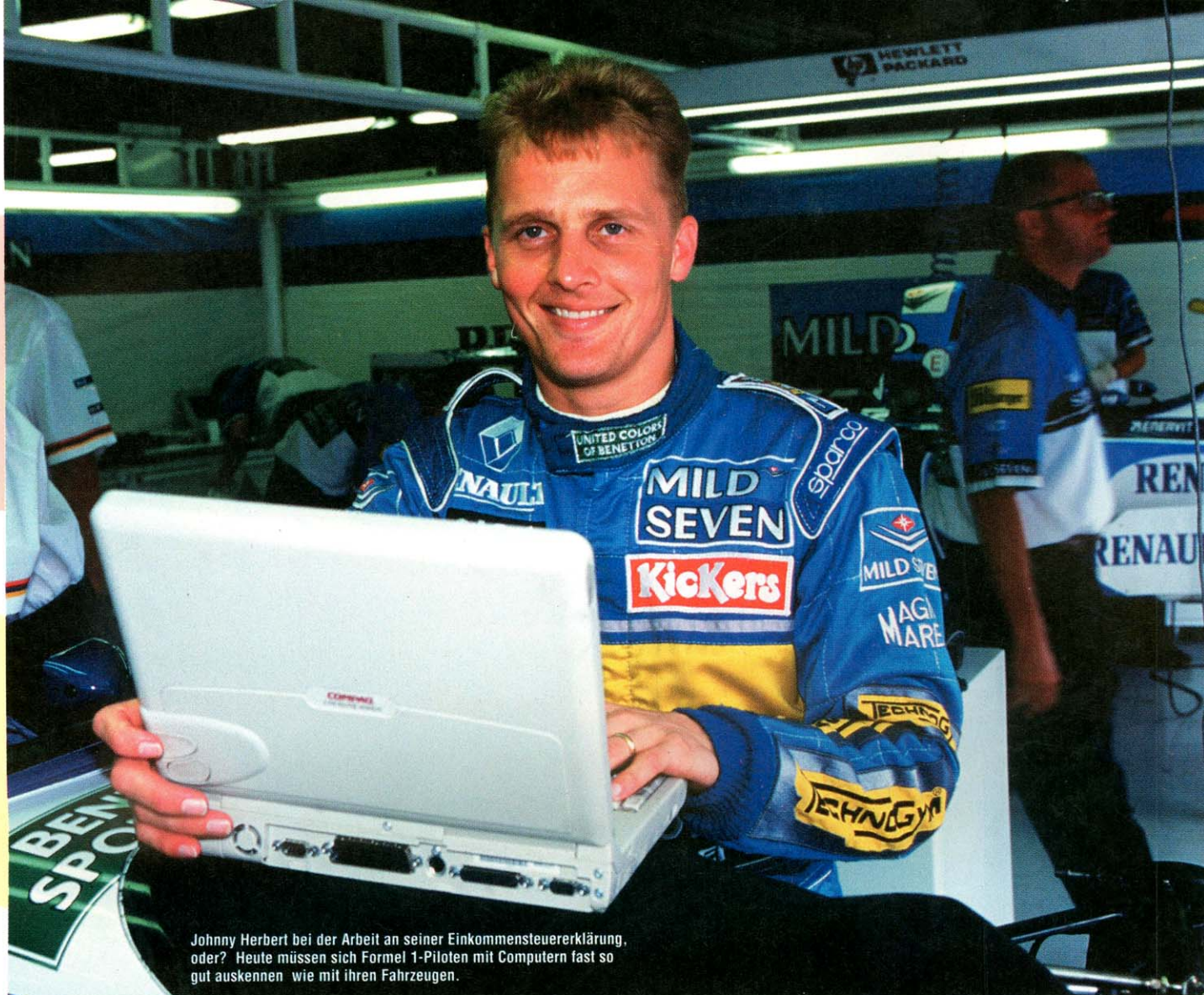
Dann brach die Zeit der großen Vermarktung des Rennsports an. Die Fahrzeuge wurden durchgestylt und sahen sich letzten Endes alle ziemlich ähnlich. Vorbei die Zeiten, als man die einzelnen Typen noch an ihren Motorgeräuschen unterscheiden konnte. Geblieben ist nur das Kaliber der Fahrer: vom fulminanten Maestro Graham Hill über den entschlossenen und hartnäckigen Jackie Stewart bis hin zum beherzten Niki Lauda - allesamt Siegertypen mit einer eigenen Persönlichkeit. Doch wie lange würden die Fahrer ihre persönlichen Eigenheiten noch vor dem Ansturm der Technologie bewahren können?

Natürlich war die FIA bemüht, der eskalierenden Technologie-Welle Einhalt zu gebieten, die die Reflexe, Stärken und Fähigkeiten der Fahrer immer unwichtiger werden ließ und gleichzeitig nur noch einigen wenigen finanzstarken Rennställen die Teilnahme am Turnier erlaubte.

Die Technologie ist eine Gefahr für das Image der Formel 1-Helden. Fragen Sie mal einen Fan, der sich noch an die Tage von Fangio oder Moss erinnert, ob der Sport in der guten, alten Zeit nicht viel unterhaltsamer war. Sie wissen, wie die Antwort







Johnny Herbert bei der Arbeit an seiner Einkommensteuererklärung, oder? Heute müssen sich Formel 1-Piloten mit Computern fast so gut auskennen wie mit ihren Fahrzeugen.

lauten wird. Die Tatsache, daß Ayrton Sennas tragischer Tod nicht das Ergebnis einer tollkühnen Rennstrategie war, bei der das Fahrzeug über Gebühr belastet wurde, sondern durch einen technischen Fehler verursacht wurde, ist ein Beispiel für die neue Gewichtung im Rennsport. Nehmen Sie sich den besten Piloten, setzen Sie ihn in ein Benetton-Spitzenfahrzeug, doch verwehren Sie ihm das Maß an IT-Unterstützung, mit dem Schumacher bislang rechnen konnte. Ihr Kandidat würde wahrscheinlich kaum ein Rennen zu Ende bringen, bestenfalls einen mittleren Platz in der Rangliste einnehmen und vor lauter frustrierten Flüchen in tiefe Depression versinken. Stellen Sie sich jetzt einen Verwaltungsapparat vor, der auf strenge Regeleinhaltung und Modifikationen auch noch in letzter Sekunde besteht, dann stellen Sie schnell fest, daß selbst die größten Fahrer unserer Tage sich vollkommen in der Hand ihrer Techniker befinden - und natürlich in der Gewalt des IT-Systems, das all ihre Aktionen überwacht.

### 1. November 1995 - Benetton Formula One

Eine leistungsfähige IT-Anwendung, die einen derart tiefgreifenden Effekt auf den Rennsport ausübt, sollten wir uns genauer anschauen.

Wir wußten bereits, daß die Computer-Technologie in vielen Bereichen des Formel 1-Sports Einzug gehalten hat, überrascht hat uns jedoch das Ausmaß dieses Einflusses. Das Hauptquartier von Benetton Formula One liegt irgendwo im Niemandsland, in der englischen Grafschaft Oxfordshire, zu erreichen nur mit Karte, Kompaß und Spürhund. Nachdem wir die Sicherheitsbeamten hinter uns gelassen und das große Firmentor durchfahren hatten, wurden wir durch einen riesigen Benetton-Laster aufgehalten, der, in den Rennstall-Farben beringelt, sich durch das Tor zu manövrieren versuchte - Richtung Flughäfen

London-Heathrow und weiter nach Australien.

Das Whiteways Technical Centre ist ein imposanter Glaskasten, in dem 220 Mitarbeiter beschäftigt sind. In der Empfangshalle glänzt eines von Schumis Fahrzeugen, das von einigen Dutzend Renntrophäen umgeben ist, in die die Namen der größten Fahrer und Marken der Renngeschichte eingraviert sind. Hinter dieser prunkvollen Fassade verbirgt sich das technische Zentrum, in dem der Siegeswagen des Jahres '95 entwickelt wurde - der B195. Ross Brawn hat die Entwicklung dieses Typs geleitet und dafür Sorge getragen, daß sein Team die radikalen technischen und ästhetischen Regeln, die die FIA für

die Saison '95 aufstellte, einhielt. "Wir haben von einem Ford- zum Renault-Motor gewechselt, und diese schnelle Reaktion im vergangenen Jahr war einer der Gründe für unseren jetzigen Erfolg. Während der Saison '94 hat uns dann eine Reihe von Regeländerungen einen Strich durch die Arbeiten am B194 gemacht, der eigentlich einen hervorragenden Saisonauftakt zu verzeichnen hatte. Doch diese Änderungen gleichen die relativen Vorteile, die der B194 gegenüber der Konkurrenz hatte, wieder aus", so Brawn. "Wir haben eine Menge Arbeit hineingesteckt, um unser Fahrzeug den

gültigen Regeln entsprechend zu optimieren, und plötzlich standen wir und natürlich auch die Konkurrenz wieder ganz am Anfang. Wir haben also untersucht, welche Bereiche des Fahrzeugs noch für die zweite Saisonhälfte verbessert werden könnten - der B194 wurde zum reinen Entwicklungsmodell. Neben vielen Nachbesserungen konnten wir dem Wagen für das Jahr 1995 auch eine neue Aerodynamik verpassen. Die Arbeiten mußten schnell und den neuen Regeln gemäß durchgeführt werden, alles in der bangen Hoffnung, daß das aktuelle Reglement die gesamte Saison überdauern würde."

**Daß der Formel 1-Grand Prix 1995 über weite Strecken ein Ein-Mann-Rennen war, deutet an, daß der Rennsport in eine neue Ära eingetreten ist und sich dabei Lichtjahre von vergangenen, goldenen Zeiten entfernt hat.**





Die Formel 1 war schon immer ein ziemlich einheitlicher Apparat. Seit den 50er Jahren und der Einführung von Windkanälen zur Verbesserung der Aerodynamik näherten sich die Fahrzeuge in ihrer äußeren Erscheinung immer mehr einander an. Auch Werksspionage und Gegenspionage spielten da eine gewisse Rolle. Die Designer kamen plötzlich alle auf dieselben Ideen, die begehrte Rautenform wurde entwickelt, und firmen- oder typenspezifische Besonderheiten fielen immer mehr den Leistungsansprüchen zum Opfer.

In späteren Jahren erfolgten weitere radikale Änderungen in der Fahrzeugkonstruktion wie etwa der Heckspoiler auf 1,20 m hohen Stelzen, wie er in der Saison '69 erstmals bewundert werden konnte. Die Designer hatten nur wenig Raum für Individualität, und jeder, der die strengen Konventionen nicht befolgen konnte, fiel aus dem Rennen - z.B. der "totgeborene" sechsrädrige Tyrrel aus der Mitte der 70er Jahre, ansonsten ein sehr ästhetisches Fahrzeug. Jetzt, wo IT die Schlüsselrolle übernommen hat, sind die Spielräume der Entwickler noch begrenzter, und in den kleineren Rennställen geht es inzwischen schon um ein ganz anderes Rennen, nämlich das um IT-Systemtechnologie und gegen einen Verwaltungsapparat, der ständig neue Richtlinien erläßt.

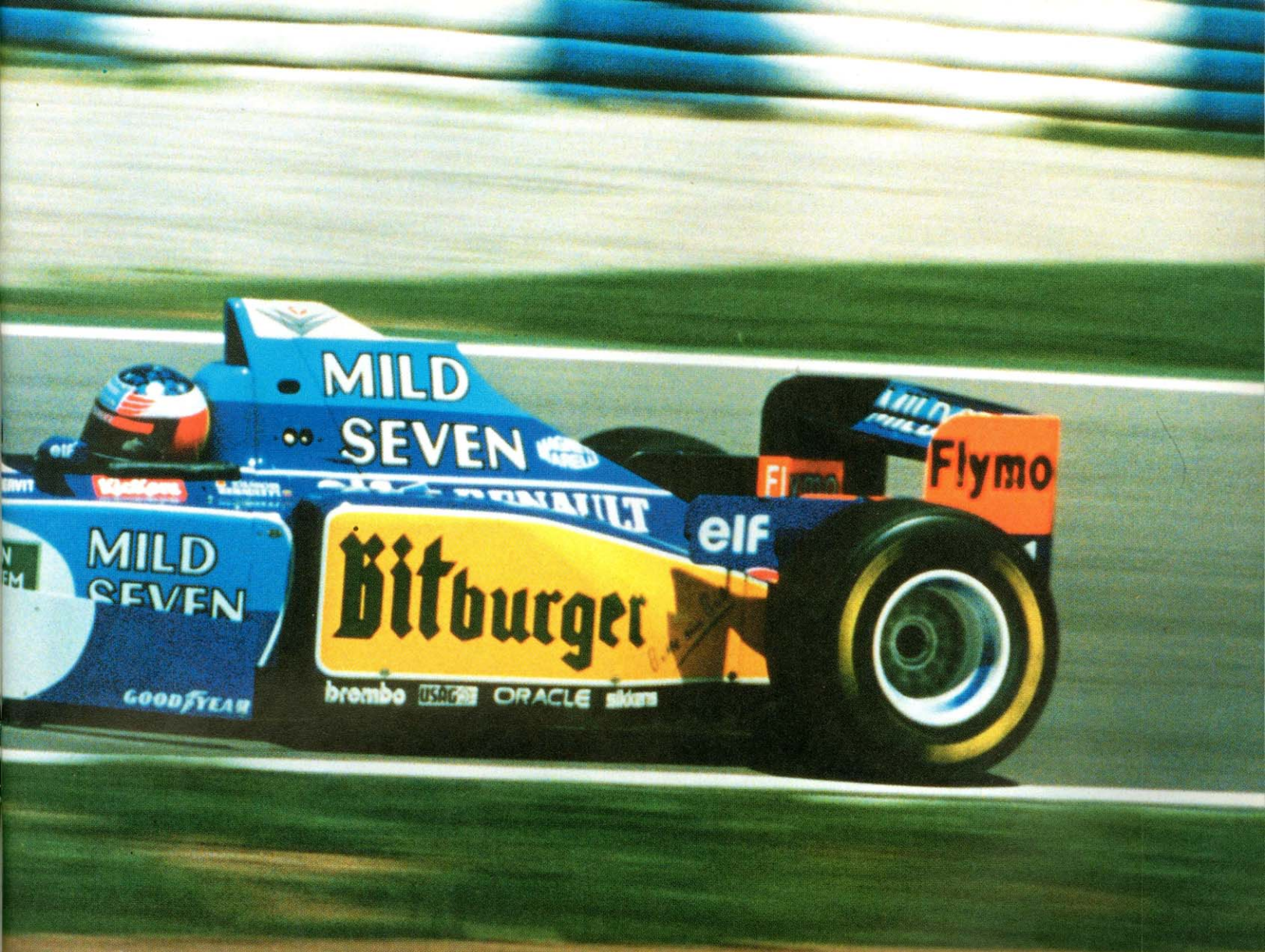
Der Grund, warum es Benetton gelang, die Weiterentwicklung ihres Fahrzeugs rechtzeitig abzuschließen und nachfolgend auch einen derart gewaltigen Erfolg zu verbuchen, liegt bei der IT-Power und der Systemorganisation bei Whiteways. Tatsächlich ist das IT-System in jeder Hinsicht der ausschlaggebende Faktor. IT-Manager Fred Mundle erinnert sich: "Vor etwa dreieinhalb Jahren kam ich zu Benetton und hatte nicht viel Ahnung von Autorennen. Ich habe diese Disziplin wie eine gewöhnliche IT-Applikation behandelt und konnte deshalb auch aus meiner Perspektive die optimale Systemlösung anbieten. Ich war kein Fachidiot, dessen Sichtweise beeinflusst gewesen wäre. Im Erdgeschoß von Whiteways sind sämtliche Abteilungen vertreten, von Forschung und Entwicklung bis hin zur Renntechnik. Das Design-Team arbeitet mit den neuesten Systemen und der neuesten Software - Hewlett Packard,

Compaq Laptops, EDS (Besitzer: Ross Perot), CAD-CAM-Systeme, Oracle Database-Software und Fluent Europe Computational Fluid Dynamics. Es galt nicht nur, überall die freie Verfügbarkeit von Informationen zu gewährleisten, sondern auch alle Bereiche, von Forschung und Entwicklung über das Testen bis hin zu Modifikationen und zum eigentlichen Rennengeschehen, zu kombinieren."

Der Konstrukteurs-Kalender ist prall gefüllt: "Jedes Jahr zwischen Juli und Januar arbeitet das Design-Team mit voller Kapazität an einem neuen Fahrzeug, das gleich nach Weihnachten für die ersten Tests bereitstehen muß. Dann bedarf es noch weiterer fünf Monate, um den Wagen rennfertig zu machen", sagt Mundle. Unglaublich, in nur zwei Wochen wird der Wagen gebaut, die restliche Zeit steckt er im Speicher des Benetton-Computersystems. Mundle fährt fort: "Etwa 80% der Design-Arbeiten werden mit Hilfe von CAD durchgeführt, der Rest geschieht in unserem Windkanal in Farnborough, wo das verkleinerte Modell aus Kunstharz mit Sandpapier in die richtige Form gebracht wird. Anschließend wird ein Modell im Originalmaßstab gebaut." Doch die Entwicklung geht dahin, auch diese Arbeiten zukünftig per CAD zu erledigen. Dieses anspruchsvolle Design-Verfahren und auch der Herstellungsprozeß, ganz zu schweigen von dem enormen Arbeitstempo, sowie die Anpassungen an die sich stets ändernden FIA-Spezifikationen erfordern eine höchst flexible und leistungsfähige "Choreographie", und die bietet nur ein komplexes, allumfassendes IT-System.

Das Nervenzentrum von Whiteways ist das Engineering Design Studio, wo sich gut 30 Designer mit der Gestaltung sämtlicher Fahrzeugkomponenten beschäftigen. Mundle erklärt: "Die Renn-Ingenieure verfolgen den Werdegang des Wagens von der CAD-Stufe bis hin zum Turnier und geben den Designern Feedback über die Resultate aus simulierten Tests mit dem IT-Netzwerk. Die CAD-Modelle und die Testergebnisse wandern über die Produktionssteuerung direkt in die drei Herstellungsabteilungen: Konstruktion, Maschinenbau und Verbundwerkstoffe."







Der Maschinenpark beherbergt eine Reihe von Präzisions-CNC-Werkzeugen und Drehbänken, die mit dem IT-Netz verbunden sind. Hier werden aus groben Blöcken hochwertiger Legierungen, etwa Titan, die Fahrzeugteile nach den präzisen Angaben des CAD-Designs herausgearbeitet. "Gleichzeitig sendet das IT-System die Design-Informationen zum CFD (Computer Fluid Dynamics)", erklärt Fred Mundle. "Aus Kunstharzblöcken wird die Fahrzeugkarosserie geformt und zusammengesetzt. Mit Hilfe dieser dreidimensionalen Modelle wird dann eine Negativ-Form erstellt, in die die Kohlenstoff-Verbundmasse gegeben wird." Dieser Verbundwerkstoff ist leicht und extrem fest und läßt sich bei Raumtemperatur hervorragend bearbeiten. Anschließend wird dieses Komposit in einen speziellen Hochtemperaturofen gesteckt und zusätzlich noch einem Vakuum ausgesetzt. Hat der Werkstoff den Ofen verlassen, ist er um ein Mehrfaches härter als jede Metall-Karosserie. "Für gewöhnlich fertigen wir von dem Modell sechs bis neun Fahrzeuge, je nach Zahl und Schwere der Crashes", erzählt Mundle, "doch der wichtigste Aspekt bei der Produktion ist, wie schnell wir auf etwaige Konstruktions- und Design-Vorschriften der FIA reagieren können. Dies ist ein wesentliches Element für den Erfolg in der Formel 1."

Eine dieser strengen technischen Vorschriften war die Begrenzung der Motorgröße auf 3 Liter, was eine komplette Neukonstruktion der Zylinder-Einheit zur Folge hatte. Der flachere und schmalere Zylinderblock enthält jetzt völlig neue Zylinderköpfe aus Aluminium. Der V10 RS 7 Motor, der achtzigste in der Firmengeschichte von Benetton, läuft weiterhin mit jeweils vier Ventilen. Die Präzision des IT-Systems hat die regelmäßige Verringerung der Motorgröße in so erstaunlich kurzer Zeit überhaupt erst möglich gemacht. Das nächste Problem war die Kompensation der mit der neuen Regel einhergehenden Leistungsminderung von 15%. Doch auch hier konnten mit Hilfe von CAD und virtuellen Tests Lösungen gefunden werden. Dazu der technische Leiter von Renault Sports, Bernard Dudot: "Wir mußten uns wirklich schwer ins Zeug legen, aber mit dem neuen Motor konnten wir auch etwas höhere Drehzahlen fahren."

Bei dem Motor handelt es sich um eine 67° V10-Konfiguration des RS 6, der nach allen Modifikationen auch noch einen Gewichtsverlust von 3 kg zu verzeichnen hatte. Auch dieser kurzfristige Umbau wurde durch den schnellen Informationsaustausch zwischen den Ingenieuren von Benetton und Renault mit Hilfe des IT-Systems erst möglich. Kein Wunder also, daß die Konstrukteursmeisterschaft so begehrt ist - wenn schon nicht aus Profilsucht, dann doch immerhin als Kompensation für die Mühen, die es kostet, mit dem sich stets wandelnden Regelapparat Schritt zu halten. Schon vor der Tragödie von Imola bastelten die Rennställe an Steuerungssystemen, automatischen Übersetzungen, Vierradlenkungen und Traktionssteuerungen - all dies wurde inzwischen von der FIA verboten, um die Formel 1 auch für weniger finanzkräftige Teams offenzuhalten. "Wenn es darum geht, innerhalb von Tagen Spezifikationsänderungen zu übernehmen, dann läuft nichts mehr ohne das IT-System", so Mundle. Besonders begeistert Mundle die problemlose Kommunikation zwischen Fahrer und

**1. Der Bordcomputer des Rennwagens ist mit Sensoren verbunden, die die Belastung und das Verhalten der Fahrzeugkomponenten aufzeichnen. Auch der Fahrer merkt sich ungewöhnliche Vorkommnisse, die unter Umständen die Leistung des Autos beeinträchtigen könnten, und teilt diese seinem Mechaniker mit.**

**2. Wenn der Wagen während eines Zeitrennens in die Box zurückkehrt, wird er an das Hewlett Packard-Netzwerk angeschlossen. So werden Leistung und mechanische Probleme aufgezeichnet und auf Compaq Laptops übertragen, mit denen jeder Techniker ausgerüstet ist.**

**3. Nur ein einziger Mechaniker steht während des Rennens mit dem Fahrer in direktem Kontakt. Alle übrigen verfolgen den Fortgang des Rennens und treffen taktische Entscheidungen, z.B. wann der nächste Boxen-Stop fällig ist.**

**4. Auftanken, Reifenwechsel, zurück auf die Rennpiste - alles in sechs Sekunden. Hunderte von Stunden Übung und Planung waren nötig, um dies zu schaffen. Ein längerer Boxen-Stop könnte unter Umständen das Aus für diesen Fahrer bedeuten.**

**5. Am Renault-Truck werden Analyse und Korrektur der Motorleistung vorgenommen.**





*Ein Fluch.*

*Ein wahnsinniger König.*

*Ein heimtückischer Killer.*

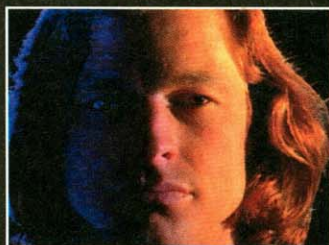
*Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.*

*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.









Die Präzision des IT-Systems erlaubt es, Verbundwerkstoffe gemäß der Spezifikationen des CAD-Designs zu bearbeiten und immer wieder zu testen, bis das Design als renntauglich gelten kann. Das hier ist also ein Bequemlichkeitsspark. Na gut, wenn man zweifacher Weltmeister ist, kann man sich einiges erlauben.



Box, die das IT-System erst ermöglicht hat: "Früher kritzelten die Ingenieure kodierte Nachrichten auf Tafeln, die die Fahrer dann bei 280 km/h entziffern mußten. Die Kommunikation zwischen Fahrer und Box war die erste wirkliche Revolution und der Beginn des Einzugs von IT in die Formel 1."

Im Laufe der letzten Jahre haben sich die Fahrer immer mehr auf die Kommunikation mit der Box verlassen, und einer der Gründe, warum Michael Schumacher bei Benetton die Nummer 1 war, ist sein umfangreiches technisches Wissen, das bei der IT-Entwicklung im Hause Benetton eine entscheidende Rolle spielte. Fred Mundle erklärt: "Als Michael zu Benetton kam, war er nicht der schnellste Fahrer. Aber gleich von Beginn an hat er mit dem IT-System hervorragend harmonisiert. Während der Test- und Erprobungsphase hat er uns enorm umfangreiche Rückmeldungen gegeben, bis ins kleinste Detail jede noch so minimale Verzögerung bei der Kraftübertragung, jede noch so kleine Abweichung in der Fahrwerksabstimmung. Diese Menge an Informationen, zusammen mit den IT-Daten, ist von entscheidender Bedeutung für das IT-System, sowohl während der Tests als auch während der Rennen." Benetton testet seine Fahrzeuge in Silverstone, und bei dem mobilen IT-Zentralsystem handelt es sich um einen leistungsstarken Hewlett Packard-PC, mit dem die Fahrzeuge kommunizieren.

Inzwischen verfügt jeder Techniker über einen Compaq-PC, mit dem er an den zentralen HP-Rechner und das Onboard-System des Wagens angeschlossen ist. Der Testwagen wird mit etwa 15.000 Sensoren bestückt und auf dem Computerbildschirm durch ein kleines Kreuz auf der eingezeichneten Rennstrecke dargestellt. Darüber befindet sich eine Anzeige mit mehreren Datensätzen. Hier können verschiedenste Dinge angezeigt werden, etwa die Schaltaktionen des Fahrers, Beschleunigungsdaten, Höchstgeschwindigkeiten, die Umdrehungszahlen, Öl Druck, Motortemperatur, Reifenabnutzung und vieles mehr. Der Beschleunigungsgraph erscheint als oszillierende Linie - die Spitzen entsprechen den Höchstgeschwindigkeiten, die Täler dem Verlangsamen in Kurven. Mit Hilfe dieses Systems können die Techniker Daten zweier Fahrzeuge miteinander vergleichen. Erzielt ein Fahrzeug bessere Ergebnisse als das andere, wird so lange daran herumgewerkelt, bis die Resultate wieder zufriedenstellen. "Je mehr Zeit



Das Designer-Büro ist der erste Schritt auf Benettons Weg in eine erfolgreiche Rennsaison.

Beinahe während der gesamten Entwicklungszeit "verbleibt" das Fahrzeug im IT, gefangen im CAD-System. Wenn es dann an die Konstruktion des Wagens geht, werden mit Hilfe des IT-Systems jeweils mehrere Komponenten gleichzeitig erstellt. Um das Fahrzeug zu bauen, werden lediglich zwei Wochen benötigt.







wir im CAD-Stadium aufwenden und je mehr Informationen im IT-System gesammelt und noch vor den tatsächlichen Tests und Rennen genutzt werden können, desto weniger Arbeit haben wir, wenn's eng wird, z.B. beim Zeitfahren." Haben die Fahrzeuge die Qualifikationsrunden überstanden und eine annehmbare Startposition erreicht, können die Techniker erst mal tief durchatmen. Erfolgreiche Vortests und Gegentests sind schon der halbe Sieg – jetzt muß nur noch das Rennen gewonnen werden!

Nach jedem Test, nach jeder Qualifikationsrunde und selbst noch bevor der Moet auf dem Asphalt getrocknet ist, wird das Feedback auf die Laptops heruntergeladen. Die Fahrer und ihre Mechaniker treffen sich mit Mechanikern von Renault und Vertretern weiterer wichtiger Firmen zu einem Nachbesprechung, wo Bildschirme und Analysen, Fahrer- und Boxenleistungen sowie die Effektivität der Rennstrategie diskutiert werden.

## Es ist Rennzeit

Kanada, Japan, Australien... wo immer der Grand Prix-Zirkus haltmacht, folgt das Benetton-Team auf dem Fuße. Die riesigen Trucks mit ihrer schweren Ladung - Chassis, Komponenten und Computer-Systeme - werden ausgeladen, und man bereitet sich auf die Qualifikation vor. Die Fahrzeuge werden zusammengebaut und startklar gemacht, die Systeme werden angeschlossen, und schon strömen die ersten Daten durch das IT-Netz. Michael Schumacher fährt bekannterweise sehr schnelle Qualifikationsrunden. Anschließend wird sein Fahrzeug an die Box gebracht und an das System angeschlossen, um erste Daten und auch Schumis erste persönliche Eindrücke auszuwerten. Michael bleibt mit seiner Rennkluft im Cockpit und erhält einen Monitor, der die ständig aktualisierten Rundenzeiten der anderen Fahrer anzeigt, bevor dann entschieden wird, ob er noch einmal rausfahren und seine Rundenzeit verbessern soll.

Inzwischen laufen auch die Daten aus Johnny Herberts Fahrzeug ein, und die Maschinendaten werden direkt an die Ingenieure im Renault IT-Zentrum weitergeleitet, während die dynamischen und Werkstoff-bezogenen Daten zu den Benetton-Ingenieuren fließen. Im Ernstfall gehen die Daten sogar bis zum Windkanal in Farnborough, wo dann unter verschiedenen simulierten Witterungsbedingungen die optimale Ausrichtung der Spoiler etc. ermittelt wird. Die IT-"Konferenzschaltung" ermöglicht so Fahrzeugmodifikationen in kürzester Zeit, um rechtzeitig zum Rennbeginn in optimaler Verfassung an den Start gehen zu können.

Im Fall von Benetton steht nur ein einziger Mechaniker in direkter Verbindung zum Fahrer, um verwirrende oder sich

**Bei Benetton steht nur ein einziger Mechaniker in direkter Verbindung zum Fahrer, um verwirrende oder sich widersprechende Anweisungen auszuschließen.**

widersprechende Anweisungen auszuschließen. Das System übermittelt die offizielle Position, die Startnummer, den Fahrer, die schnellste Runde, die letzte Rundenzeit und den Zeitrückstand. Jedes Fahrzeug ist mit einem speziellen Sender ausgestattet, der, wenn der Wagen an einem bestimmten Sensor am Streckenrand vorbeifährt, diese Informationen bis auf die Hundertstelsekunde genau ermittelt und sie an die einzelnen Terminals weitergibt. Diese Informationen werden von den Mechanikern so präzise wie möglich an den Fahrer weitergegeben. Ständig überträgt der Rennwagen Daten per Mikrowellen an das Team, wonach dieses dann die Boxenstopps plant und entscheiden kann, was in diesen hektischen Sekunden noch alles zu tun ist. Die Techniker sind ständig wachsam und suchen nach wichtigen Informationen, die zum Handeln zwingen.

Natürlich werden während des Rennens nicht so viele Informationen übermittelt wie etwa in der Testphase, deshalb wird das Computersystem so programmiert, daß es hauptsächlich Gefahrenpunkte oder sonstige sich anbahnende Komplikationen anzeigt. Dazu gehören beispielsweise Daten der Übersetzung, der Bremsen oder auch Fehlermeldungen des Fahrers. Schwerere Probleme können zu Komplikationen führen, so daß Entscheidungen wie z.B. ein vorzeitiger Boxenstopp oder schlimmstenfalls das Ausscheiden aus dem Rennen gefällt werden müssen. Die gesamte Rennstrategie ist schon in der Vorbereitungsphase in höchstem Maße von dem IT-System abhängig. Das Boxenteam verfolgt das Rennen über Fernsehgeräte, auf denen

auch die vom Fahrer und vom Fahrzeug übermittelten Daten ausgegeben werden. Erst wenn am Ende des Rennens das Fahrzeug in die Box geschoben wird, werden die Daten, die während des Rennens gesammelt wurden, heruntergeladen. Und dann geht's ab in den Benetton Truck – Nachbesprechung. Aber ist es eigentlich fair, daß sich nur die größten Rennställe diese unglaublichen IT-Systeme leisten können, während sich kleinere Firmen mit traditionellen Methoden zufrieden geben müssen? Diese Frage spaltet Fans und Beteiligte in zwei Lager. Puristen sagen, daß die Computer der Formel 1 jeden Reiz genommen haben und daß alle Teams

unter denselben Bedingungen ins Rennen gehen sollten, schließlich werde ja auch bei anderen Aspekten strikt reglementiert. Aber was wäre, wenn man einem reichen Fußballverein verböte, sich die besten Spieler zu kaufen? Die andere Seite behauptet, die Formel 1 sei das Herzstück des Rennsports und nur die, die auch an der Spitze mithalten können, sollten daran teilnehmen.

Wir haben jetzt gesehen, wie die IT-Technologie in allen Bereichen der Formel 1 Einzug gehalten hat. Doch auch das Einrichten des Systems für solche Zwecke an sich erfordert Genialität, Vorausschau und Fachwissen. Ein Champion wie Schumacher benötigt nicht nur fahrerisches Können, Mut und Ausdauer, sondern auch ein gutes

Verständnis für das IT-Managementsystem, das jedes Team über die Dauer des gesamten Turniers begleitet. Wie viel das noch mit Motorsport zu tun hat, darüber läßt sich streiten. Ich jedenfalls glaube nicht, daß Benetton seinen technologischen Vorsprung opfern sollte, vielmehr sollten die anderen Teams sich bemühen gleichzuziehen, wie hoch die

Kosten und der Aufwand auch immer sein mögen. Und wer hat überhaupt gesagt, daß wir in einer fairen Welt leben? 





# STAR RANGERS

## DIE STRATEGISCHE RAUMFLUG-SIMULATION

Die Piloten der STAR RANGERS-Grenzpatrouille sind der Schrecken jedes Raumschurken. Mit ihren überlichtschnellen Kampfjägern sorgen sie für Recht und Ordnung in der Galaxis. Schwingen Sie sich hinter die Kontrollen eines waffenstarken Hyperjets und gehen Sie mit Laser, Partikelkanone und Torpedowerfer auf Alienjagd. Wer Sieger in diesem galaktischen Schachspiel bleibt, entscheiden nicht nur die Künste am Feuerknopf: Bevor Sie in heiße Raumgefechte mit unbekannten Gegnern einsteigen, planen Sie Ihre Routen durch die Milchstraße nach taktischen Erwägungen. Nicht alle Wege durch die Raumsektoren führen dabei zum Erfolg. Strategische Sackgassen und feindliche Hinterhalte machen den Raumpolizisten das Leben schwer. Nur gut, daß Sie sich auf Ihren Flügelmann verlassen können, der Ihnen hoffentlich den Rücken freihält. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, kann im Arcade-Modus alle komplizierten Flugmanöver einüben, bevor es im Campaign-Modus richtig zur Sache geht. Drei Schwierigkeitsabstufungen fordern gleichermaßen Neulinge, wie alte Hasen im Raumkampfgeschäft.

### FEATURES:

- Explosiver Realismus durch hochauflösende Super-VGA Grafik
- Übungsstunden im nervenzerfetzenden Arcade-Modus
- Großer Strategieteil im Campaign-Modus
- Realistische Raumnavigation, freie Routenplanung und Energie-Management
- Individuelle Schwierigkeitsabstufungen

Kompatibel  
mit  
Windows 95



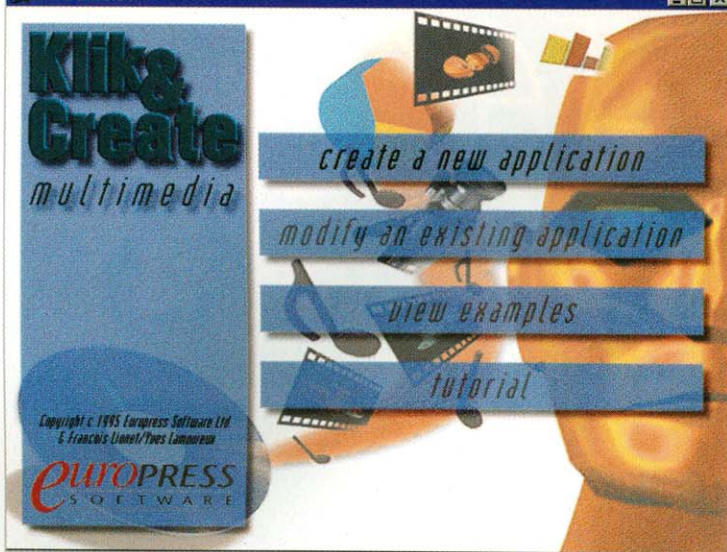
MS-DOS  
CD-ROM



SOFTWARE 2000







Das ist Ihre Einführung in Klik & Create. Geht's noch leichter? Vielleicht deutschsprachige Instruktionen?

**W**enn eine Firma 100.000 Exemplare eines Computerprogramms verkauft, ist das schon eine beeindruckende Sache. Wenn es sich bei dieser Software dann auch noch um ein Programmier-Tool für PC-Spiele handelt, ist das nicht nur beeindruckend, sondern schier unglaublich. Europress Software ist dies im vergangenen Jahr mit Klik & Play gelungen.

Und nun ist ein Programm angekündigt worden, das bald neue Maßstäbe in Sachen PC-Software setzen soll: Klik & Create.

Zwar konnte der Benutzer mit Klik & Play weit mehr anstellen, als lediglich Games zu entwickeln, doch für Anwendungs-Software waren die Möglichkeiten des Programms einfach zu begrenzt. Klik & Create setzt da ein, wo Klik & Play aufhörte. Es handelt sich um ein

komplettes Multimedia-Entwicklungs-Tool, das bedeutend einfacher zu handhaben ist als jedes andere erhältliche Produkt.

### Von den Ursprüngen

Trotz der Tatsache, daß Klik & Create ein völlig neues Programm ist, das speziell für Windows 95 entwickelt wurde, reichen die Wurzeln des Titels doch zurück bis in die Mitte der Achtziger Jahre, in die Blütezeit der Atari ST und der Commodore-Rechner. Früher wurden Computer weit häufiger für Programmierzwecke eingesetzt als heute, doch die Hobbyprogrammierer mußten hart arbeiten, um sich das notwendige Fachwissen anzueignen.

Jaux, eine französische Software-Firma, hatte die Idee, eine neue Programmiersprache zu entwickeln, mit der auch Anfänger im Geschäft

Ergebnisse in professioneller Qualität erstellen konnten, ohne sich mit den Problemen einer komplexeren Sprache herumschlagen zu müssen. Das legendäre STOS für den Atari war geboren. Europress erkannte das Potential eines solchen Programms, kaufte von Jaux die Rechte an STOS und sicherte sich die treuen Dienste von Chefprogrammierer Francois Lionet.

Im Verlauf der nächsten Jahre wurde STOS immer weiter verbessert, und als der Amiga den Heimcomputermarkt betrat, wurde die Programmiersprache AMOS entwickelt. Obwohl STOS und AMOS für eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten geeignet waren, eroberten sie sich ihre Marktposition doch in erster Linie als Tools für die Entwicklung von Spielen.

Zu dieser Zeit hatte der PC

### Mit diesen Features hat Klik & Create exzellente Marktchancen.

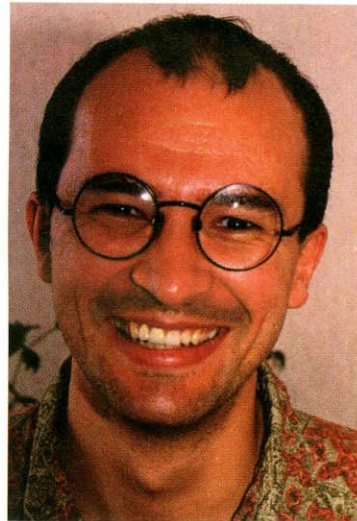
vorwiegend den Ruf der Büromaschine, im Heimgebrauch spielte er nur eine untergeordnete Rolle.

1991 wurde dann aber sehr schnell deutlich, daß sich der PC sowohl im geschäftlichen als auch im häuslichen Bereich als dominierende Kraft durchsetzen würde. Verstärkt wurde dieser Trend durch die Einführung von Windows 3.0 und den 486er Prozessor.

### Ein neues Windows-Paket

Etwa zu dieser Zeit beschäftigte sich Europress mit der Idee, mit

PCOS eine einfache Programmiersprache im Stile von STOS und AMOS zu entwickeln. Doch einige Probleme waren bereits absehbar: Die aufkommende Windows-Software würde die Bedeutung von DOS-Software immer weiter schmälern, und die neue Generation der PC-Benutzer zeigte deutlich weniger Interesse am Programmieren. Außerdem gab (und gibt) es im PC-Sektor so unglaublich viele verschiedene Spezifikationen, und so war es fraglich, ob PCOS damit



Einer der innovativsten Programmierer überhaupt, Francois Lionet, hat zusammen mit seinem Partner Yves Lamoreux die Titel Klik & Play und Klik & Create ausgetüftelt

klarkommen würde.

Francois Lionet und sein Partner Yves Lamoreux fanden eine Lösung: ein Windows-Paket, bei dem per Point & Click und nicht durch Eintippen von Befehlszeilen programmiert wurde. 1992 traf ich Francois und Yves, zu einer Zeit, als

Seit vergangenem Jahr ist Europress Software dank Klik&Play bei PC-Besitzern in aller Munde. Unser England-Korrespondent Ged Start war vor Ort und erfuhr, welche Überraschung uns in diesem Jahr bevorsteht.

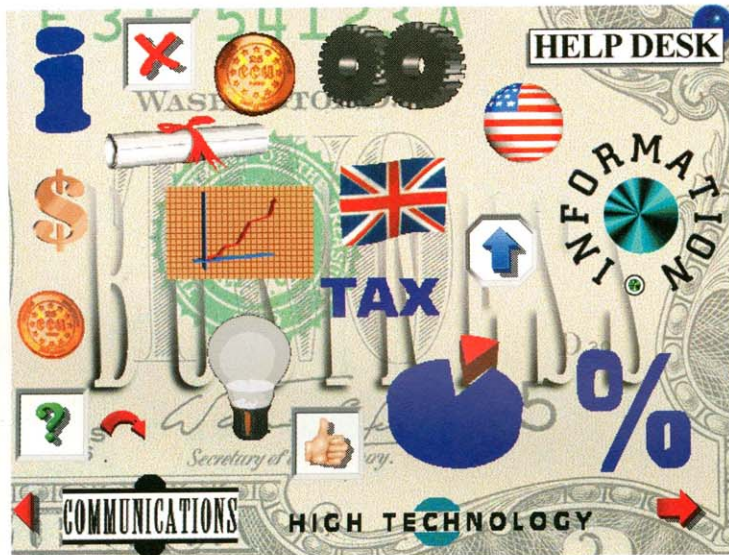
# Wahre Kreativität







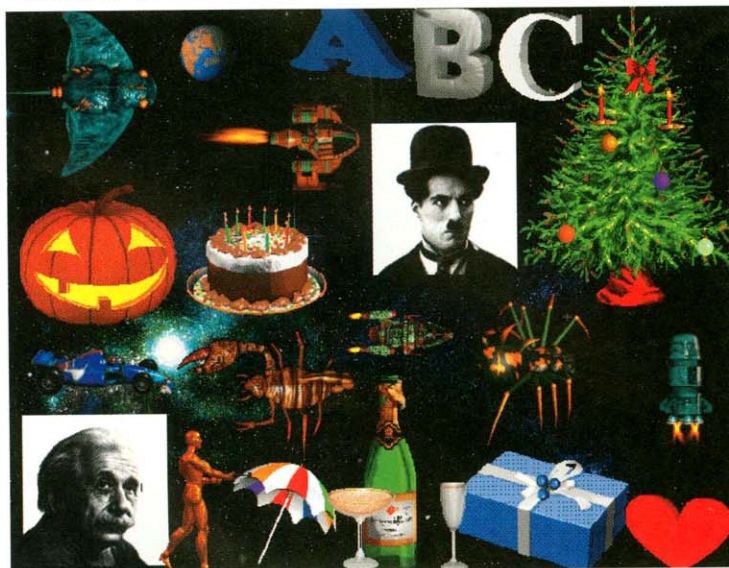
Haben Sie schon mal Explorer von Peter Gabriel gesehen? Dann wissen Sie ja, was Musiker mit Multimedia alles anstellen können



Die Objekte auf diesem Desktop sind "hot". Klicken Sie eines an, und Sie gelangen zur nächsten Seite.

sich die beiden gerade Gedanken darüber machten, ob ihr neues Konzept bei der ständig wachsenden Zahl der Heimcomputerbesitzer auch auf Gegenliebe stoßen würde. Ich war beeindruckt von der

Entschlossenheit und Hingabe, mit der sie sich einem Projekt widmeten, das mit so vielen Unwägbarkeiten behaftet war. Doch ihr Enthusiasmus war berechtigt: Weihnachten 1994 gelangte das fertige Produkt in den Handel und



Alle hier gezeigten Objekte sind auf der CD-ROM enthalten und stehen sofort zu Ihrer Verfügung.

ging im folgenden Jahr auch in Deutschland weg wie warme Semmeln.

## Der Multimedia-Trend

Während sich Francois und Yves mit den Programmierarbeiten befaßten, übernahm Europress' Project Manager Richard Vanner die Leitung des Projekts. Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß die beiden führenden Programmierer in einem anderen Land und auch noch in verschiedenen Städten leben.

"Die Entwicklungszeit für das Produkt betrug zwei Jahre", erklärt Richard Vanner, "das ist deutlich mehr, als wir eingeplant hatten. Wir mußten uns zwischen DOS und Windows entscheiden, und obwohl DOS schneller ist, gaben wir Windows den Vorzug, da diesem System die Zukunft gehört."

Im vergangenen Jahr hat sich Europress um die Übersetzung von Klik & Play für den internationalen Markt gekümmert und an Klik & Create gearbeitet.

Man erkannte allerdings auch, daß sich Multimedia zu einem wichtigen Verkaufsargument entwickelte und daß die meisten neuen Rechner mit der Bezeichnung "Multimedia" versehen waren. Ob die Kunden zu jener Zeit bereits eine Ahnung davon hatten, was Multimedia bedeutet, kann Vanner auch nicht sagen. Aber es war ein Einsatzbereich, für den Klik & Play nicht ausgelegt war.

"Wir sind davon überzeugt, daß wir hier eine Menge aufholen und sogar Konkurrenzprodukte wie Director (von Macromedia) schlagen können", fügt Vanner hinzu.

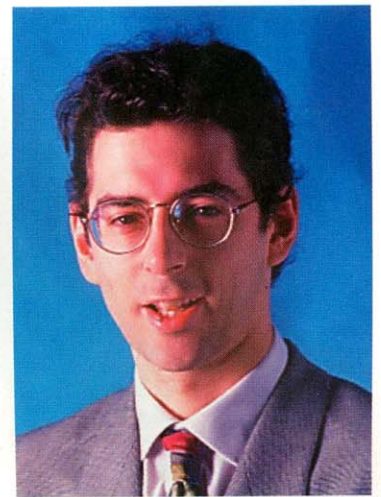
Ob Richards Vision, Klik & Create könne Director übertrumpfen, sich bewahrheitet, bleibt noch abzuwarten. Aber die Kostproben, die man mir bei meinem Besuch präsentierten, machen deutlich, daß sie diesem Ziel schon recht nahe kommen könnten. Weniger kosten als der Director wird es auf alle Fälle, vermutlich sogar nicht viel mehr als ein neues Computerspiel.

## Eines für alles

Klik & Create ist weit mehr als nur eine verbesserte Version von Klik & Play. Es handelt sich vielmehr um ein vollkommen neues Produkt, in das lediglich einige der alten Konzepte übernommen worden sind. Das Programm arbeitet nun auch mit Video for Windows, Quicktime Video, Audio-CD, WAV-Audiosamples, FLC-Animationen und bietet volle MCI-Unterstützung. Damit lassen sich eine ganze Reihe neuer Multimedia-Elemente in die Arbeit mit einbeziehen und auf vielfältige Weise bearbeiten. Selbst ein eigener Morphing-Editor für Spezialeffekte wurde integriert.

Mit Klik & Create lassen sich jedoch nicht nur Computerspiele entwickeln, auch im geschäftlichen

Bereich, etwa bei der Erstellung von Multimedia-Präsentationen oder interaktiver Software, wird dieses Programm ein wertvoller Helfer werden. Zu den Beispielen, die mir gezeigt wurden, gehörten ein virtueller Auto-Ausstellungsraum sowie ein umfangreicher Reiseführer mit Fotos, Videos und Kommentaren.



Läßt Kundenträume wahr werden: Richard Vanner, Project Manager für Klik & Create

Mit all diesen Features, die einem auf Mausklick zur Verfügung stehen, hat Klik & Create sicher exzellente Marktchancen.

## Gibt's Schwächen?

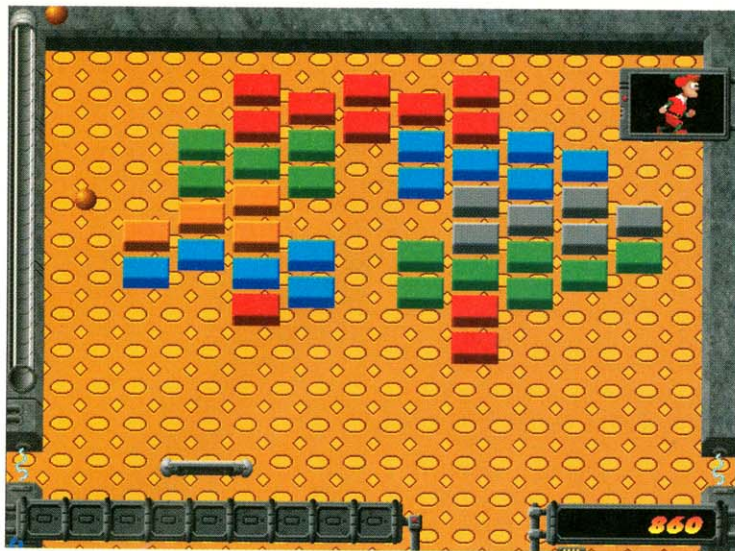
Mit diesem leistungsfähigen Programm läßt sich eine Menge anstellen, aber natürlich hat mich auch interessiert, was man mit Klik & Create nicht kann. Richard Vanner hat mir in diesem Punkt erfrischend freimütig Rede und Antwort gestanden. Die neue Version wird nicht über Hypertext-Features verfügen, was aber nicht weiter tragisch ist, denn auf dem Bildschirm lassen sich "hot"-Bereiche erstellen, die auf Mausclicks ähnlich reagieren wie Hypertext. Wenn Sie also ein Hypertext-Link erstellen wollen, weisen Sie den Bereich, der den Text umgibt, als "hot" aus.

Ein weiteres Manko: JPEG- und Kodak Photo-CD-Bilder werden nicht unterstützt. Man kümmert sich zwar bereits darum, sie aber schon zum jetzigen Zeitpunkt zu integrieren, würde die Markteinführung des Pakets um mehrere Monate verzögern. Die Nachfrage nach diesen



Für das Programmieren eines scrollenden Ballerspiels brauchen Sie schon ein Weilchen, doch die Ergebnisse sind beeindruckend





Mit ein wenig Übung können Sie Spiele wie diese Version von Breakout in Minutenschnelle erstellen.

Features ist nach Auffassung von Europress Software jedoch verhältnismäßig gering. Möglich, daß diese Bildformate in einer verbesserten Version gegen Ende des Jahres auftauchen, aber sicher ist noch gar nichts. Auch Klik & Play wird noch für absehbare Zeit erhältlich sein, obwohl, wie Richard Vanner betont, Klik & Create die erste Wahl sowohl für Spiele als auch für Multimedia-Anwendungen sein wird.

Bei sämtlichen Programmen und Routinen, die mit Klik & Create erstellt werden, wird es sich um Windows 95-Software handeln. Deswegen könnten bestimmte DLL-Dateien benötigt werden, die nicht von Anfang an zur Verfügung stehen. Klik & Create löst dieses Problem, indem es komplette Setup-Routinen erstellt. Das bedeutet, daß fertige Software installationsbereit auf mehrere Disketten oder auf CD-ROM abgespeichert werden kann.

### „Anschubfinanzierung“

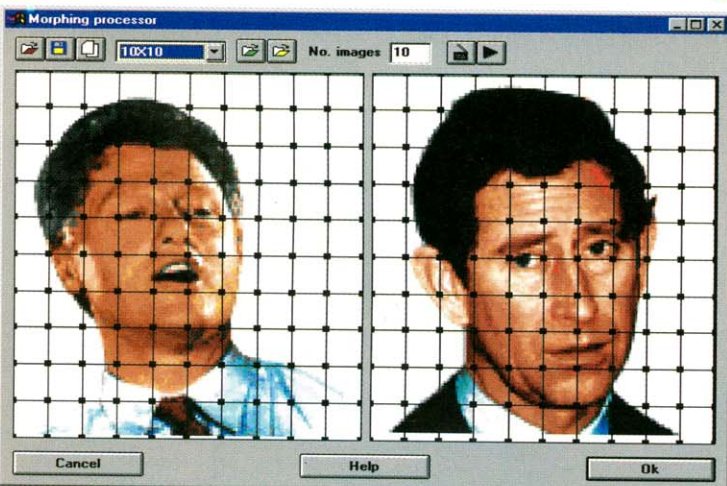
Wem so viel Programmier-Power in die Finger gelegt wird, der könnte auch beabsichtigen, seine selbsterstellte Software kommerziell zu vermarkten. Ich erkundigte mich daher nach den

Lizenzbestimmungen. Für ein kommerzielles Produkt wird eine einmalige Gebühr in Höhe von 500 Pfund (derzeit etwa 1150 DM) fällig, zahlbar vor Verkaufsbeginn. Bei Shareware-Programmen beträgt die Gebühr 100 Pfund (etwa 230 DM).

### Mit Klik & Create lassen sich nicht nur Computerspiele entwickeln

Wenn man mit einem knappen Budget auskommen muß, hört sich das nach einer ganzen Stange Geld an. Doch es ist gut investiert, wenn man es an der Zeit und der Arbeit mißt, die der Benutzer in die Entwicklung eines vermarkteten Produktes steckt.

Während meines Besuches wurde Klik & Create gerade einer letzten De-Bugging-Prozedur unterzogen - hier und da muß noch ein wenig gefeilt werden, doch richtige „Böcke“ gibt es nicht mehr. Klik & Create dürfte in allernächster Zeit in den Handel kommen. Sobald wir ein Exemplar der Endversion in die Finger kriegen, werden wir es natürlich ausführlich für Sie testen. (1)



Mit dem Morphing-Prozessor aus Klik & Create können Sie einen Präsidenten in einen Prinzen verwandeln

# Die Europress-Palette

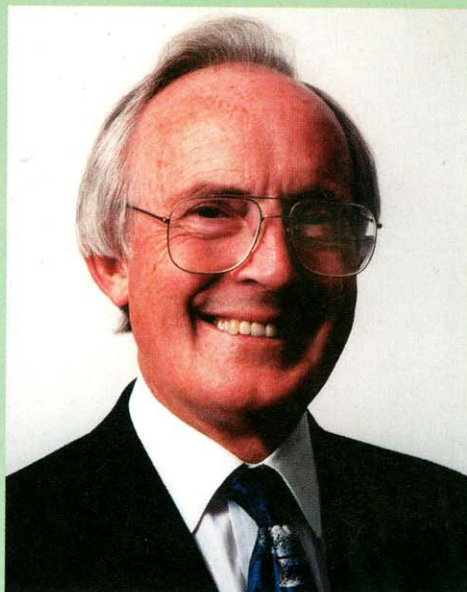
Die Firma Europress Software produziert seit nunmehr über zehn Jahren und hat seitdem eine beachtliche Produktpalette aufgebaut. Anfangs lag der Schwerpunkt bei Lern-Software, nur ab und zu gab es einige Ausflüge in die Welt der Spiele oder gar der Business-Software.

sicherzustellen, daß sich das fertige Produkt auch für den Heimcomputermarkt eignet.

Schritt für Schritt wagt sich Europress auch in neue Märkte vor, besonders deutlich wird dies an der Veröffentlichung der Bookshelf- und der Lifestyle-Reihe. Bei den Bookshelf-Titeln

werden klassische Kindergeschichten zu interaktiven Multimedia-Büchern mit Sprache, Animation und Originaltext. Zu den Titeln zählen derzeit: Alice im Wunderland, Die Schatzinsel, Die Reise zum Mittelpunkt der Erde und Peter Pan. All diese Geschichten sind sowohl in deutscher als auch in englischer, französischer und spanischer Sprache erhältlich.

Der Präsident von Europress, Derek Meakin, ist ganz begeistert über die



Präsident und treibende Kraft von Europress: Derek Meakin.

Mit Mini Office präsentierte die Firma seinerzeit das erste integrierte Software-Paket - eine Kombination aus Textverarbeitung, Datenbank, Tabellenkalkulation und Kommunikations-Software. Mini Office ist noch immer erhältlich, obwohl die aktuelle Version auf Windows umgestellt wurde.

Die Lern-Software aus der Fun School-Reihe ist schon seit einigen Jahren auf dem Markt, aber dank steter Weiterentwicklung hat sie bislang nichts von ihrer Beliebtheit eingebüßt. Fun School 5 ist inzwischen für Windows umgesetzt worden, und die deutschsprachige Version sollte mittlerweile erhältlich sein. Weltweit wurden von Fun School 5 bereits 40.000 Exemplare verkauft.

Fun School 6 befindet sich bereits in der Mache und soll noch im Laufe dieses Jahres in den Handel gelangen. Erwähnenswert ist, daß ein Großteil der Entwicklungsarbeiten an Fun School 6 mit Hilfe von Klik & Create gemacht wird. Die Europress-Produkte werden in Deutschland von der Kelsterbacher Firma Bomico auf den Markt gebracht. Beide Häuser arbeiten eng zusammen, um

Arbeiten an dieser Reihe: „Für Alice wurden sämtliche Animationen am Computer erstellt. Bei den anderen Titeln haben wir uns jedoch wieder auf die Ursprünge der Animationen besonnen - im traditionellen Disney-Stil wurden sie Bild für Bild von Zeichnern angefertigt.“ Diese Methode treibt die Produktionskosten natürlich ordentlich in die Höhe, aber die Resultate sind diesen Extraeinsatz wert. Im Laufe des Jahres sollen noch weitere Bücher in dieser Reihe erscheinen.

Auch hinsichtlich der Lifestyle-Reihe entwickelt Europress ganz besondere Ambitionen. Die Reihe umfaßt bislang 3-D Garden Designer, 3-D Garden Designer 2, 3-D Designer sowie Gone Fishin', eine Angelsimulation für Sesselfischer. Weitere Produkte befinden sich bereits in Vorbereitung, Details wollte man mir allerdings noch nicht verraten.

„Es herrscht ein großer Bedarf an Lifestyle-Produkten, die natürlich auch für den internationalen Markt attraktiv sein müssen“, erklärt Derek Meakin.

Alle Einzelheiten zur Produktpalette von Europress erhalten Sie bei Bomico unter Tel. 0 61 07 / 93 01 00.



# Der ORZUIDENZIRKEL<sup>®</sup>

## 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. Unsterbliche Druiden, von denen jeder sein eigenes Inselreich regiert und die nun Deiner Hilfe bedürfen, um ihren verschollenen Bruder Lawson zu finden. Doch vielleicht ist er ja gar nicht verschwunden, sondern verschwunden 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





# WIND

# Tips und Tricks



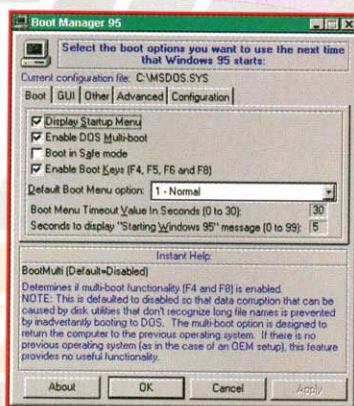
In den vergangenen Wochen konnten wir uns vor Hilferufen in Sachen Windows 95 kaum noch retten. Unsere Telefonleitungen glühten, und unser Briefkasten sah aus wie geschwängert. Mit der neuen Super-Software scheint wohl doch nicht alles so zu klappen, wie man es sich gewünscht hätte. Aber keine Panik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

## Die neuen Startdateien

Selbst bei dem neuen Windows werden die bekannten Startendateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS noch benötigt. Es sind jedoch einige Besonderheiten hinzugekommen: Starten Sie das System beispielsweise im DOS-Modus, werden die von Windows 95 benötigten Versionen mit der Dateieindung "W40" versehen, und die Dateien mit der Endung "DOS" erhalten die korrekten Erweiterungen "BAT" und "SYS". Eine gravierende Neuerung gibt es bei der versteckten Systemdatei MSDOS.SYS: Enthält diese unter DOS noch Teile des Betriebssystem-Programmcodes, so ist sie nun eine reine ASCII-Datei, die Informationen für den Systemstart enthält. Ändern können Sie die Einträge der Datei nur unter Windows 95, da beim Starten von DOS aus der MSDOS.SYS wieder eine Binärdatei wird.

## Bootmanager für Windows 95

Übersichtlicher und einfacher als durch Editieren der MSDOS.SYS



können Sie die Boot-Optionen Ihres neuen Betriebssystems mit Hilfe eines kostenlos über CompuServe abrufbaren Boot Managers 95 einstellen. Die im Archiv BTMGR13A.ZIP gepackte Programmdatei können Sie als Freeware ohne Einschränkung verwenden.

## Startbild ändern

Gefallen Ihnen die von Windows standardmäßig dargestellten Grafiken beim Ein- und Ausschalten nicht, lassen sich diese problemlos

durch neue Bilder ersetzen: Im Wurzelverzeichnis der Bootpartition finden Sie die Datei LOGO.SYS für das Startbild, während im Windows-Verzeichnis die Dateien LOGOW.SYS und LOGOS.SYS für das Herunterfahren bzw. Ausschalten des Rechners gespeichert sind. Als Dateiformat verwendet Windows das BMP-Format mit 256 Farben, Sie müssen lediglich die Dateieindung manuell von BMP auf SYS ändern. Außerdem ist das Format etwas ungewöhnlich, denn die Bilder liegen in einer Größe von 320 x 400 Punkten vor und werden automatisch von Windows auf normale Bildschirmauflösung skaliert.

## Automatische Dateieindungen

Anwendungen, die unter Windows 95 eine registrierte Dateieindung verwenden, können diese automatisch je nach Art des Dokumentes an den Dateinamen anhängen. Speichern Sie eine Textdatei im Wordpad als RTF-Datei, müssen Sie die Endung ".RTF" nicht mehr manuell angeben. Gleiches gilt auch für Zeichenprogramme oder andere registrierte Applikationen. Um diesen Mechanismus zu umgehen, setzen Sie beim Speichern der Datei den kompletten Namen einfach in Anführungszeichen. So können Sie in einem Zeichenprogramm auch Dateien im BMP-Format mit einer anderen Dateieindung versehen.

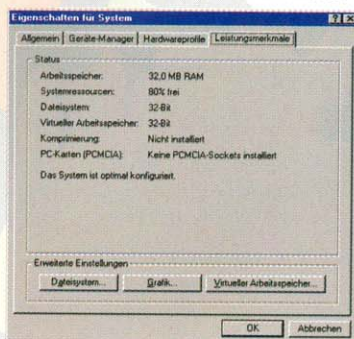
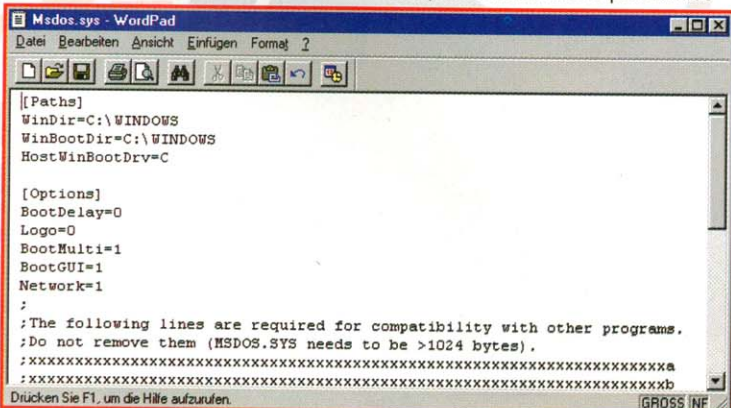
## Optimal eingerichtet?

Haben Sie Windows erfolgreich installiert, sollten Sie dennoch überprüfen, ob das System optimal eingerichtet wurde. Windows 95 bietet

hierfür in der Systemsteuerung unter Leistungsmerkmale eine entsprechende Übersicht an. Wichtig ist, daß das Dateisystem und der virtuelle Speicher jeweils mit 32-Bit-Treibern arbeiten. Sind in Ihrem System noch 16-Bit-Treiber für Festplatte, CD-ROM oder Grafikkarte installiert, hat dies häufig negative Auswirkungen auf Performance und Stabilität. Meldet Windows 95 an dieser Stelle jedoch "Das System ist optimal konfiguriert", können Sie beruhigt weiterarbeiten. Andernfalls müssen Sie sich entsprechende 32-Bit-Treiber besorgen - fragen Sie dazu beim Hersteller der entsprechenden Hardware-Komponente an oder sehen Sie in CompuServe nach.

## Dateiübergabe durch Versenden

Als ausgesprochen hilfreich kann sich die Funktion "Versenden" erweisen - sofern Sie wissen, wie sie funktioniert: Das Kontextmenü eines Icons, das Sie mit Hilfe der rechten Maustaste aufrufen, beinhaltet hierzu den Eintrag "Senden an...", in dem sich eine Reihe von möglichen Zielen befinden. Dies sind entweder





# WS 95

## zu Windows 95

Ordner, ein Laufwerk, ein Drucker oder auch andere Programme. Sie können über diese Funktion also bequem Dateien kopieren, drucken oder die zugehörige Applikationen starten. Der Clou hierbei ist, daß Sie die Einträge in diesem Menü selbst bestimmen können. Hierfür legen Sie im Windows-Verzeichnis in den Ordner SENDTO Verknüpfungen von Objekten, die als mögliches Versandziel erscheinen sollen.

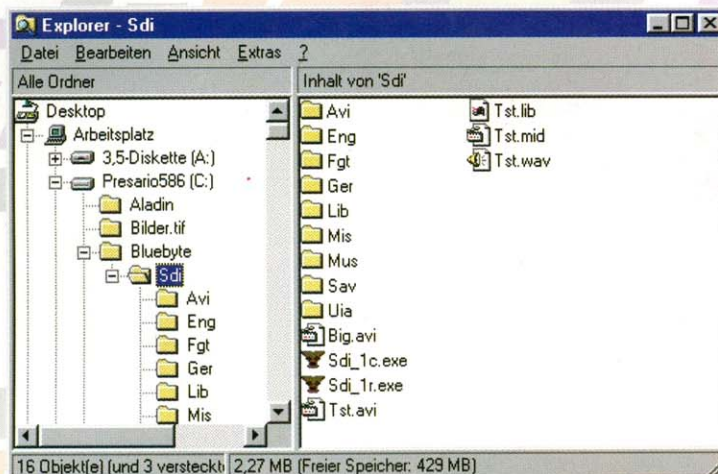
### Verknüpfung einer Festplatte

Haben Sie auf Ihrem Desktop eine Verknüpfung zur Ihrer Festplatte liegen, ist es nicht möglich, über die rechte Maustaste auf die erweiterten Systemfunktionen zurückzugreifen. Klicken Sie stattdessen das Original-Symbol mit der rechten Maustaste an, stehen Ihnen Funktion zur Überprüfung der Plattenstruktur und zur Optimierung zur Verfügung.



### Tastenkombinationen im Explorer

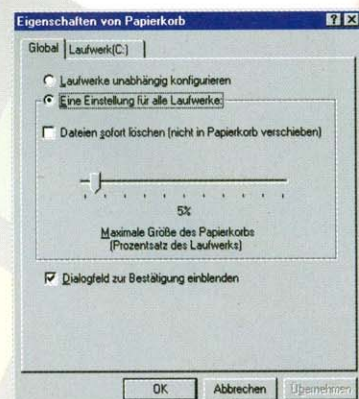
Verwenden Sie den Explorer, um eine Übersicht über die Ordnerstruktur auf Ihrer Festplatte zu erhalten, können die folgenden Tastaturkürzel hilfreich sein: Zunächst ist eine Navigation auch über die Cursortasten möglich, beispielsweise zum Anwählen bestimmter Verzeichnisse. Mit Hilfe der Taste "+" auf der numerischen



Tastatur klappen Sie eine Ordnerhierarchie aus bzw. mit "-" wieder ein. Durch die Taste "\*" werden sämtliche Verzeichnisse expandiert.

### Gelöschte Dateien im Papierkorb

Rufen Sie über die rechte Maustaste die Eigenschaften des Papierkorbs auf, können Sie diesen konfigurieren: So ist es beispielsweise sinnvoll, die Größe des reservierten Platz für gelöschte Dateien auf etwa 5 Prozent zu reduzieren. Um einmal gelöschte Dateien zurückzuholen, sollten Sie - statt sie per Drag&Drop in einen Ordner zu ziehen - diese über das Menü Datei und

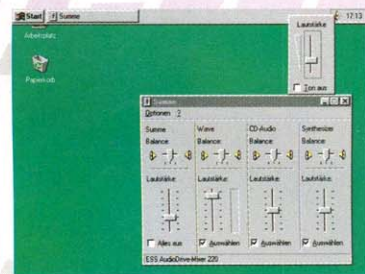


Wiederherstellen restaurieren. Damit stellen Sie sicher, daß auch eventuell vorhandene Ordnerstrukturen wiederhergestellt werden. Übrigens: Die in einer DOS-Box über den Befehl DELETE gelöschten Dateien werden unter Umgehung des Papierkorbs direkt gelöscht - ein Restaurieren ist dann nur noch mit Hilfe spezieller Tools wie den Norton Utilities möglich.

### DOS 7.0 für den Notfall

Um ein Programm oder ein Spiel, das unter Windows 95 nicht einwandfrei läuft, zu starten, können Sie auf den DOS-Modus zurückgreifen. Dabei brauchen Sie nicht über das Startmenü (hier wird unter dem Menüpunkt Beenden ebenfalls ein DOS-Modus angeboten) zu gehen, sondern können sich für jedes Spiel eine individuelle DOS-Umgebung erstellen. Rufen Sie hierfür unter den Eigenschaften des entsprechenden Programmes die erweiterten Programmeinstellungen auf. In der daraufhin erscheinenden Dialogbox aktivieren Sie die Option "MS-DOS-Modus" und "Neue MS-DOS-Konfiguration angeben". In den zwei darunterliegenden Eingabefeldern haben Sie nun die Möglichkeit, Einträge für die Startdateien CONFIG.SYS und

AUTOEXEC.BAT anzugeben, um somit spezielle Treiber zu laden oder zu entfernen.



### Lautstärke über die Taskbar

Zur Regelung der Lautstärke unter Windows müssen Sie nicht erst in die Systemsteuerung wechseln - es geht auch einfacher, indem Sie einen über die Taskbar aufrufbaren Lautstärkeregler installieren. Gehen Sie dazu in die Systemsteuerung und rufen Sie die Audio-Eigenschaften des Kontrollfeldes Multimedia auf. Wählen Sie die Option "Lautstärkeregelung in Task-Leiste anzeigen", so erscheint in der Taskbar ein kleines Lautsprecher-Symbol, das Sie direkt anklicken können. Haben Sie in Ihrem System keine Soundkarte installiert oder ist diese nicht einwandfrei konfiguriert, können Sie die Option nicht aktivieren.

### Sonderzeichen

Benötigen Sie einmal ein ungewöhnliches Sonderzeichen, können Sie ähnlich wie in Windows 3.1 eine Zeichentabelle aufrufen und das Zeichen über das Clipboard in Ihre Applikation übernehmen. Bei der Installation von Windows 95 müssen Sie die Installation der Zeichentabelle jedoch explizit mit angeben oder diese nachträglich von der CD installieren. Anschließend können Sie die Übersicht im Startmenü aufrufen unter Programme - Zubehör - Zeichentabelle.







# 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...

... letzter Eintrag Pilot J.J. Thompson ...  
(Peterson Air Base Atlanta)... 19. 4. 1942...



Während 1995 die ursprünglichen Microsoft Windows Versionen von Microsoft Deutschland

• Über 250 Einzelszenen, gespickt mit vielen Rätseln

• Vier große Welten:

Dinosaurierwelt • Unterwasserwelt • Höhlenwelt • Die vergessene Stadt

• über 70 Feinde, in feinstem 3D gerendert

• aufwendig gestaltete Zwischensequenzen

• orchestraler Soundtrack

• Internet: <http://www.musicpark.com>

**FÜR WINDOWS '95  
& WINDOWS 3.1**



**CENTURY  
INTERACTIVE**

Label of Musicpark Entertainment, Berlin

**BMG  
INTERACTIVE**



# Previews

Klaus Trafford stellt die interessantesten Titel der kommenden Wochen und Monate vor.

## The Dark Eye

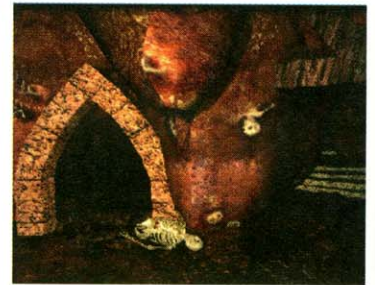
Warner Interactive • 040 / 278 55 - 09 • Januar • CD

**T**he Dark Eye könnte einer der interessantesten Titel des ersten Quartals werden. Für die Umsetzung dieser Edgar Allan Poe-Geschichte wurde kein geringerer als William Borroughs verpflichtet. Aus der Feder des Autoren stammt ein Werk, das als "unverfilmbar" galt, bis sich David Cronenberg des Stoffes annahm und daraus einen seiner besten Streifen machte: Naked Lunch. Sie werden sich in zwei- und dreidimensionalen Welten wiederfinden und sich mördischer Besessenheit, abartigen Gedanken und deren unerträglichen Konsequenzen gegenübergestellt sehen. Der Verlauf der Story hängt von der gewählten Figur ab, was vermuten läßt, daß man mehrmals spielen kann, ohne alles zweimal zu sehen. Dutzende von "Stop Motion"-



Charakteren und Trickfilme des berühmten Animators Doug Beswick (Beetlejuice, Aliens, The Addams Family), dazu Musik von Thomas

Dolby und stimmungsvolle Effekte sollen den Gänsehaut-Charakter des Spiels unterstützen. Man darf mit Recht gespannt sein.



## Waterworld: The Quest for Dry Land

Interplay • 089 / 45 50 34 0 (Acclaim) • April • CD

**S**o schlecht, wie manche Kritiker behaupteten, war Kevin Kostners Film nun auch nicht. Und Interplay würde wohl kaum gleich zwei Spiele machen, die das Kinowerk aufgreifen. Beide, sowohl die Action-Adventure- als auch die Strategiespiel-Variante des 180-Millionen-Dollar-Werks, halten sich weitestgehend an die Kinostory. Gerüchte gehen um, daß es irgendwo auf der von Wasser überspülten Welt noch trockenes Land geben soll. Ein ganzes Volk macht sich auf, dieses Land zu entdecken, was ein gar nicht friedfertiger Widersacher natürlich unterbinden will. In beiden Spielvarianten gibt es bisher unveröffentlichtes Videomaterial zu

sehen, was freilich einen dementsprechend guten Rechner voraussetzt. Während das Strategiespiel auf PC und Mac-CD erscheint, soll das Action-Adventure neben PC auch für die Playstation und das 3DO umgesetzt werden.







Nicht zum ersten Mal kündigen wir dieses Strategie-Action-Spiel an, aber gut Ding will eben Weile haben. Auf der Computer '95 in Köln hatten wir Gelegenheit, am Warner-Stand einen deutlichen spielerischen Eindruck zu bekommen. Hier ist nicht nur Köpfchen, sondern auch Reaktionsschnelligkeit gefragt, denn im Gegensatz zu den üblichen Genre-Vertretern geht es gleich voll zur Sache. Eine Schlachtfeld-Atmosphäre voller Soundeffekte und durchweg gelungene Animationen lassen auf stundenlangen Spielspaß hoffen, sofern Sie darauf stehen. Übrigens ging eine Zeitlang das Gerücht um, daß das "Z" für "Zorro" stehen könnte. Nee, wirklich nicht, der hat schließlich mit dem Degen und nicht mit einer Kanone gekämpft.



# Moto X

Warner Interactive • 040 / 278 55 - 09 • Januar • CD

Autorennspiele gibt es zuhauf, aber Zweirad-Freaks kamen bislang nicht auf ihre Kosten. Warner verspricht Besserung und will im Frühjahr dieses Manko ausbügeln. MotoX ist das erste und damit bislang einzige Motocross-Arcade-Rennen auf PC. Es kann, nach dem zu urteilen, was wir bisher sahen, zumindest grafisch rundum überzeugen. Wie der Name MotoX (sprich: Moto-Kross) schon sagt, geht es keineswegs auf einen Rundkurs, sondern richtig schön querfeldein. Berg- und Talfahrten, Schlaglöcher, Felsbrocken und ähnliches dürften mehr als einmal für kleinere oder größere Unfälle sorgen. Da solche Manöver nur mit einer funktionierenden Steuerung zu bewältigen sind, verspricht Warner Bewegungsfreiheit nach allen Seiten. Wenn dann noch der passende Sound aus den Lautsprechern kommt, dürfte dem Genuß von Enduro-Auspuffgasen nichts mehr im Wege stehen. Unser

Team hat sich schon mal in die Lederkluft geschwungen und wartet jetzt nur noch auf die heißen-Maschinen.



## COMING VERY SOON!!

Dieses Heft wird im Dezember produziert, erscheint im Januar und gilt für den Folgemonat. Deshalb können Sie auch frühestens in der Märzangabe mit einem Review von Viacom's Congo rechnen, das am 29. 1. 1996 erscheinen soll. Außerdem bringt der Januar folgendes:

### Azrael's Tear (Mindscape)

Die Schöpfer von Sim Isle, Intelligent Games, haben wieder zugeschlagen, bewegen sich diesmal aber auf völlig anderem Terrain. Hier wird nämlich nicht simuliert, sondern erforscht, und zwar im Schutzanzug in ach-so-dunklen-Tunnels.

### Absolute Zero (Domark)

Es sieht auf den ersten Blick aus wie Tie Fighter und spielt sich auch ähnlich. Die Erfüllung von 18 Weltraum-Missionen inklusive Ballern und Fliegerei kann zumindest den Genre-Fans gefallen.

### Diverse (Gametek)

Nein, das spricht sich nicht "deiwürs", sondern "diawerse" und bedeutet, daß Gametek gleich drei neue PC-Titel bis Monatsende auf den Markt bringen will. Dies sind: Escalation, The Compelling und Advent A.Gent. Zu allen Spielen mehr in der nächsten PC Power.

### Der Druidenzirkel (Sir Tech)

Attic hat den Vertrieb dieses Rollenspiels für den deutschen Markt übernommen, nachdem Sir Tech recht erfolgreich die beiden DSA-Titel von Attic auf den englischen Markt gebracht hat. Ob Miraculix beim Druidenzirkel mitmisch, bleibt allerdings mehr als fraglich.

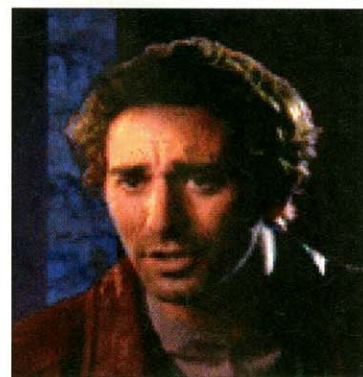
### Ferner hörten wir, daß...

- ...die Ultima-Reihe mit Ultima 9 zwar fortgesetzt, jedoch nicht vor Weihnachten 1996 damit zu rechnen sein wird
- ...Attic während der E3 in Las Vegas erste Eindrücke des dritten Teils der Schwarzen-Auge-Reihe vermitteln will. Untertitel: Schatten über Riva
- ... sich Mike Singletons "Ring Cycle", deutsch: Ring der Nibelungen, in der Endphase befindet und pünktlich im Februar auf dem Markt sein soll. Test im nächsten Heft
- ...daß es im März eine hochinteressante Neuigkeit für alle Star-Trek-Fans geben wird. Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten
- ...die Jungs und das Mädel von Soft Enterprises aus dem hessischen Gilserberg auf der Suche nach dem besten Distributor inzwischen bei Ikarion gelandet sind und dort Ende März ihr Action-Spiel Project Paradise erscheint...
- ...und Ikarion aus eigener Produktion mit Pinball Wizard 2000 endlich mal einen Flipper mit Construction-Kit auf den Markt bringt. Sollte das Game wider Erwarten doch noch zum Redaktionsschluß da sein, finden Sie den Test noch in dieser Ausgabe.



# Ripper

Gametek • Februar • CD



Und noch ein Horror-Adventure, das die Geschichte eines Mörders aufgreift, der zum Mythos wurde: Jack the Ripper. Bereits zu Zeiten des C-64 hatte es eine Versoftung des Stoffes gegeben, die dann später wegen der angeblich schockierenden (Stand-) Bilder indiziert wurde. Gametek geht mit der Zeit und produziert eine

interaktive Spielfilmvariante, die (Stirnrunzeln an) im Cyberspace spielt (Stirnrunzeln aus). Zumindest mit einem berühmten Hauptdarsteller kann der Elite 3-Vergewaltiger aufwarten: Christopher Walken, den meisten deutschen Kinofans als Bond-Gegner Zorin in "Im Angesicht des Todes" oder als Zukunftsseher in

Cronenbergs "Dead Zone" bekannt, ist sicher eine sehr gute Wahl. Ob sich das ganze auch spielerisch behauptet, bleibt abzuwarten. Wir haben aus der Elite-Bug-Blamage gelernt und sind bei der Wiedergabe

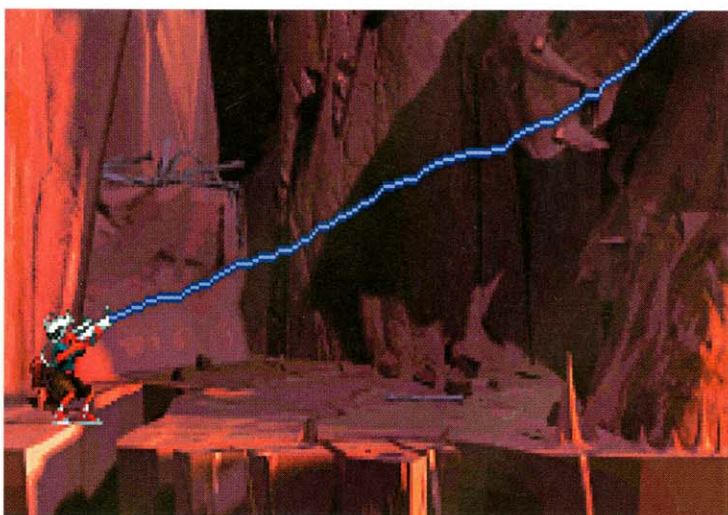
von Gametek-Versprechungen eher zurückhaltend. Walken wird auch in The Darkening zu sehen sein, das derzeit von den Machern von Wing Commander III produziert wird, allerdings nicht für Gametek.

# Heart of Darkness

Virgin • 040 / 39 10 06 0 • Januar • CD

Auf dieses actionreiche Comic-Plattform-Adventure sind wir ganz besonders gespannt – aus zweierlei Gründen. Zum einen war der Rummel, vor allem die mit großem Aufwand betriebene Präsentation auf der Frühjahrsevents 1995, enorm, zum anderen

gab es bisher noch nix zum Anspielen. Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Kleiner Junge sucht entführten Hund und hüpf, springt und (ver)läuft durch prallbunte und erstklassig gezeichnete Landschaften. Außer Screenshots und selbstlaufenden Demos ist aber



bisher nix gewesen. Auch wurde der Erscheinungstermin immer wieder verschoben; nicht mal der oben genannte ist 100% sicher. Vielleicht entpuppt sich das ganze als Strohfeuer, eventuell wird es auch ein rundum tolles Spiel – mir und Ihnen bleibt mal wieder nur die Wartehalle, die wir mit den Bildern wenigstens etwas vorheizen werden.





# Rise of the Robots 2

Mirage ● 089 / 45 50 34 0 (Acclaim) ● Februar ● CD

Als der Erstling des futuristischen Prügelspiels angekündigt wurde, waren die Erwartungen sehr hochgesteckt. Mehrfach wurden Termine verschoben, und als es dann endlich auf dem Markt war, gab es zum Teil katastrophale Testergebnisse in deutschen Zeitschriften. Man habe, so erklärte Mirages Chefmanager Andy Wood das Desaster, einen großen Fehler begangen, indem man die Konsolen-Umsetzungen an Zweit- und Drittfirmen übergeben hatte. Dies hielt die Fans aber keineswegs davon ab, sich das Spiel zu kaufen, und so wurde ROTR der zweite große Mirage-Erfolg nach Teenage Mutant Ninja Turtles. Das

machte Mut, und so setzt man voll auf den zweiten Teil der Prügelei, für die sich Acclaim die weltweiten Distributionsrechte aller vier Versionen – PC-CD, Playstation, Saturn und Mac-CD – gesichert hat. Weitere Umsetzungen werde es laut Mirage nicht geben; die Produktion läuft außerdem komplett "in-house". Um auch uns Tester gnädig zu stimmen, wurde am Spielablauf und Design kräftig gefeilt: Statt nur sechs gibt es diesmal 28 Charaktere, Unmengen an Animation und Grafik-FX und neue, zum Teil spektakuläre Schlagmöglichkeiten – sagt zumindest der Hersteller. Es ist allerdings sehr gut möglich, daß gerade letztgenannte Features in der



deutschen Version – aus guten Gründen, wie Sie alle wissen – etwas eingeschränkt sind. Aber

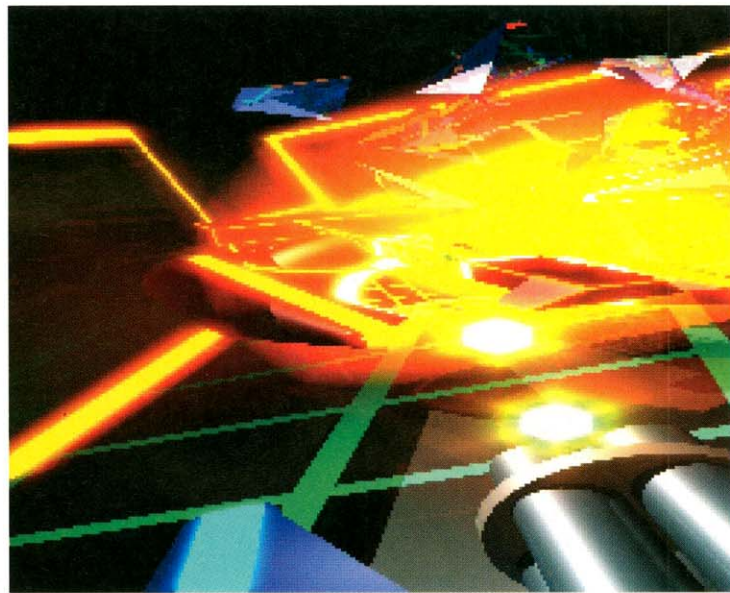
spielbar ist ROTR 2 – im Gegensatz zum Erstling. Das ist ja auch schon was wert.

# Assault Rigs

Psygnosis ● 069 66 / 54 31 00 ● März ● CD

Was ist ein virtueller Panzer? Kommen Sie mir jetzt bitte nicht mit Kommentaren wie "Helm aufsetzen und Schildkröte betrachten". Auch Sachen wie "mit dem Chef diskutieren" helfen hier nicht weiter. Des Rätsels Lösung ist einfach: Psygnosis bringt Assault

Rigs 'raus, in denen Sie einen Panzer steuern. Jener entspricht den Kettenfahrzeugen, die einige von Ihnen sogar inwendig kennengelernt haben, das ganze aber in einer virtuellen Welt mit ebensolchen Grafiken. Und das in jeder Hinsicht auch ohne Helm.



# Descent 2

Interplay ● 089 / 45 50 34 0 (Acclaim) ● April ● CD

Ist es Ihnen aufgefallen? Diesmal ist Interplay in den Previews gleich zweimal. Zufällig ist dies beabsichtigt, denn wieder einmal hat man die Erscheinungstermine der wichtigsten neuen Games nach hinten geschoben. Dies gilt auch für Descent 2, das von Februar (vorläufig) auf den Monat April rutschte. Entgegen anderer 3-D-Ballerspiele hatte Descent keine Probleme mit einer gewissen Prüfbehörde, gleiches dürfte auch für den Nachfolger gelten. Der spielt

sich unter der Erdoberfläche ab und bietet ein actionreiches Gameplay ohne Blutvergießen, das streckenweise an Dungeons & Dragons erinnert. Nicht zuletzt, weil wir den hammerharten Erstling wochenlang gezockt haben, appellieren wir an Interplay, uns nicht noch mal auf später zu vertrösten. Andererseits wurden fast alle Interplay-Games, die immer wieder verschoben wurden zu Hits. Alles hat eben auch eine positive Seite...







# MMC

## *Software to touch*

Ein brandneues Konzept sorgt für Wirbel in der Computerbranche. Es gibt ein Geschäft, in dem man Software vor dem Kauf und gegen eine geringe Gebühr ausgiebig testen kann. Und noch viel mehr. Martin Mirbach hat sich den Prototyp dieses Konzepts genau angeschaut.





Bochum, ich komm aus dir! Nicht nur Grönemeyer, auch das MMC kommt aus dem tiefen Westen der Republik.

**E**s ist schon ein Kreuz mit den Computerspielen, denn schließlich sind die Dinger nicht ganz billig. Will man sich einen aktuellen Titel zulegen, reicht ein einziger von den großen blauen Scheinen meist nicht aus. Was aber, wenn einem der Neuerwerb nachher doch nicht gefällt? Immerhin gehen auch heute noch viele Käufer völlig unvorbelastet ins Kaufhaus und lassen sich gern von einer aufwendigen, geschickt präsentierten Verpackung zum Kauf verleiten. Und selbst diejenigen, die sich zuerst einen ausführlichen Review in der Zeitschrift ihres Vertrauens durchlesen, sind vor einer Enttäuschung nicht unbedingt gefeit. Letztendlich entscheidet doch immer der persönliche Geschmack über Gefallen und Nichtgefallen, und über den läßt es sich ja bekanntlich nicht streiten.

Noch schlimmer kann die Misere werden, wenn man sich ein Paket von

kommen. Nämlich dann, wenn auch in Ihrer Stadt ein Multi-Media-Center eröffnet, von dem ein erster Prototyp seit knapp einem Jahr in Bochum existiert. Interessiert? Sie werden staunen, was Sie in einem MMC sonst noch alles erwartet!

### Die Geburt einer Idee

Wie so oft, entstand auch hier ein neues Konzept aus persönlicher Enttäuschung. Enttäuscht war in diesem Falle der Medizin- und Informatik-Student Martin Kutschera. Und zwar, wie viele andere auch, über die hohen Software-Preise und den Zwang, die Katze praktisch im Sack kaufen zu müssen. Jedes Jackett prüft man vor einem Kauf auf seinen Sitz, zum Teil erheblich teurere Software kennt man dagegen meist nur aus der Werbung. In Kutscheras Kopf begann die Idee zu reifen, diesem unwürdigen Zustand ein Ende zu bereiten. Jeder Kunde sollte in der Lage sein, die Software vor einem Kauf ausgiebig zu testen, in aller Ruhe und so lange er möchte. Und diese Idee wollte einfach

nicht mehr aus Kutscheras Kopf verschwinden.

Kein Wunder also, daß er später seinen Job als Arzt in einer neurochirurgischen Spezialabteilung aufgab, um den Ideen Taten folgen zu lassen. Schließlich war das Konzept umsetzungsreif, anfängliche finanzielle Hürden waren erst einmal überwunden und der Eröffnung des ersten Centers stand im Februar 1995 nichts mehr im Wege. Nicht ganz ohne Hintergedanken, wie Martin Kutschera freimütig zugibt: "In erster Linie bin ich natürlich immer noch Arzt. Da ich mich aber besonders für Forschungsgebiete interessiere, in denen die Verdienstmöglichkeiten äußerst gering sind, sollte das Multi-Media-Center eigentlich nur ein weiteres Standbein sein. Ich hatte vor, meine medizinische Tätigkeit für ein Jahr zu unterbrechen. Dann sollte der Laden so weit laufen, daß er hilft, meine Forschungen zu finanzieren. Wer hätte schon gedacht, daß sich diese Idee so rasant entwickelt? Mit nur einem Jahr werde ich nun ganz

und gar nicht mehr auskommen, soviel steht fest."

### Software to touch

Software zum Anfassen, so lautet das Credo des Multi-Media-Centers. Ein Gedanke, der das Herz eines jeden passionierten Spielers höher schlagen läßt. Aber wie läuft das Ganze ab? Zwischen 120 und 150 aktuelle Spielertitel werden im Bochumer MMC zum Kauf angeboten, die Ummengen an Shareware-Spielen nicht mitgezählt. Jeder einzelne Titel kann direkt vor Ort vom Kunden angetestet werden. Dazu stehen mehrere PCs zur Verfügung, in der Regel ausnahmslos Pentium-Rechner mit verschiedenen Taktfrequenzen. In der Regel ausnahmslos? Was sich hier vielleicht etwas verquer anhören mag, hat durchaus seinen Grund. Es gibt nämlich einen "Traumcomputer" im MMC, also einen PC mit dem jeweils besten Prozessor, der höchsten Taktfrequenz, den top-aktuellen Sound- und Grafikkarten, etc. Dieser Rechner muß natürlich regelmäßig auf den neuesten Stand der Technik gebracht werden, das letzte Stündlein der 486er-Generation steht also unmittelbar bevor. Alle Rechner können vom Kunden praktisch angemietet werden, und zwar vollkommen unkompliziert per Münzeinwurf. Die Preise richten sich nach der gewünschten Nutzungsdauer, für eine volle Stunde muß man derzeit sieben Mark bereithalten.

Während dieser Stunde können Sie sich dann in einem bequemen Sessel zurücklehnen, um in Ruhe das Spiel Ihrer Wahl auszuprobieren. Die Installation wurde natürlich vorab vom Personal erledigt und schlägt für Sie nicht zu Buche. Sollte Ihnen das Spiel schon nach ein paar Minuten mißfallen, steht es Ihnen frei, sich einen neuen Titel auszusuchen. Sämtliche Rechner sind miteinander vernetzt. Wenn Sie also Ihren

### Letztendlich entscheidet doch immer der persönliche Geschmack über Gefallen und Nichtgefallen

Anwendungsprogrammen zulegt, deren Leistungsumfang dann doch nicht mit den persönlichen Anforderungen korrespondiert. In einem solchen Fall gehen die Verluste leicht in den vierstelligen Bereich. Und ein Umtausch von bereits benutzter Software ist, wie wir alle wissen, absolut ausgeschlossen. Wäre es da nicht schön, eine Möglichkeit zu haben, jedes interessante Programm in aller Ruhe antesten zu können? So ganz ohne Zeitdruck und ohne den heißen Atem eines eifrigen Verkäufers im Nacken? Nun, schon in allernächster Zeit werden auch Sie in den Genuß einer solchen Möglichkeit



Von außen eher unscheinbar, von innen voller Überraschungen. Unkundige finden das MMC wohl eher durch puren Zufall.



Freunden zeigen möchten, wer der Herr auf der Rennstrecke ist, gibt es auch im Multi-Player-Modus keinerlei Schwierigkeiten. Dieses Verfahren der zeitlich begrenzten Computernutzung durch Münzeinwurf hat sich Martin Kutschera patentieren lassen: "Die Entwicklung eines solchen Systems war gar nicht so einfach, wie es sich vielleicht anhören mag. Immer wieder gab es neue Schwierigkeiten. Vor allen Dingen wollten wir vermeiden, daß der Rechner sich nach Ablauf der gewählten Zeit sofort abschaltet oder auch nur das Programm beendet. Im Eifer des Gefechts vergißt man schließlich schon einmal das Nachwerfen, da wäre es schade, wenn der Kunde weitertesten möchte, aber wieder bei Null anfangen müßte. Doch auch dieses Problem konnten wir schließlich lösen."

Ganz ähnlich verhält es sich bei der Nutzung von Anwenderprogrammen. Hier liegen die Preise für einen Zeittakt in der Regel etwas höher, abhängig von der Ausstattung des jeweiligen Arbeitsplatzes. Wenn Sie schon immer mal eine wirklich originelle Bewerbung mit professionellem Equipment designen wollten - hier finden Sie alles, was Sie dafür brauchen. Ein Arbeitsplatz mit Flachbettscanner, Laserdrucker und einer Fülle vorinstallierter Programme,

Mal installiert worden. Diskettenlaufwerke suchen Sie an den Arbeitsplätzen vergeblich. Um jeden Mißbrauch auszuschließen, können diese nur durch das Personal bedient werden."

Genauso penibel hält man es im MMC mit dem Jugendschutz. Software mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren findet man nur in einem abgetrennten Raum, der Jugendlichen nicht zugänglich ist. Von der Möglichkeit der Ausweiskontrolle wird rigoros Gebrauch gemacht. "Allerdings erledigt sich dieses Thema schon bald von selbst", prophezeit Martin Kutschera, "Zu unserer Überraschung sind diese Programme nämlich bei unseren Kunden ganz und gar nicht gefragt und somit für das Geschäft unrentabel. Wir werden diesen Platz in Zukunft anders nutzen."

### Und noch viel mehr...

Neben dem Verkauf von Hard- und Software und dem zeitlich begrenzten Antesten der Programme, kann man sich in einem MMC auch anders die Zeit vertreiben. Sehr beliebt sind die Internet-Inseln, von denen aus man sich, ebenfalls gegen eine Benutzergebühr, so lange man möchte auf dem Daten-Highway tummeln kann. Die Umstellung von

anbietet. Speziell für diese Altersgruppe entwickelte Lehr-Software zu den verschiedensten Themenbereichen steht in Hülle und Fülle zur Verfügung. Und außerdem bekommen Sie das perfekte Alibi, um ein paar Stunden ungestört spielen zu können, gleich mitgeliefert.

Desweiteren werden Sie bestimmt

### "Ein zweites Geschäft in Dortmund ist bereits angemietet"

überrascht sein über die eigenartige Atmosphäre in einem MMC. Eigentlich erinnert hier nur sehr wenig an einen kommerziellen Dienstleistungsbetrieb - obwohl es natürlich genau darum geht. Das kommunikative Miteinander der verschiedenen Altersgruppen vermittelt eher den Eindruck eines Freizeitentrums, was vielleicht auch mit den ungewöhnlichen Öffnungszeiten zu tun hat. Werktags bis 22 Uhr und auch an beiden Wochenendtagen, dann natürlich mit verkürzten Geschäftszeiten, können Sie hier sämtliche Angebote, abgesehen vom Verkauf, in Anspruch nehmen. Aber auch wenn Sie für den Erwerb des Produktes Ihrer Wahl während der gesetzlichen Ladenzeiten wiederkommen müssen, in Ruhe alles ausprobieren können Sie getrost nach Feierabend.

### Ein Blick nach vorn

Das umfassende Konzept eines MMC ist wohl für jeden Anwender überaus interessant. Der bundesweit einzige Laden dieser Art allerdings steht in Bochum. Grund genug, nach der weiteren Entwicklung dieser Idee zu fragen. "Ein zweites Geschäft in Dortmund ist bereits angemietet", so Kutschera, "Größer als das in Bochum, wird es ein noch umfangreicheres Angebot und eine um Längen modernere Innenausstattung erhalten. Der Umbau soll noch in diesem Jahr beginnen, damit wir schon im Frühjahr eröffnen können."

Danach soll es aber erst so richtig rund gehen. Auf Franchise-Basis soll bundesweit eine Kette von Multi-

Media-Centern entstehen, alle mit einheitlichem Design und identischen Angeboten. Geplant ist die Eröffnung je eines neuen Geschäfts pro Monat! Auch hierfür steht bereits das Konzept, die Banken stehen für nötige Finanzierungen bereit, und mit Interessenten aus Essen, Dortmund, Münster und Dessau sind die Verhandlungen schon in vollem Gange. (Darüber hinaus in einigen anderen Universitätsstädten - ja, auch Studenten sind eine gute Klientell!) Es dürfte also tatsächlich nur noch eine Frage der Zeit sein, bis auch in Ihrer Stadt ein MMC seine Pforten öffnet.

Zum Schluß noch einmal Martin Kutschera: "Wir haben noch viel vor. In Zukunft wird jedes MMC einen abgeschotteten Arbeitsraum haben, den man quasi als Büro auf Zeit nutzen kann. Damit es dort möglichst ruhig zugeht, werden sogar die Drucker außerhalb dieses Raums aufgestellt werden. Auch mit den Preisen für Anwender-Software und Computerspiele können wir uns mittlerweile auf einen Preiskampf mit den Großen in der Branche einlassen. Irgendwie sind alle Seiten mit der Entwicklung zufrieden. Die Nachfrage auf der Kundenseite wächst stetig, die Software-Häuser sehen unsere Umsätze und räumen uns bei den Einkaufspreisen bessere Konditionen ein, und wir können letztendlich noch mehr Ideen verwirklichen. Wenn ich daran denke, daß wir vor ein paar Monaten nicht wußten, wie wir unser erstes VFX-Headset bezahlen sollten, kann ich nur noch den Kopf schütteln."

Man merkt dem Mann an, daß er von seiner Idee wirklich restlos überzeugt ist. Wenn man ihn nur läßt, fällt es ihm nicht schwer, stundenlang von seinen Vorstellungen zu erzählen. Und das mit einer Begeisterung, die sich auf den Zuhörer überträgt - auch wenn er eigentlich nur für einen Artikel in der PC Power recherchieren wollte. Aber am besten, Sie machen sich so bald wie möglich selbst ein Bild von Martin Kutscheras Idee. Nur Zeit und ein bißchen Kleingeld müssen Sie mitbringen. Der Rest ergibt sich dann von selbst. ☺



Wer eigentlich gar nicht weiß, was er im MMC machen soll, wird stets ruhig und ausführlich beraten. Von Kaufhaus-Hektik keine Spur.

von Microsoft Office bis PhotoShop, kostet Sie ganze 12 Mark pro Stunde. Falls Sie jetzt auf dumme Gedanken kommen sollten, vergessen Sie's ganz schnell wieder. "Bei uns läuft alles äußerst korrekt ab", versichert der Chef. "Die Lizenzen aller installierten Programme liegen natürlich bei uns, jedes Programm ist nur ein einziges

Modem- auf ISDN-Betrieb ist zur Zeit in vollem Gange, auch die Anzahl der Inseln wächst ständig. "Viele Leute wollen einfach mal ausprobieren, was es mit dem Internet auf sich hat. Andererseits scheuen Sie langfristige Verträge mit Providern oder fürchten zu hohe Telefonkosten", so Kutschera, "Bei uns können Sie gegen einen Pauschbetrag erst einmal prüfen, ob dies das richtige Ding für Sie ist."

Haben Sie Kinder? Wenn ja, und wenn diese sich bereits ein wenig für den Umgang mit Computern interessieren, nehmen Sie sie doch einfach mit ins MMC. Die Erkenntnis, daß Kinder und Jugendliche am Computer besonders gern lernen, ist nicht neu. Diese Entwicklung ist auch dem MMC nicht entgangen, so daß man unter dem Namen "COMPUTERKIDS" spezielle Kurse für Kinder zwischen 4 und 14 Jahren



An solchen Internet-Inseln können Sie sich eine erste Erkundungstour auf dem Information-Superhighway locker leisten. Zum Pauschalpreis, inklusive Telefongebühren.



Der großzügige Eingangsbereich schafft eine helle und freundliche Atmosphäre. Viele Grünpflanzen tragen zur Kaffeehaus-Stimmung bei.



# Beavis & Butthead: Virtual Stupidity



CD REVIEW

**Manchmal könnte ich mir die Haare raufen, weil ich in meiner Kindheit immer so brav und anständig war. Aber jetzt wird alles nachgeholt, denn Beavis & Butthead machen zusammen mit Boris Sander die Stadt unsicher. Fire, Fire, Fire!!!**



Es lebe der Sport. Er ist gesund und macht uns hoar! Wenn da mal nicht die Familienplanung darunter zu leiden hatte

Ich habe als kleines Kind immer den Mülleimer in den Keller gebracht und mich nicht mit Comics im Badezimmer eingeschlossen, wenn es darum ging, Geschirr abzutrocknen. Ich habe jedem Besucher freundlich meine kein-Dreck-unter-den-Fingernägeln-Hände entgegengestreckt und nach dem Sandmännchen bereitwillig den Matratzenhorchdienst angetreten.

Bah, wie langweilig! Ab heute wird sich öffentlich am Hintern gekratzt, die CDs von Marianne Rosenberg gegen AC/DC und Metallica eingetauscht und Pomade ins strähnige Haar geklatscht wie nur irgendwas!

## Klassisches Point & Click

Die Installation von B & B berücksichtigt den gnadenlos niedrigen IQ der beiden Schlawiner. CD einlegen und fertig, Windows 95 startet dann das Spiel automatisch, in dem es naturgemäß chaotisch zugeht. Die Radaubröder sind hoffnungslose Sklaven ihres Hormonhaushaltes geworden und wollen unbedingt in Todd's Bande aufgenommen werden, weil hier die "schärfsten Muttis" rumhängen.

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die beiden Helden erst einmal beweisen, wie verdorben sie wirklich sind. Mit der Maus übernehmen Sie die Steuerung von Butthead. Beavis tritt dann wie ein treudoofes Hündchen hinterher. Die Benutzeroberfläche ist unproblematisch: Klickt man mit der Maus auf die aktiven Objekte des Spiels, so wandern Beavis und Butthead schnurstracks darauf zu und mißbrauchen die Gegenstände zu allen nur erdenklichen Schandtaten.

Um Informationen über potentielle Opfer Ihrer Späße zu bekommen,

können Sie sich mit den Bewohnern der Stadt unterhalten. Alle aus der TV-Serie bekannten Charaktere kommen auch im Spiel vor, wie etwa der Vietnam-Veteran Mr. Buzzcut, der übergewichtige Stewart Stevenson, Daria Morgendorffer (Diarreah, cha-cha-cha!) und natürlich Todd, der den beiden Lummeln herzallerliebste in den Allerwertesten tritt ("he's quite cool, hehehe!").

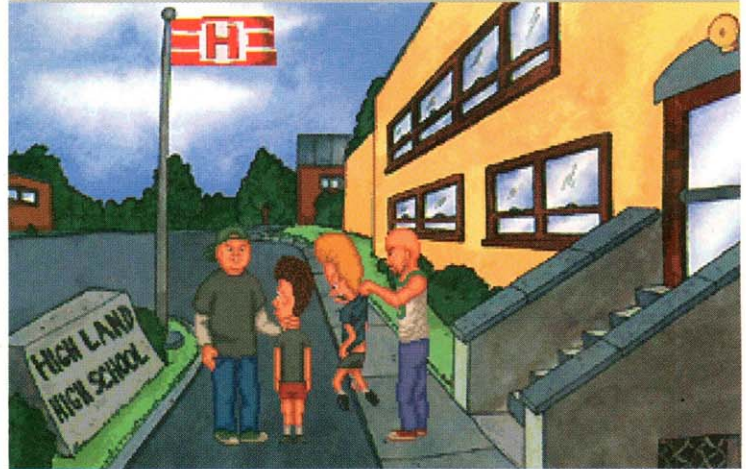
## Slang statt Story

Bevor Sie B & B auf ihrem Weg in Todd's Gang begleiten, sollten Sie ein paar Übungen zur Stärkung Ihres Zwerchfelles machen. Die Situationen, in die unsere Hirnis hineingeraten, sind zum Schreien komisch. Mike Judge, der geistige Schöpfer der Klamaukserie, zeichnet auch für die Stimmen der Hauptpersonen verantwortlich.

Daß eine deutsche Übersetzung nicht immer das Gelbe vom Ei ist, merkt man nicht zuletzt an der RTL 2-Version von B & B. Die Serie und das Spiel leben vom amerikanischen Slang, der lispelnden Aussprache von Butthead und natürlich von der dümmlich-destruktiven Ausdrucksform seines Kumpanen Beavis. Viacom sollte daher stark überlegen, ob eine deutsche Version in diesem Fall sinnvoll ist.

Erwarten Sie bloß keine geistig hochtrabende Handlung, denn die Story ist flacher als die norddeutsche Küstenlandschaft. Werfen Sie stattdessen lieber Ihre gute Erziehung über Bord, das bringt Sie in der Lösung des Action-Adventures schon ein gutes Stück näher.

In einer von vier Action-Sequenzen müssen Sie vom Dach der Highschool High auf vorbeifahrende Autos und Radfahrer spucken. Als Ziele bieten sich der Schuldirektor, vorbei-



Guten Freunden gibt man schon mal ein Küßchen... oder zwei... oder drei

huschende Eichhörnchen oder umherfliegende Papierflugzeuge an. Haben Sie zehnmal getroffen, gibt es als Bonus einen grünen Larry, im Fachjargon "Mega Loogie" genannt. Und genau den müssen Sie dem Schuldirektor auf die Glatze legen!

## Grafisch wie das Original

Aufwendig durch Multiprozessor-maschinen gerenderte Landschaften und virtuelle Räume bietet das Spiel nicht. Es wäre auch völlig fehl am Platz, denn die TV-Serie bringt ebenfalls simple Comic-Atmosphäre. Dafür sind alle Szenen von Hand gezeichnet und animiert. Erinnerungen an die erste Generation der Grafik-Adventures werden dabei in mir wach.

Zwar preist Viacom B & B als SVGA-Spiel an, die Grafik wird aber nur auf die größeren Fensterausmaße interpoliert, so daß sich häßliche Treppenstufen bemerkbar machen und das Bild dadurch pixelig wirkt. Betrachtet man sich die Dateien auf der CD etwas genauer, so bestätigt sich dieser erste Eindruck. Die Sprite Engine werkelt nur mit 320 x 240

Bildpunkten vor sich hin.

Aber die geniale Sprachausgabe macht da vieles wieder wett. Der absolute Überknaller ist Beavis & Butthead: Virtual Stupidity nicht geworden, aber es gleich als Flop abzustempeln, wäre auch nicht gerecht. Wer während der TV-Serie lieber auf andere Kanäle zappt, der wird sich mit B & B auch jetzt nicht anfreunden können. Man muß schon einen kleinen Schalk im Nacken sitzen haben, um sich an der Handlung diebisch erfreuen zu können. Immerhin: Ich weiß jetzt, was ich in meiner Jugend alles verpaßt habe. Cut the cheese! (P)

## BEAVIS & BUTTHEAD: VIRTUAL STUPIDITY

### Hersteller

Viacom New Media  
Tel.: 069 / 78 70 71  
Preis: ca. DM 80,-

### Mindestanforderungen

486 / 33, 8 MB RAM, Doublespeed CD-ROM, SVGA, läuft mit allen gängigen Soundkarten, Windows 95, Maus.

### Pro

Gags bis zum Abwinken  
Abgefahrte Sprüche  
Originelle Umsetzung der TV-Serie

### Kontra

Schlappe Grafik  
Nicht ganz stubenrein, was man wiederum auch als Pro werten kann.

**72%**

## ALTERNATIVEN



**FULL THROTTLE/ VOLLGAS**  
LucasArts • ca. DM 80,-  
Road Movie mit rüden Umgangsformen



**SIMON THE SORCERER**  
Adventure Soft • ca. DM 40,-  
Kleiner, frecher Zauberehring



**SAM & MAX**  
LucasArts • ca. DM 100,-  
Trotz putzigem Hässchen knochentrocken



# Mission Critical

Wer möchte nicht einmal in seinem Leben allein an Bord eines Raumschiffs sein? Klaus Trafford hat sich auf dieses nicht ungefährliche Abenteuer eingelassen.



## CD REVIEW

**S**ie kennen das sicher: Da wird ein Film mit einer brillanten Besetzung gedreht, aber der Inhalt läßt sehr zu wünschen übrig. Was in Hollywood funktioniert, muß doch auch bei Computerspielen klappen, hat man sich wohl bei Legend gesagt. Man nehme also zwei bekannte Schauspieler und stelle sie groß heraus – der Erfolg ist fast schon programmiert. Bei Mission Critical hätte man sich die Gagen für die Darsteller aber getrost sparen können – aus zweierlei Gründen.

Der erste Grund: Michael Dorn (Star Trek – The Next Generation) und Patricia Charbonneau (RoboCop 2) tauchen – wie alle übrigen Akteure – lediglich in mehr oder weniger kurzen Videoclips auf, später hört man nur noch Dorns Stimme und sieht das Geschehen quasi mit seinen Augen (ohne ihn interaktiv steuern zu können). Der zweite Grund, der entscheidende, wie ich finde, ist das Spiel an sich: Es weiß auch ohne Mitwirkung irgendwelcher Prominenz zu begeistern.

### Probleme

Mission Critical führt mich ins Jahr 2134 und an Bord der USS Lexington, einer Raumstation, die irgendwo im Weltall vor sich hin



Das Geld für die Schauspieler (rechts: Michael Dorn) hätte man sich sparen können – sie tauchen lediglich am Rande auf

treibt. Nach und nach erfahre ich, daß die Erde seit über 20 Jahren in interstellare Kriege verwickelt ist. Die Lexington wurde angegriffen, und als man der Feinde nicht Herr wurde, hat sich die gesamte Besatzung geopfert und mich heimlich als einzig Überlebenden zwecks Rettung der Welt an Bord zurückgelassen.

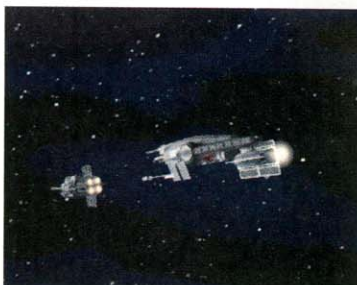
Und da waren sie wieder, meine

drei Probleme: Durch den Feindangriff ist der atomare Antrieb der Lexington beschädigt worden, und der Atomkern droht in die Luft zu fliegen; außerdem hat das Schiff irgendwo ein Leck. Des weiteren befindet sich eine Zeitbombe an Bord, die es dringend zu entschärfen gilt. Und schließlich muß der Zentralcomputer wieder ans Netz. Erst wenn dies alles geschafft ist,

kann ich auf einen nahegelegenen Planeten fliegen, um dort meine Mission zu beenden.

### Knobelspiel

Wie so oft in diesem Genre, stehe ich mit fast leeren Händen da, also schaue ich mich überall um, öffne Schubladen, finde Tür-Codes, rieche an Blumen, schaue Hologramme an – kurzum: Ich probiere alles aus,



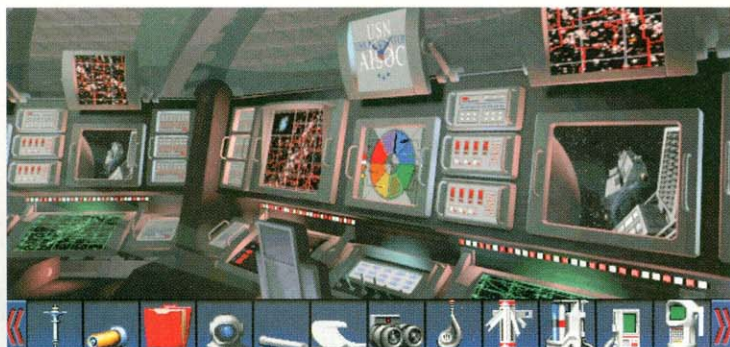
## WICHTIGE GEGENSTÄNDE!!







Mit dem richtigen Code kommt man in den Computerraum



An der taktischen Konsole darf sich unser Held nach getaner Arbeit auch austoben

damit ich am Ende das Schlimmste verhindern kann. Manche Gegenstände muß ich erst zerlegen,

## Die Lösung der meisten Rätsel dürfte mitunter Kopfzerbrechen bereiten.

um an viel wichtigere Dinge zu kommen. Ein andermal bedarf es des berühmt-berüchtigten Maus-Cursors, mit dem ich alle, aber auch wirklich alle Stellen des jeweiligen Screens abtaste. Und etwas Knifflarbeit ist obendrein angesagt.

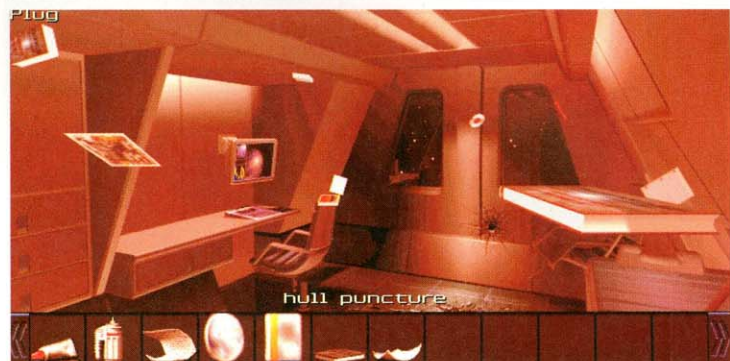
Ich gebe zu, daß sich dies wie die Beschreibung eines x-beliebigen Adventures anhört, aber die Lösung der meisten Rätsel dürfte mitunter

Kopfzerbrechen bereiten. Einen Anspruch, den ich an ein wirklich gutes Adventure stelle.

Nur ein Beispiel von vielen ist das folgende: Wie bereits erwähnt, droht eine nukleare Katastrophe. Es gibt zwar einen Lift an Bord, mit dem man zu den insgesamt neun Etagen fahren kann, jedoch kommt man nicht drum herum, durch möglicherweise verstrahlte Tunnel zu klettern. Sie werden zwar einen Geigerzähler finden, müssen aber die Bildschirmhinweise genau beobachten, um den richtigen, nicht kontaminierten Weg einzuschlagen. Diese Hinweise teilen Ihnen mit, ob die Tunnel über und unter Ihnen verstrahlt sind oder nicht. Mitschreiben und die beliebte Save-Option sind hier sicher nicht verkehrt.

## Kernige Puzzles

Richtig schön kompliziert wird es



dann im Maschinenraum. Von hier aus werden die Kühlbehälter aktiviert, mit denen die Temperaturen im Computerkern auf normalem Level gehalten werden. Der Hauptbehälter ist beschädigt; es gilt, einen der Nebenbehälter zu aktivieren. Und dieses Unterfangen artet zu einem Puzzlespiel aus, das man in den meisten Adventures viel zu selten findet. Verglichen mit der späteren Aufgabe, das Raumschiff auf einen nahen Planeten zu befördern, ist dies allerdings noch ein Kinderspiel. Ich kann Ihnen versprechen, daß Sie Mission Critical keinesfalls in ein paar Stunden durchspielen werden. Dafür spricht auch die Tatsache, daß das Spiel auf drei CDs gebannt worden ist, was in diesem Fall nicht an den Videos, sondern an den unzähligen Räumen und Gegenständen liegt, die es zu erforschen gibt.

mitlesen, so daß man nichts verpaßt. Ansonsten bietet Mission Critical aber eine Musik- und vor allem Geräuschkulisse, die sich dem jeweiligen Geschehen nicht nur anpaßt, sondern auch äußerst spannungsgeladen ist.

Die 3D-Grafik ist durchweg sehenswert, wobei sehr viel Wert darauf gelegt wurde, alle Objekte auch ohne besondere Probleme als solche erkennen zu können. Dies wird vor allem bei den größeren Räumen der Handlungsorte deutlich, wobei noch etwas mehr Animation nicht schlecht gewesen wäre. Aber was soll's – schließlich liegt der Reiz des Spiels nicht wie beim interaktiven Spielfilm in erster Linie in der Optik, sondern hauptsächlich in der Story. Oder, um es mit einem bekannten Werbeslogan zu sagen: Das Gute daran ist das Gute darin. Auch ohne Michael und Patricia. 

## ALTERNATIVEN



### CHEWY - ESC FROM F5

Blue Byte • ca. DM 90,-  
Kunterbuntes Comic-Adventure



### SPACE QUEST VI

Sierra • ca. DM 110,-  
Roger Wilco schafft alle(s)



### SYSTEM SHOCK

Origin • ca. DM 110,-  
Schockt auch jetzt noch voll

## ERSTE HILFE



Die nachfolgenden Tipps stellen weder eine Komplettlösung dar, noch erheben sie Anspruch auf Vollständigkeit. Sie sollen lediglich dazu dienen, Ihnen etwas Schützenhilfe zu geben, wenn Sie in der ersten Hälfte des Spiels nicht mehr weiter kommen.

### Grundsätzlich:

Alle Schränke, Schubladen und Räume absuchen. Oft findet man Gegenstände, die man zerlegen muß, um an weitere wichtige Objekte zu kommen. So eignet sich beispielsweise der Sauerstofftank im Schneidbrenner (cutting torch) auch für den Raumanzug.

### Deck 2:

Das Leck mit Gel Foam Spray behandeln, dann Patch und Glue auftragen.

### Deck 3:

In der Offiziersmesse die VR-Anlage

benutzen. Anschließend Drähte abklemmen und Anlage genau (!) untersuchen.

### Deck 5:

Den Geigerzähler aus dem Cabinet im Labor und den Scanner mitnehmen. Den Weg zum Hauptcomputer freischneiden (mit Cutting Torch), die Tür wird mit dem Code "3141" geöffnet.

### Radiation Area:

Nach unten geht es wie folgt: B-A-B-B und dann durch A in den Maschinenraum (hier befindet sich auch die Cutting Torch)

### Deck 6:

Im Cargo Bay ist ein sehr wichtiges Werkzeug (Multitool), mit dem man einige der bereits gefundenen und noch zu findenden Gegenstände "behandeln" sollte.

### Safe knacken:

Device auf "Miracle Dark" stellen und an Sensor halten.

## Fehlersuche

Wenn man nach Fehlern sucht, findet man auch welche. So befindet sich beispielsweise eine Halskette, die man an einem Computerterminal entdeckt, bei Betrachtung des Raumes - zumindest laut Bildschirmtext - auch dann noch an ihrem Platz, wenn ich sie längst an mich genommen habe. Einige Rechtschreibfehler passen auch nicht so recht ins Bild, aber angesichts der Textmenge wollen wir mal Gnade vor Recht ergehen lassen.

Ärgerlicher ist da schon ein Hänger bei der Sprachausgabe. Im Smalltalk mit dem Bordcomputer sprechen die Schauspielerstimmen plötzlich tiefer und langsamer, vornehmlich dann, wenn längere Texte angesagt sind. Zum Glück kann man aber den Text gleichzeitig

## MISSION CRITICAL

### Hersteller

Legend/Virgin  
Tel. (Virgin-Hotline): 040 / 39 11 13  
Preis: DM 99,95

### Mindestanforderungen

486-33, Windows 95 oder MS-DOS 5.0, 4 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, SVGA oder VGA, Soundkarte, Maus.

### Pro

Spannende Story  
Logische, knifflige Rätsel  
Atmosphärischer Sound  
Langzeitspaß

### Kontra

Mängel in der Sprachausgabe bei längeren Texten  
Warum ist Trafford nicht Hauptdarsteller?

# 85%



# RAYMAN

**Über Stock und Stein auf der Jagd nach Mr. Dark.  
Martin Mirbach springt und rennt, wie in jungen Jahren...**



**CD REVIEW**



Durch düstere Höhlen zu schweben, gehört auch zu Ihrem Auftrag. Schließlich sind Sie nicht zur Erholung hier.



Fische, die aussehen wie mutierte Seeigel, können mitunter ganz schön lästig werden. Also Vorsicht!

**J**ump&Run-Spiele sind wohl bei jedermann beliebt. Es gab sogar Zeiten, in denen kaum ein anderes Genre über die Monitore flimmerte. Damals jagte noch Commander Keen durch das Weltall, wohl gemerkt im ersten Teil dieser erfolgreichen Serie. Wieviele Stunden haben wir wohl mit diesem Spiel verbracht, und wie viele mehr oder minder gelungene Ableger sind im Anschluß wohl erschienen? Für den damaligen Erfolg des Genres gab es natürlich gute Gründe, und zwar derer drei: Erstens waren solche Spiele verhältnismäßig leicht zu programmieren, zweitens hatten sie in der Regel auf einer normalen 3,5 Zoll-Diskette mit schlappen 1,44 MB Platz und drittens kamen sie immer gut bei den Kunden an.

Mit dem triumphalen Einzug der CD-ROM in die Welt der Computerspiele wurde es dann aber ruhig um die Jump&Runs. Die wesentlich größere Speicherkapazität erlaubte den Entwicklern, sich in anderen Sparten so richtig auszutoben. Es begann das Zeitalter der immer umfangreicheren Adventures, der noch realistischeren Flugsimulationen, der sogenannten interaktiven Filme. Nur die Konsolenspieler hielten den Jump&Runs noch die Treue, der PC-Markt war für dieses Genre fast schon gestorben.

Doch das Blatt scheint sich zu wenden. In jüngster Zeit tauchen wieder vermehrt Jump&Runs für den PC auf - und in der Regel keine schlechten! Das mag zum einen

daran liegen, daß Bill Gates sich mit Pitfall - The Mayan Adventure ausgerechnet für ein solches Spiel entschied, um die Möglichkeiten seines neuen Betriebssystems Windows 95 auf weltweiten Veranstaltungen zu präsentieren. Zum anderen wollen aber einfach immer mehr Spieler weg vom pompösen Blendwerk vieler Spieletitel und zurück zu gutem Gameplay.

Diese Entwicklung ist auch UBI-Soft nicht entgangen. Mit Rayman bringt die Firma einen Plattformers auf den PC, der bei vielen Konsolenbesitzern bereits hohes Ansehen genießt. Wir sind gespannt, ob Jimmy Cliff auch auf unserem Monitor für Nervenkitzel sorgt!

## Der Untergang des Paradieses

Raymans Welt ist einfach himmlisch. Sämtliche Lebewesen leben in perfektem Einklang mit der Natur, die Pflanzen blühen, und die Sonne lacht. Verantwortlich für diesen paradiesischen Zustand ist das große Electoon, um dessen Hülle unzählige kleine Protoons kreisen. Diese Konstellation sorgt für vollkommene Harmonie und Ausgewogenheit in einer friedlichen Welt.

Doch mit dieser Idylle ist es nun vorbei. Der finstere Mr. Dark besiegt die Fee Bettilla und raubt das große Electoon. Bei diesem gemeinen Anschlag werden die Protoons in alle Winde verstreut. Plötzlich gerät das Paradies aus den Fugen, Monster und feindliche Wesen tauchen auf



Einige Plattformen sind wirklich originell. Da werden sozusagen Maßstäbe gesetzt...

und verbreiten nicht nur Angst und Schrecken, sondern fangen auch die Protoons ein, um sie in enge Käfige zu sperren.

In dieser Situation kann nur einer

helfen: Rayman! Kurzerhand wird der kleine Held aus seinen Träumen gerissen und um Hilfe ersucht. Und Rayman wäre nicht er selbst, wenn er nicht sofort aus der Hängematte



Diese Protoons sollen Sie befreien. Der Herr mit der Pistole wird versuchen, Sie mittels selbstgebauter Geschosse daran zu hindern.



# ALTERNATIVEN



**PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE**  
Activision • ca. DM 109,-  
Gelungene Neuaufgabe des Konsolenklassikers



**THEXDER**  
Sierra • ca. DM 100,-  
Zukunfts-Jump&Run für Windows 95



**SUPERFROG**  
Team 17 • ca. DM 99,-  
Erfolgreich, unterhaltsam, rasant

springen und den Kampf aufnehmen würde. Ziel des Einsatzes: Befreiung der Protoons und schließlich die Rückeroberung des großen Electoons aus den Klauen des üblen Mr. Dark. Das wird bestimmt nicht ganz leicht, aber schließlich sind Sie ja da und werden den Rayman tatkräftig unterstützen.

## Gameplay pur von Anfang an

Ein durchdachter Spielbau lässt den Einstieg auch für ungeübte PC-Besitzer zur leichten Fingerübung werden. Sie dürfen wählen, ob Sie Rayman lieber über die Tastatur, mit einem Joystick oder per Gamepad steuern möchten. Keine Frage, ohne

## Das Gameplay lässt den Spieler so schnell nicht mehr los.

ein gutes Gamepad wandelt sich die Spielfreude schnell in puren Verdruss, die Auswahl fällt also leicht.

Im ersten Level gibt es noch nicht viel zu tun. Sie müssen nur eine vorgegebene Strecke bis zum Eingang in den nächsten Level zurücklegen. So machen Sie sich mit der Steuerung vertraut und bekommen schnell ein Gefühl für Raymans Bewegungen. Laufen, Springen, Klettern und Ducken ist angesagt, Feindberührungen gibt es noch keine. Im nächsten Level wird es schon etwas schwieriger, und nach einiger Zeit treffen Sie auf die gute Fee Bettilla. Diese verspricht

Ihnen Unterstützung bei Ihrem Kampf für das Gute und schenkt Ihnen eine weitere Fähigkeit. Lassen Sie sich überraschen, ob später noch mehr hinzukommt. Von jetzt an können Sie jedenfalls auch boxen, sogar auf Distanz. Je länger Sie den ersten Button des Gamepads (oder die entsprechende Taste des Keyboards) gedrückt halten, desto weiter reicht Ihr Schlag.

Genau so eine Fähigkeit hat Ihnen gerade noch gefehlt. Denn Ihre Gegner werden von Level zu Level abstruser, hartnäckiger und zahlreicher. Das reicht von grünen Männchen im Tropenanzug, die permanent versuchen, Sie ins Wasser zu schubsen, über diverse Herren im Athletentrikot, die Sie mit selbstgebauten Flugkörpern attackieren, bis hin zu bösartigen Hi-Tech-Killerbienen. Langeweile kommt bei diesen Gegnern jedenfalls keine auf, und es ist gut, daß man sich auch nach dem Verlust seiner Leben noch ein paarmal am letzten Level versuchen darf, ehe es dann endgültig heißt "Game Over".

## Nicht ganz ohne Schwächen

Im großen und ganzen hinterläßt Rayman einen durchaus positiven Gesamteindruck. Die recht originelle Spielidee weiß ebenso zu überzeugen, wie der geschickte Spielbau. Endlich ein Spiel, bei dem man sich ganz einfach zurücklehnen und anfangen kann. Alles erklärt sich von selbst (oder durch das spaßige Intro), die Lektüre eines Handbuchs ist



So läßt sich's leben! Leider sind die gemütlichen Zeiten in der Hängematte erst einmal vorbei...



So sieht er aus, der üble Mr. Dark. In seinen gierigen Klauen befindet sich das große Electoon und die kleinen Protoons.

absolut überflüssig.

Ein paar Schwachpunkte gibt es allerdings auch. Zwar präsentieren sich sämtliche Spielfiguren sowie die gesamte Grafik der Plattform in einem schönen, detailverliebten, Cartoon-artigen Zeichenstil. Die Hintergründe erscheinen allerdings zuweilen etwas einfallslos. Da hätte man sich durchaus etwas mehr Mühe geben können. Das gleiche gilt für den Soundtrack. Anfangs verführt die eingängige Melodie noch zum Mitsummen, später kann sie einem schon ordentlich auf den Nerv gehen. Immer dasselbe Thema in einer Endlosschleife abzuspielen ist eben nicht das Gelbe vom Ei.

Sieht man jedoch gelassen über solche Schwächen hinweg, bietet Rayman eine gelungene Alternative zu anderen, weitaus aufwendiger gestalteten Spielen. Das Gameplay jedenfalls läßt den Spieler so schnell nicht mehr los. Und das ist es doch, was wir von einem guten Spiel erwarten. Darüber hinaus macht die absolut unblutige Gestaltung der Handlung Rayman, ganz im Gegensatz zu vielen anderen Jump&Runs, zu einem Spiel für die ganze Familie. Gut so! (P)



Bei so viel Musik wird dem guten Rayman ganz schwindelig!

## RAYMAN

**Hersteller**  
UBI-Soft  
**Preis:** DM 99,95

**Mindestanforderungen**  
486/33, 4 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, VGA O, SVG A, Maus

**Pro**  
Originelle Idee  
Leichter Einstieg  
Geschickter Spielbau

**Kontra**  
Mitunter nervt die Musik  
Zum Teil einfallslose Hintergrundgrafiken

**83%**



Rayman bringt seinen Gegnern die Flötentöne bei. Etwas mehr Musik hätte dem Spiel selbst aber auch gut getan.

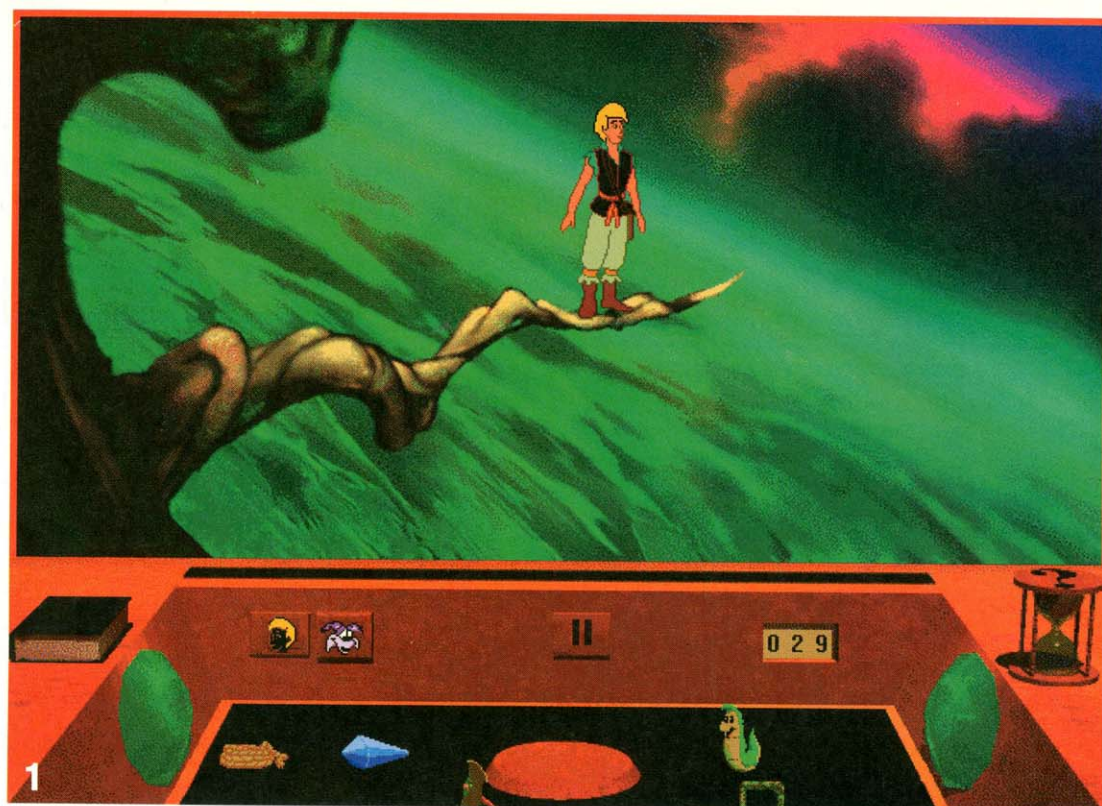


**Z**u Weihnachten haben Zeichentrickfilme Hochkonjunktur. Mittlerweile ist es fast schon gute Tradition, in der Zeit vor dem Fest mit der ganzen Familie ins Kino zu gehen und sich genau so einen Film anzusehen. In diesem Jahr ist es wohl Pocahontas, früher waren es 101 Dalmatiner, Bernhard & Bianca oder Arielle, die Meerjungfrau. Und immer handelt es sich dabei um ganz besondere Filme. Solche mit einer Botschaft nämlich. Stets geraten die gezeichneten Hauptdarsteller durch eine Reihe widriger Umstände in eine vertrackte Situation und müssen sich in vielen Prüfungen beweisen, bevor sich das Blatt schließlich zum Guten wendet. Diese Wende allerdings ist garantiert, denn immerhin steht ja das Fest der Liebe vor der Tür.

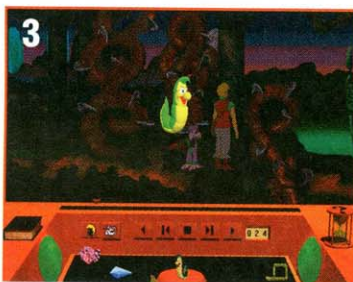
Nun versucht Sierra, an diese erfolgreiche Tradition anzuknüpfen. Nicht mit einem Kinofilm, sondern natürlich mit einem Computerspiel. *Torin's Passage* heißt das gute Stück, als Spiel für die ganze Familie wird es in den Regalen stehen. Die Märchenstory präsentiert sich in reinsten Zeichentrick-Manier, mit allem, was dazugehört: Ein sympathischer Held, vom Schicksal gebeutelt und auf scheinbar verlorenem Posten, ein böser Zauberer mit finsternen Helfern, aber auch immer wieder unverhoffte Hilfe von unterschiedlichster Seite. Findet das familiäre Kinoereignis 1995 etwa vor dem heimischen PC statt? Die Story jedenfalls läßt Gutes ahnen...

### Aus dem Leben eines Königskindes

Torin ist beileibe kein Junge wie jeder andere. Als einziger Sohn des Königspaares von Strata gehört die unmittelbare Thronfolge zu seiner Bestimmung. Wenn da nicht der ebenso böse wie auch mächtige Zauberer Pecand wäre, der seinerseits die Macht über das Fabelreich anstrebt. In einer finsternen Nacht, Torin ist noch ein kleines Baby, versucht Pecand, die gesamte Königsfamilie umzubringen. Durch eine Fügung des Schicksals entgeht Torin dem feigen Anschlag, wird



- 1** Etwas von dem Moos unter Ihnen müssen Sie unbedingt haben. Gar keine leichte Aufgabe...  
**2** Helfer findet man überall. Das Schneckenpärchen Slim und Schleimi gehört auch dazu.  
**3** Alle Gegenstände Ihres Inventors können Sie mit dem Hologramm-Projektor detailliert betrachten. Dieses Wesen ist Zenti, der Zentimeterwurm.



jedoch als Waise in eine völlig andere Umgebung verschlagen.

Von nun an wächst er bei den Fahrmanns auf, einem einfachen, kinderlosen Landarbeiter-Ehepaar. Torin ist bereits zu einem jungen Mann herangewachsen, als seine Pflegeeltern plötzlich verschwinden.



Noch kann er nicht ahnen, daß auch hierbei wieder ein böser Zauber im Spiel ist. Also macht er sich auf, nach seinen vermeintlich leiblichen Eltern zu suchen.

Natürlich ist von Anfang an klar, daß Torin auf seiner Odyssee von einem Abenteuer ins nächste

schlittert. Er trifft auf die seltsamsten Gestalten, muß eine Fülle verschiedener Aufgaben erfüllen und erfährt immer mehr über sich und seine Herkunft. Sind seine Eltern vielleicht noch am leben? Wird Torin gar seiner eigentlichen Bestimmung, der Herrschaft über Strata,

**Martin Mirbach besteigt den Thron einer fabelhaften Welt...**

# TORIN'S PASSAGE





Mitunter ergeht es Ihnen wie Gulliver in Liliput. Aber auch dieses Zwergenvolk entpuppt sich als recht hilfreich.



So sieht die Pforte zu Asthenia, dem Reich Pecands, aus. Ziemlich düstere Gegend!

zugeführt? Oder gelingt es Pecand mit Hilfe der heimtückischen Lycenia, Torin für immer zu besiegen?

### Bewährtes Gameplay in prächtigem Gewand

Der Einstieg in das Spiel geschieht denkbar einfach. Ein ausführlicher Prolog in Form einer wunderschön animierten Grafik-Sequenz informiert den Spieler über die Vorgeschichte. Danach darf man für fünf Kapitel in die Rolle Torins schlüpfen und sich Stück für Stück seinen Weg zur Wahrheit erarbeiten. Wer unbedingt möchte, kann Torin's Passage auch in willkürlicher Reihenfolge spielen, also die einzelnen Kapitel nicht ihrer eigentlichen Reihenfolge nach durchlaufen. Der Punkttestand beginnt in diesem Fall natürlich immer wieder bei Null.

Ansonsten läuft das Spiel in für ein Adventure typischer Weise ab. Sie steuern Torin ganz einfach per Point&Click, auf die gleiche Weise treten Sie mit anderen Menschen, Zwergen, Tieren, Pflanzen und ähnlichen Dingen in Kontakt.

So erhalten Sie häppchenweise Informationen, die Sie allerdings nicht ohne weiteres verwerten können. Stets brauchen Sie Utensilien unterschiedlichster Art, die Sie in Ihrem Inventory verstauen, näher untersuchen und bei Bedarf wieder hervorkramen können. Wenn alles nichts hilft, haben Sie auch noch Ihren treuen Hund

## ALTERNATIVEN



### CHEWY - ESC FROM F5

Blue Byte • ca. DM 100,-  
Rasant, bunt und schrill



### WOODRUFF

Sierra • ca. DM 109,-  
Interessant, aber nicht für jeden Geschmack



### SPACE QUEST VI

Sierra • ca. DM 120,-  
Bunt, witzig, toll

Boogle, der mit seinen fantastischen Fähigkeiten überaus hilfreich sein kann.

Bis hierher also nicht viel Neues. Die eigentliche Faszination des Spiels liegt allerdings in den großartigen Grafiken. Dagegen sieht sogar Kings Quest VII hausbacken aus. Sorgsam kolorierte Handzeichnungen, Animationen bis in die kleinsten Details - zusammen mit dem absolut flüssigen Bewegungsablauf der Figuren hat man in der Tat den Eindruck, aktiv an einem echten Trickfilm teilzuhaben.

### Holen Sie sich Ihre Abenteuer in der Zauberwelt direkt ins Haus.

Dazu besteht die Möglichkeit, selbstlaufende Sequenzen wie mit einem Videorekorder vor- oder zurückspulen zu können. Die sehr schöne englische Sprachausgabe kann auf Wunsch durch deutsche Untertitel ergänzt werden.

### Unterhaltung ohne Schmalz

Tatsächlich, Torin's Passage ist wirklich ein Spiel für die ganze Familie. Die Geschichte hat das Potential, Eltern und Kinder gleichermaßen zu fesseln, ohne dabei jemals schmalzig zu werden. Denn wie wir alle wissen, besteht ja gerade diese Gefahr besonders gegen Ende eines Trickfilms. Das Spiel läuft nicht nur unter DOS, Windows 3.11 und Windows 95, sondern auch auf einem Apple Macintosh. In allen Fällen geht die Installation ebenso problemlos und komfortabel vonstatten wie der Rest der Steuerung. Gameplay pur von Anfang an. Wir wollen natürlich nicht verschweigen, daß der Schwierigkeitsgrad von Torin's Passage etwas unter dem eines herkömmlichen Adventures liegt.

Selbst wenn man die Möglichkeit, Punkte gegen Tips einzutauschen, nicht wahrnimmt, kommt man doch in den allermeisten Fällen sehr zügig voran. Macht man gar jederzeit von der angebotenen



So schlimm sieht die Unterwelt auf den ersten Blick gar nicht aus. Sogar die Pflanzen sind freundlich und können Ihnen wichtige Tips geben.

Hilfe Gebrauch, ist das Spiel fast schon etwas zu schnell zu Ende. Aber natürlich bleibt es jedem selbst überlassen, wie er Torin's Passage spielen möchte. Als Konzession an jüngere Familienmitglieder oder Adventure-unerfahrene Elternteile ist diese Vorgehensweise jedoch bestens geeignet.

Es sieht also ganz so aus, als ob es dieses Jahr zu Weihnachten eine echte Alternative zum Gang in die oftmals proppevollen Kinosäle gibt. Bedenkt man, daß alle Familienmitglieder so über einen wirklich langen Zeitraum Unterhaltung finden, erscheint auch das Preis-Leistungs-Verhältnis in einem günstigen Licht. Und die Cola aus dem Kühlschrank schmeckt doch auch zum Mikrowellen-Popcorn einwandfrei, oder? Holen Sie sich Ihre Abenteuer in der Zauberwelt direkt ins Haus, mit Torin's Passage werden Sie es nicht bereuen. Großes Ehrenwort. 

## TORIN'S PASSAGE

### Hersteller

Sierra  
Tel.: (06103) 99 40 40  
Preis: DM 129,95

### Mindestanforderungen

486 DX-66, 8 MB RAM, DOS 5.0 oder Windows 3.11, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, SVGA-Grafikkarte, Sound Blaster-kompatible Soundkarte, Maus.

### Pro

Fantastische Grafiken  
Märchenhaft gute Story  
Absolut problemloses Handling  
Für die ganze Familie geeignet

### Kontra

Für erfahrene Spieler zu leicht  
Nicht alle Animationen lassen sich "vorspulen"

# 82%



# Aliens - A Comic Book Adventure

Das Weltall - kalt, dunkel und still. Die ideale Umgebung nicht nur für Aliens. Auch Martin Mirbach fühlt sich dort sehr wohl.



## CD REVIEW

**G**roßartig vorzustellen braucht man Aliens wohl nicht. Der erste Kinofilm hat mittlerweile echten Kultstatus erreicht, und die Nachfolger waren auch nicht gerade von schlechten Eltern. Okay, der letzte Streifen liegt nun schon einige Zeit zurück, aber das Thema hat durchaus nicht an Aktualität verloren. Species, derzeit in den Top Ten der deutschen Kino-Charts, hat zwar nicht direkt mit Aliens zu tun, die gestalterischen Gemeinsamkeiten sind allerdings nur allzu offensichtlich. Kein Wunder, schließlich entwirft kein zweiter so häßlich-schöne fremde Lebensformen wie H.R. Giger. Auf der Schwelle zum interaktiven Film war es daher lediglich eine Frage der Zeit, bis sich auch Spielehersteller für diesen Stoff interessierten. Trotzdem entschied man sich bei Mindscape für einen anderen Ansatz. Wohl nicht zuletzt wegen des riesigen Erfolges der Dark Horse-Comics und Graphic Novels hat man erst gar nicht versucht, aus Aliens ein spielbares Filmepos zu machen, sondern - einen spielbaren Comic!



Dies ist ein besonders nettes Alien. Es hat mich zum Fressen gern

### Die Zukunft sieht düster aus

Wir schreiben das Jahr 2157. Die Lebensbedingungen auf Mutter Erde verschlechtern sich rasant. Überbevölkerung, Umweltverschmutzung und permanente gewalttätige Konflikte machen den Planeten zusehends unbewohnbar (hört sich doch alles sehr bekannt an, nicht wahr?). Ein Ausweg ist jedoch in Sicht: CIC, ein Industriegigant, der

die vereinten Ressourcen der letzten Industrienationen ausschöpft, hat eine Möglichkeit gefunden, große Teile der Menschheit zu evakuieren. Mit Hilfe modernster Technologien kann auch auf bislang völlig unbewohnbaren Fels- und Eisplaneten eine Atmosphäre entstehen, wie wir sie von der Erde her kennen.

Dieses Programm läuft seit mittlerweile über 30 Jahren, und das

Raumschiff USS Sheridan, einer der Hauptschauplätze des Spiels, befindet sich nach einer solchen Mission gerade auf dem Heimweg. Die Crew liegt, wie bei solchen Aufträgen üblich, bis zur Landung tiefgekühlt in einem künstlichen Tiefschlaf. Doch diesmal schellt der Wecker unerwartet früh. Nach einem Notruf, abgesandt vom Planeten B54c, auf dem in einem riesigen Bergwerk Rohstoffe abgebaut werden, startet der gewaltige Bordcomputer MOM automatisch die Reanimierung der gesamten Mannschaft. Das Spiel beginnt!

### Drei Männer und ein Weib

Die Aufgabe des Spielers ist klar umrissen. Zunächst muß die Sheridan sicher auf dem Planeten B54c gelandet werden, dann soll außerhalb des Schiffes nach den Gründen für das SOS gesucht werden. Daß Sie es dabei mit Aliens zu tun bekommen, wird Sie wahrscheinlich nicht sonderlich überraschen. Mehr wird an dieser Stelle allerdings über den Verlauf der Handlung nicht verraten. Es kann schließlich nicht der Sinn eines Reviews sein, dem Spieler den Spaß an seiner neuen Errungenschaft zu nehmen, oder? Trotzdem schon so viel: Eine Enttäuschung ist dieses Adventure bestimmt nicht.







Ihre Zähne sind in Ordnung, aber Ihr Zahnfleisch...

Der gefällig leichte Einstieg erfolgt völlig intuitiv per Point & Click-Steuerung, alles weitere ergibt sich praktisch wie von selbst. Als Spieler hat man die Möglichkeit, seine Spielfigur über ein Dialogmenü mit den anderen Figuren in Kontakt treten zu lassen. Die einzelnen Dialogpassagen sind dabei erfrischend originell, was bei der Figurenkonstellation eigentlich zu erwarten war. Zum einen sind zwischenmenschliche Konfliktsituationen bei drei Männern und nur einer Frau wohl unvermeidlich, zum anderen verfügen die Figuren (laut Handbuch) über einen IQ von mindestens 115. So muß man als Spieler lernen, mit den Stimmungen seiner Kollegen umzugehen und darf ihnen natürlich

keine Aufgaben übertragen, deren Ausführung nicht ihren Fähigkeiten entspricht.

Aliens besteht aus drei Kapiteln von mittlerem Schwierigkeitsgrad, deren Bewältigung auch für Genre-

### Der Spieler kommt sich wirklich vor wie der Held in einem Comic.

Einsteiger (mit viel Geduld) im Bereich des Möglichen liegt. Neben Standardaufgaben wie dem Einsammeln verschiedenfarbiger Pässe oder wichtiger Gegenstände

sind aber auch einige Feinheiten zu beachten. Sollten Sie zum Beispiel vor dem Verlassen Ihres Schiffes schlicht vergessen haben, etwas zu essen oder gar dem Bordcomputer nicht die Kontrolle über die Sheridan übertragen haben, kann man nur hoffen, daß Sie zumindest Ihren Spielstand gespeichert haben. Denn allzu lange wird das Spiel in diesem Falle für Sie nicht mehr dauern.

### Ein grafischer Genuß

Neben dem umfangreichen und interessanten Gameplay darf man natürlich nicht vergessen, die Sprachausgabe, die gesampelten Geräusche und den stimmungsvollen Soundtrack zu erwähnen. Ist hiermit geschehen. Ganz besonders herausgestellt werden muß allerdings die grafische Gestaltung des Spiels. Der Spieler kommt sich wirklich vor wie der Held in einem Comic. Da macht es auch überhaupt nichts, daß die Gesichter der Figuren während der Sprachausgabe nicht animiert sind. Besser professionell gezeichnete Charakterköpfe als hölzerne Laiendarsteller, wie wir sie schon in viel zu vielen Videosequenzen ungläubig bestaunen konnten. Wer sich unbedingt bewegte Bilder anschauen möchte, ist bei den brillanten Intro- und Zwischenszenen ohnehin bestens aufgehoben. Genauso würde wohl ein Dark Horse-Comic aussehen, wenn sich die Figuren in ihren Kästchen bewegen dürften. Wenn es bei uns einen Preis für die beste Grafik des Monats gäbe, hätte Aliens ihn sicher verdient.

### Immer Ärger mit Cryo

So schön sich bis hierher alles angehört haben mag, der Ärger mit dem Spiel beginnt viel früher. Also, zum Schluß noch einmal ganz zurück zu den Anfängen! Bei Aliens handelt es sich um ein reines DOS-

Spiel mit mittlerweile durchschnittlich zu nennenden Anforderungen an die Hardware (siehe unten). Trotzdem dürfen Sie sich mitunter auf einige Unannehmlichkeiten bei der Installation gefaßt machen, auch wenn Ihr System die gewünschten Anforderungen erfüllt oder gar übertrifft. Zunächst einmal läßt Sie die Routine nicht wählen, auf welchem Laufwerk Sie das Spiel installieren möchten, sondern es trifft diese Entscheidung selbsttätig. Sofern Sie über mehrere Festplatten verfügen und Ihre Spiele immer auf derselben installieren, weil die andere vielleicht für Anwendungen (oder Windows 95) reserviert bleiben soll, könnte dies recht ärgerlich sein. So weit, so schlecht.

Sollten Sie aber darüber hinaus eine 16-Bit-Soundkarte Ihr Eigen nennen, könnte es sein, daß Sie in weitaus größere Schwierigkeiten geraten. Zwar läuft Aliens mit allen alten 8-Bit-Karten einwandfrei, bei allen besseren Modellen geht das große Stottern los (zumindest, sofern es sich "nur" um 100% kompatible Soundkarten handelt und nicht um die weitaus teureren Originalprodukte). Bei einer Karte in unserem Test ließ sich Aliens nach erfolgreicher Installation sogar überhaupt nicht mehr starten. Das Start-Up brach immer wieder beim Abfragen der Interrupts ab, auch wenn zuvor im Setup auf eine Soundausgabe komplett verzichtet wurde. Nun ist das leidige Problem mit 16-Bit-Soundkarten bei Produkten, an denen Cryo beteiligt war, beileibe nicht neu. Es wird langsam höchste Zeit, den verantwortlichen Programmierern mal ordentlich auf die Finger zu klopfen. Bis dahin bleibt uns keine andere Wahl: Für diesen ganzen Ärger wird ein ansonsten interessantes, fesselndes und wirklich gutes Adventure mit einem ordentlichen Punktabzug bestraft. Leider! (P)

## ALTERNATIVEN



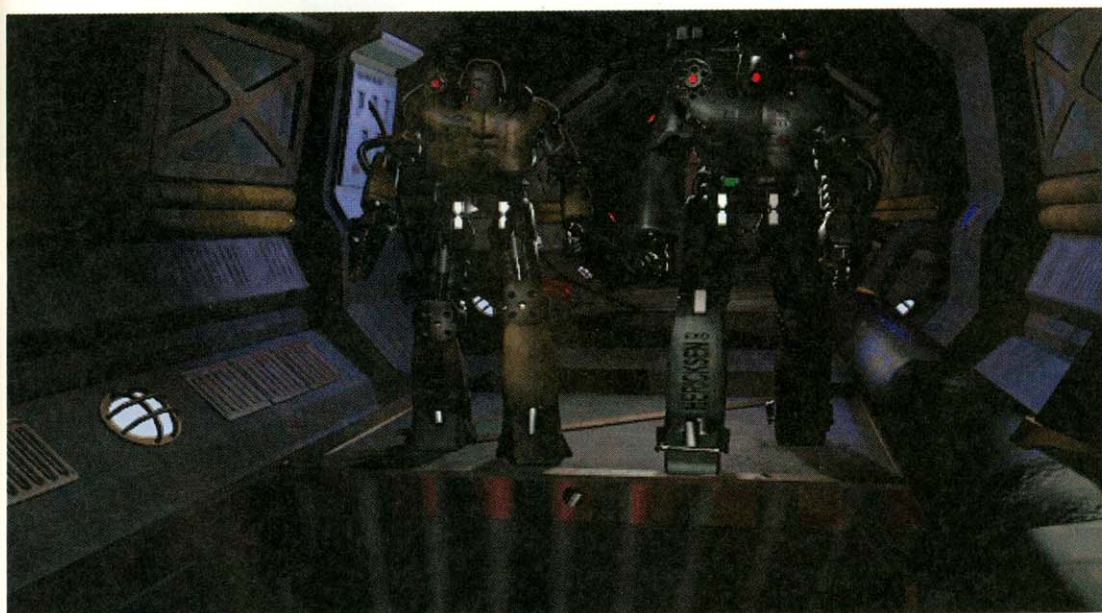
**STAR TREK TNG - A FINAL UNITY**  
Microprose • ca. DM 120,-  
Trefflich umgesetztes Space-Adventure



**THE DAEDALUS ENCOUNTER**  
Mechadeus • ca. DM 120,-  
Spitzensound, Tia Carrera, schwere Bedienung



**SPACE QUEST 6**  
Sierra • ca. DM 120,-  
Bunt, witzig, nicht nur für Kenner



Wenn diese beiden noch einen Schritt vorwärts machen, sind sie ganz schön heruntergekommen

## ALIENS A Comic Book Adventure

### Hersteller

Mindscape  
Tel.: 0208 / 99 24 100  
Preis.: DM 129,95

### Mindestanforderungen

486DX-66, 8 MB RAM, 20 MB auf der Festplatte, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk, MS DOS 5.0, Soundkarte, Maus.

### Pro

Sehr gute Spielbarkeit  
Interessantes Konzept  
Hervorragend adaptierte Story  
Erstklassige Grafikgestaltung

### Kontra

Für Adventure-Profis wohl nicht schwer genug  
Langsame und wenig komfortable Installation  
Große Probleme mit 16-Bit-Soundkarten

**60%**



# SHIVERS

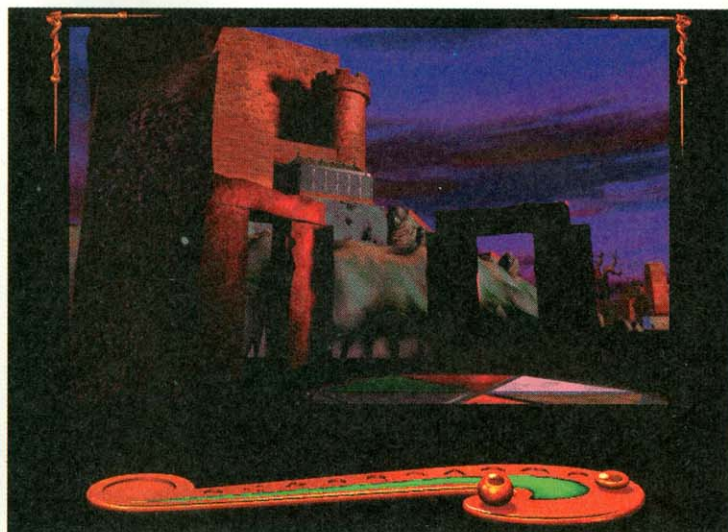
Kevin allein zu Haus? Kinderkram! Martin Mirbach allein im Museum - das ist der Stoff, aus dem Alpträume sind.



CD REVIEW



Dieser Drachenkopf fungiert auch als Briefkasten. Sie sollten unbedingt nachschauen, ob vielleicht Post gekommen ist.



Diese Gesteinsformation erinnert nicht zufällig an Stonehenge. Dort gilt es auch, eines der ersten Rätsel zu lösen.

**H**orror-Adventures haben Tradition und stehen bei den Spielern auch momentan sehr hoch im Kurs.

Phantasmagoria, Talisman, Frankenstein - kein anderes Genre eignet sich auch nur halb so gut zur Erzeugung von Gänsehaut und kaltem Schweiß. Kein Wunder also, daß die Welle der Neuveröffentlichungen auf diesem Gebiet nicht abreißt. Sierra, ein anerkannter Spezialist in Sachen Adventures, bringt nun mit Shivers den ersten Teil einer ganzen Reihe solcher Spiele auf den Markt. Dementsprechend hoch sind die Erwartungen, denn wer kauft schon einen Folgetitel, wenn selbst der Opener nichts taugt? Also los: Zähne zusammenbeißen, die Hände aus den Taschen und dann kopfüber in die Nacht!

## Keine Verjährung für Mord

15 Jahre ist es her, daß in einer amerikanischen Stadt zwei Teenager verschwanden. Die Polizei ging anfangs davon aus, daß die beiden einfach zusammen durchgebrannt waren. Die Aussagen der Mitschüler und der Eltern konnten diese Annahme jedoch nicht bestätigen. Die Wahrscheinlichkeit eines Gewaltverbrechens lag also nahe. Wie dem auch sei, weder die Opfer noch der Killer wurden jemals gefunden.

Natürlich brodeln die Gerüchteküche seitdem unaufhörlich. Im Mittelpunkt der Spekulationen steht Prof. Windenot, ein geheimnisvoller Gelehrter und Inhaber eines obskuren Museums. Angeblich soll er die beiden Teenager bestialisch ermordet und im Keller seines Museums verscharrt

haben. Aber auch für diese Theorie gibt es keinerlei Beweise, und der Professor ist bereits seit einiger Zeit unauffindbar.

Ausgerechnet in dieses Museum läßt sich nun ein anderer Teenager

## Für Nervenkitzel sorgen zehn Dämonen

freiwillig einsperren. Eine ganze Nacht will er im Rahmen einer Mutprobe hier verbringen. Seine Freunde, die ähnliche Abenteuer auf Friedhöfen und anderen unheimlichen Orten bereits hinter sich haben, sichern das Eingangstor mit Schloß und Kette, um ein vorzeitiges Beenden der Mutprobe unmöglich zu machen. Sie versprechen, ihren Freund bei Sonnenaufgang wieder am Tor abzuholen. Aber wird er diese Nacht überstehen?

## Dämonen, Rätsel und eine endlose Nacht

Sicher ahnen Sie bereits, wer in die Rolle dieses unglückseligen Teenagers schlüpfen muß. Ganz genau, der Spieler höchstpersönlich. Und daß man sich nicht einfach auf irgendeine Couch im Museum legen kann, um die Nacht durchzuraten, versteht sich wohl auch von selbst. Für den Nervenkitzel sorgen in diesem Fall zehn Dämonen, deren Lieblingsbeschäftigung darin besteht, armen Menschlein die Lebensenergie abzusaugen. Damit Ihnen genau dies nicht passiert, müssen Sie versuchen, sämtliche Dämonen nacheinander einzufangen. Für jedes dieser

Geschöpfe gibt es im Museum ein Gefäß, aus dem es nicht mehr entfliehen kann. Und dazu einen Talisman, um den Dämon erst einmal in das Gefäß zu befördern. Erschwert wird dieses Verfahren dadurch, daß nur Talismane und Gefäße wirken, die auch zusammengehören, und dann auch nur bei dem entsprechenden Dämon. Nun ist es aber nicht damit getan, irgendwelche Töpfe mit irgendwelchen Glücksbringern zu

kombinieren und so das Spiel abschließen zu können. Vielmehr ist unterwegs eine stattliche Anzahl an Rätseln zu lösen. Allein um erst einmal in das Museum hinein zu gelangen, darf man einige Wege zurücklegen und mehrmals seine Kombinationsgabe unter Beweis stellen. Außerdem möchten Sie ja, wenn möglich, Näheres über den mysteriösen Professor und die verschwundenen Teenager in Erfahrung bringen, oder?



Wenn Sie sich umdrehen, um durch diesen Steinbogen zu sehen, erhalten Sie einen wichtigen Hinweis für das Stonehenge-Puzzle.



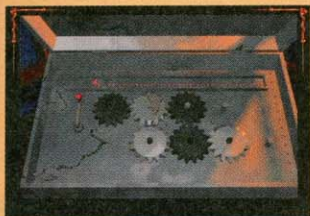
Wer erinnert sich an Phantasmagoria? Dort sah das Theater zum Verwechseln ähnlich aus...



Über die Vorgeschichte des Spiels erfährt man aus der Zeitung. Ob Sie auch dieses Rätsel lösen können?



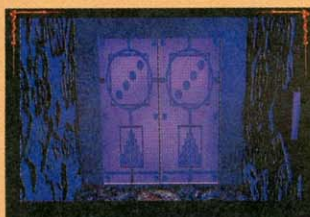
## Sechs Rätsel die Sie knacken müssen.



Bei diesem Puzzle müssen die weißen Zahnräder gegen die schwarzen ausgetauscht werden. Allerdings in nur sieben Zügen!



Um das Stonehenge-Puzzle lösen zu können, müssen Sie schon im Vorfeld sehr aufmerksam sein.



Einfach lassen sich die meisten Türen in Shivers nicht öffnen. Sieht eher aus wie ein Tresor, gel?



Das Ziel dieses Puzzles ist es, den Schrank unter den Schubladen zu öffnen. Viel Spaß!



Auf dieser kleinen Orgel müssen Sie eine Melodie nachspielen, die Sie zuvor gehört haben. Für Musiker wahrscheinlich kein Problem...



Wenn die Trommeln nicht exakt in der richtigen Reihenfolge geschlagen werden, geht's an dieser Stelle nicht weiter.

Shivers präsentiert sich aus einer subjektiven Perspektive. Sie steuern also keine Spielfigur, sondern nehmen Ihre Umgebung durch die Augen des eingeschlossenen Teenagers wahr. Mit den Optionen vorwärts, rechts, links, umdrehen und teilweise auch mit der Möglichkeit, nach oben und unten zu schauen, klicken Sie sich von einer Grafik zur nächsten.

Entspricht diese Form der Steuerung noch dem allgemeinen Adventure-Standard, erlebt man allerdings eine Überraschung, sobald man nach interessanten Gegenständen Ausschau hält. Weder verändert sich das Cursor-Symbol, noch erscheint bei wichtigen Gegenständen eine Texteinblendung, um so die Aufmerksamkeit des Spielers zu wecken. Vielmehr muß jedes interessant erscheinende Ding separat angeklickt werden. Nur so läßt sich erkennen, ob es für ein weiteres Vorankommen im Spiel wirklich wichtig ist. Dieses Verfahren ist sicher neu und erschwert das zügige Durchspielen, mit der Zeit geht einem die ewige Zwangs-Klickerei aber schon ein wenig auf die Nerven.

Gar nicht innovativ sehen dagegen die Grafiken aus. Ein gerendertes Bild folgt dem nächsten, was in diesem Fall jedoch absolut nicht negativ gemeint ist. Im Gegenteil, wird doch hier eindrucksvoll bewiesen, was mit bekannten Techniken alles machbar ist. Allein die pure Schönheit dieser Bilder, gepaart mit bewußt düsterer Farbgebung und der liebevollen Ausgestaltung bis in kleinste Details, rechtfertigen den Kauf. Ein stimmungsvoller Soundtrack, wie bei Sierra nicht anders erwartet, und eine Handvoll gelungener Videosequenzen runden den positiven Gesamteindruck ab.

### Am Puls der Zeit

Bei Shivers handelt es sich weder um ein sonderlich innovatives Spiel noch um den würdigen Nachfolger von Phantasmagoria. Erstens ist dieses Paar Schuhe ganz einfach eine Nummer zu groß, und zweitens gibt sich Sierra erst gar keine Mühe, Shivers als interaktiven Film zu verkaufen. Vielmehr wird hier in solider Art und Weise gezeigt, wie ein ordentliches Adventure auszusehen hat. Wer Spaß daran hat, sich durch eine eindrucksvolle Anzahl zum Teil wirklich vertrackter Puzzles zu klicken, wird mit Sicherheit voll auf seine Kosten kommen.

Fairerweise muß aber erwähnt



Die Grafiken sind schon eine Wucht! Beachten Sie nur die vielen schönen Details in diesem Raum!



In einem Museum mit solchen Gestalten in jeder zweiten Ecke möchte ich nicht unbedingt eingeschlossen sein. Sie etwa?

werden, daß kein Rätsel absolut unlösbar ist und Lösungshilfen überall im Museum und der näheren Umgebung verstreut sind. So muß man mitunter einige Wege zurücklegen und in vielen versteckten Winkeln suchen, in eine völlig aussichtslose Situation wird man aber nicht geraten.

Neben der guten Spielbarkeit weiß auch die sorgsam konstruierte Geschichte zu überzeugen. Die Stimmung des Spiels nimmt den Spieler schnell gefangen, was auch mit dem bewußt nonlinearen Handlungsaufbau zusammenhängt. Die Reihenfolge des Vorgehens spielt nämlich innerhalb des Museums keine Rolle mehr, sie hängt nur davon ab, welche Kombination von Talisman und

Gefäß sich gerade im Inventory befindet. Denn dort ist lediglich für jeweils eine Platz. Wirklich ins Auge fallen nur die phantastischen Grafiken, der einzige Wermutstropfen liegt in dem oben erwähnten Experiment mit der Steuerung. Alles in allem: nicht neu, aber gut. (P)

## SHIVERS

### Hersteller

Sierra  
Tel.: 06103 / 99 40 40  
Preis: ca. DM 90,-

### Mindestanforderungen

486DX-33, 8 MB RAM, Windows 3.1 oder höher, Double Speed CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Sound Blaster-kompatible Soundkarte, Maus.

### Pro

Die Grafik ist ein echter Genuß  
Keine unfairen Rätsel  
Umfangreich und voller Überraschungen  
Stimmungsvoller Soundtrack

### Kontra

Nicht wirklich innovativ  
Etwas ungewöhnliche Steuerung  
Mitunter sehr lange Wege

# 74%

## ALTERNATIVEN



**PHANTASMAGORIA**  
Sierra • ca. DM 100,-  
Das bisher beste  
Horror-Adventure



**FRANKENSTEIN**  
Interplay • ca. DM 109,-  
Dauerspaß mit  
fotorealistischen Grafiken



**ALONE IN THE DARK 3**  
Infogrames • ca. DM 119,-  
Gelungene Geschichte in  
schöner 3D-Umgebung



Ein gemeiner Virus attackiert die Welt - lautlos, tückisch, tödlich.  
Doch Martin Mirbach bleibt resistent...

# This means war



## CD REVIEW

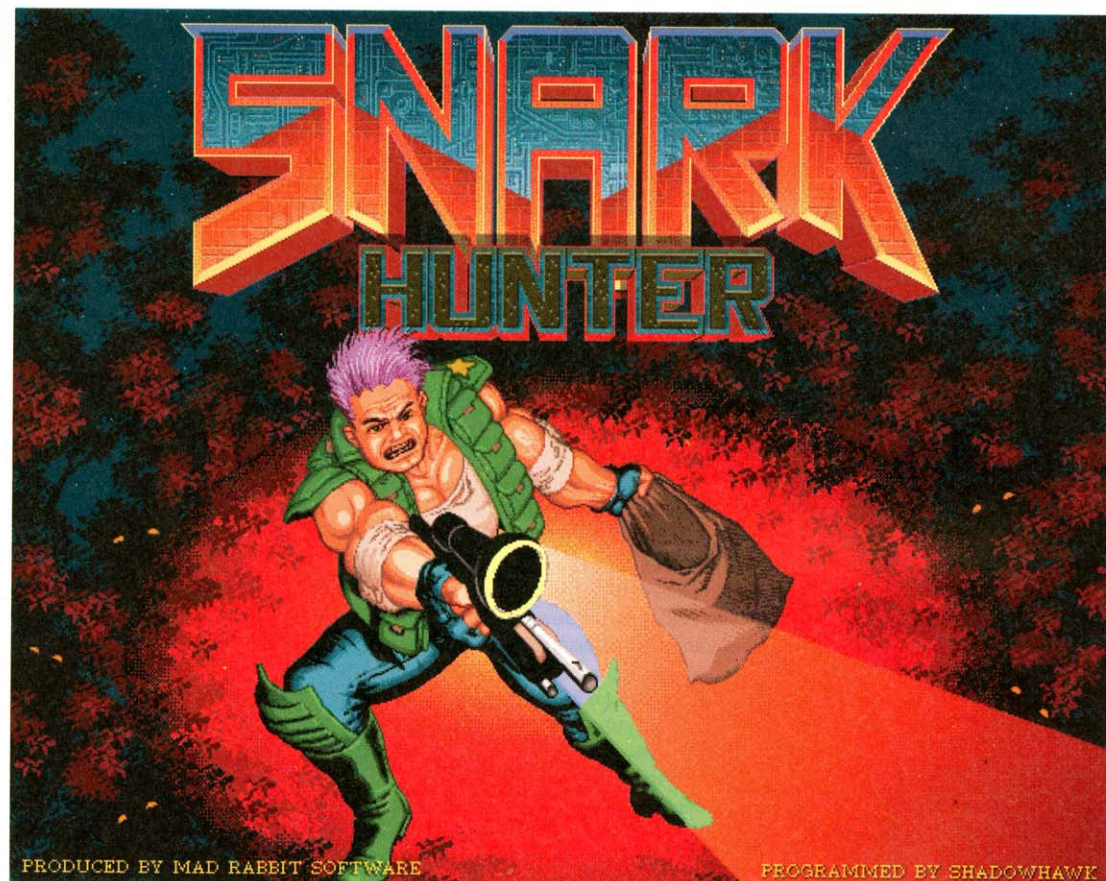
**E**s gibt einen Friedensplan für Bosnien. Und auch in Nordirland herrscht endlich Ruhe. Die vorweihnachtliche Idylle ist scheinbar perfekt. Scheinbar. Denn bei Microprose sieht man die Zukunft der Menschheit, allen Friedensmeldungen zum Trotz, eher düster. Nun sind Strategiespiele mit Endzeit-Szenario so neu leider nicht. Ein paar neue Waffen hier, die eine oder andere bunte Figur dort (natürlich niemals ganz ohne Gegenwartsbezug) - bleibt abzuwarten, ob diese Mischung allein die Spieler von den Hockern reißen wird. Oder sollte sich doch mehr hinter This Means War verbergen? Neugier läßt sich ja bekanntlich schwer abstellen...

### Es war einmal in naher Zukunft...

Als Geschichte rund ums Spiel wollten sich die Leute von Microprose jedenfalls etwas ganz Originelles einfallen lassen. Die Wurzel allen Übels ist nämlich diesmal - ein Computerspiel. Snark Hunt heißt das imaginäre Produkt der Zukunft, und es ist sogar dermaßen toll ausgefallen, daß es sich bei jungen und alten Spielern aus aller Herren Länder ungemeiner Sympathie erfreut. Schon schlappse sechs Monate nach seiner Veröffentlichung ist Snark Hunt der Renner auf allen Rechnern, vom Notebook bis zum Netzwerk.

Dann schließlich schlägt das Schicksal mit erbarmungsloser Härte zu. Ein Virus ungeahnter Bosheit entflucht dem Spiel und stürzt sämtliche Computer der Welt in gähnende Leere. Nichts geht mehr - keine aktuellen Börsenkurse, kein Licht, kein Wasser, kein Strom. Die Zivilisation scheint am Ende, ganze Nationen erliegen einem totalen Energieausfall. Nur einige Universitäten mit eigenen Ressourcen arbeiten verbissen an einer möglichen Lösung und machen alsbald den Verursacher des globalen Chaos aus. Shadowhawk, genialer Programmierer von Snark Hunt, ist zwar für das ganze Drama verantwortlich, aber weltweit nicht zu lokalisieren.

Mittlerweile scharen charismatische Anführer in aller Welt



PRODUCED BY MAD RABBIT SOFTWARE

PROGRAMMED BY SHADOWHAWK

Heiß begehrt und brandgefährlich: Snark Hunter - ein Computerspiel stürzt die Welt in den Abgrund.

fanatische Anhänger um sich, alle mit dem einen Ziel: Unterjochung sämtlicher Gegner und Erlangung der Weltherrschaft. Solch schillernde Figuren mit klangvollen Namen wie Mondo Khan, Napolienne oder Sheik Omar bringen aus verschiedensten Motivationen ganze Erdteile unter ihr Zepter. Und als ob all dies nicht genug des Schlechten wäre, macht plötzlich ein noch grausameres Gerücht die Runde: Shadowhawk kehrt zurück, diesmal mit einer Streitmacht, die mächtig genug ist, jeden Gegner hinwegzufegen. Die Herrschaft über den Erdball scheint ihm sicher - oder wollen Sie ihn etwa aufhalten?

### Im Westen nichts Neues

Genau das sollen Sie nämlich. Eines Tages klopft die reizende Assistentin des Oberbefehlshabers der Free World Alliance, General Noah Adams, an Ihre Tür und befördert Sie schnurstracks und ohne groß zu fragen zum Colonel. Allerdings nicht ganz ohne Hintergedanken. Als Gegenleistung wird erwartet, daß Sie sich in unzähligen Einsätzen nicht

nur mit den bereits erwähnten Hordenführern herumschlagen, sondern letztendlich auch noch Shadowhawk selbst besiegen.

Was sich bis hierher recht exotisch anhören mag, entpuppt sich spieltechnisch eher als hausbacken. Wie in jedem anderen Strategiespiel mittlerer Güte stehen Ihnen auch in This Means War die bekannten

Möglichkeiten zur Verfügung. Sie produzieren und kommandieren verschiedene Einheiten und Waffengattungen, halten die Energieversorgung im Auge, betreiben Forschung. Auch die Reparatur beschädigter Einheiten, sowie die Entwicklung neuer Systeme gehören zu Ihren Aufgaben.



In einem Briefing erfahren Sie Einzelheiten zu den jeweiligen Einsätzen. Die Bilder sind nicht animiert.



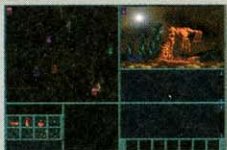
# ALTERNATIVEN



**BATTLE ISLE 3**  
Blue Byte • ca. DM 120,-  
Originelle Story,  
aufwendige Gestaltung,  
sehr umfangreich



**COMMAND & CONQUER**  
Virgin • ca. DM 100,-  
Gute Grafiken, einfaches  
Handling, nicht zu schwer



**ASCENDANCY**  
Logic Factory • ca. DM 120,-  
Gelungenes  
Weltall-Strategie, leicht  
bedienbar

Der Einstieg in das Spiel gestaltet sich auch für Neulinge in diesem Genre überaus angenehm. Die wesentlichen Informationen über die Spielsteuerung hat man schnell dem Handbuch oder der ausführlichen Online-Hilfe entnommen, der Rest ist reine Übungssache - oder Erfahrung. Hält man sich an ein paar wesentliche Regeln, läßt der Erfolg in den ersten Missionen nicht lange auf sich warten. Vor allen Dingen sollten Sie auf eine ausreichend hohe Bevölkerungsdichte in Ihrer Umgebung achten und immer eine Reserve im eigenen Camp zurücklassen, selbst wenn die Situation noch so günstig erscheint. Auch wenn die Einsätze immer schwieriger werden, hat man auf diese Art und Weise eine solide Ausgangsposition.

## Zurück zu den Anfängen?

Etwas ungewöhnlich dagegen erscheint die Darstellung des Spiels auf der Gefechtskarte. Ungewöhnlich deshalb, weil auf Luxus scheinbar bewußt verzichtet wurde. Aufwendige Pop-Ups oder die übliche Anzahl separater Bildschirme werden Sie ebenso vergeblich suchen, wie teuer produzierte Videosequenzen. Statt dessen läuft das gesamte Spiel auf einer einzigen Karte ab, die wegen ihrer Größe aber nicht komplett überschaubar ist. Also ist horizontales und vertikales Scrolling angesagt. Da sämtliche Kampfhandlungen in Echtzeit stattfinden, kann es durchaus passieren, daß Ihre Kommandozentrale angegriffen wird,

während Sie sich gerade um die Produktion neuer Waffensysteme kümmern. Sehen können Sie den Angriff dann zwar nicht, aber keine Angst, das Kampfgetümmel ist unüberhörbar.

Ansonsten ist die Steuerung komplett per Maus überaus angenehm. Eine Infanterie-Einheit wird zum Beispiel durch nur eine Figur auf dem Spielfeld dargestellt und ist somit leicht kontrollierbar. Der jeweils mögliche Aktionsradius wird

## Ein paar innovative Ideen bei der Story wären nötig gewesen

durch einen roten Kreis dargestellt, was ebenfalls zur Vereinfachung der Einsatzplanung beiträgt. Überhaupt schwebt der Eindruck gewollter Schmucklosigkeit wie ein Damokles-Schwert über This Means War: Irgendwie ist ja alles ganz nett und leicht bedienbar - trotzdem ist man mittlerweile einfach mehr gewohnt.

## Klassenziel nur knapp erreicht...

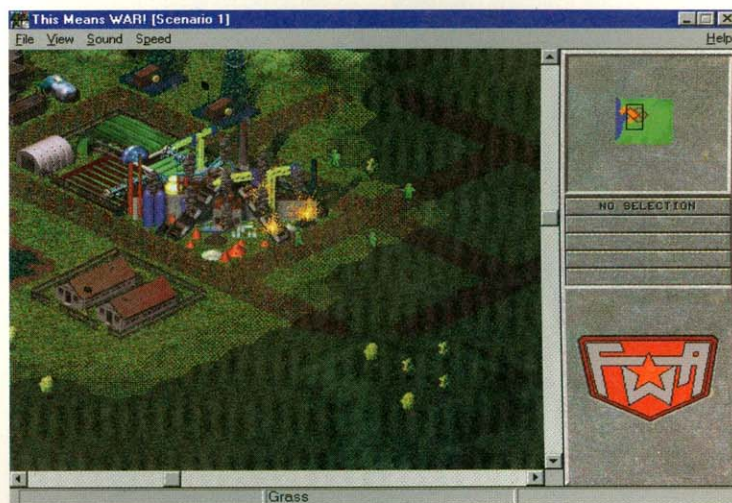
Zum Glück fängt die kompromißlos simple Spielgestaltung schon bei der Installation an. This Means War läuft unter Windows und fühlt sich in diesem Umfeld sichtlich wohl. Sound- und Grafikkarten werden sofort und zuverlässig erkannt, auch die eingestellte Grafikauflösung sowie die Anzahl der dargestellten Bildschirmfarben sind rasch erfaßt. Wer möchte, kann direkt von der CD



Volltreffer! Die Kommandozentrale steht in hellen Flammen. Leider aber ist es unsere eigene...



Ein typischer Gefechtsbildschirm, horizontal und vertikal scrollbar. Hier spielt sich der allergrößte Teil des Spiels ab.



So langsam wird's eng. Immer mehr feindliche Truppen nähern sich unserem Lager. Es wird höchste Zeit, die passende Antwort zu finden!

spielen, allerdings läuft der Grafikaufbau dann wesentlich behäbiger ab. Ansonsten passen sich die Grafiken wunderbar dem unauffälligen Gesamteindruck des Spiels an. Der Sound fällt leider etwas schlechter aus. Die recht sparsam eingesetzten Geräusche wirken oft künstlich, das Kampfgeschrei der Soldaten zum Teil gar ungewollt komisch.

This Means War entspricht sicher nicht der heutzutage üblichen pompösen Spielgestaltung. Was auf den ersten Blick vielleicht etwas enttäuschend anmuten mag, tut dem eigentlichen Spielspaß allerdings keinen Abbruch. Besonders die einfache Installation und die leicht erlernbare Spielsteuerung machen dieses Spiel zu einer verführerischen

Einstiegsdroge für Genre-Neulinge. An Umfang und Gameplay läßt sich eigentlich auch nicht mäkeln, etwas mehr Aufwand in Grafik und Sound sowie ein paar innovative Ideen bei der Story wären aber schon nötig gewesen, um sich von der breiten Masse abzuheben. Technisch jedenfalls ist heute wesentlich mehr machbar. Und wünschenswert. 

## THIS MEANS WAR

**Hersteller**  
Microprose  
Tel.: 05241/ 94 64 80  
Preis: DM 119,95

**Mindestanforderungen**  
486/33, 4 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, Windows 3.11 oder 95, VGA/SVGA, Maus

**Pro**  
Leichter Spieleinstieg  
Übersichtliche Strukturierung  
Für Anfänger sehr interessant

**Kontra**  
Sehr schlechte Gestaltung  
Für erfahrene Spieler zu simpel  
Abstruse Geschichte  
Keine Innovationen



Das ist das Ende! Unser schönes Lager geht in Schall und Rauch auf. Diese Schlacht ist wohl verloren.

**72%**

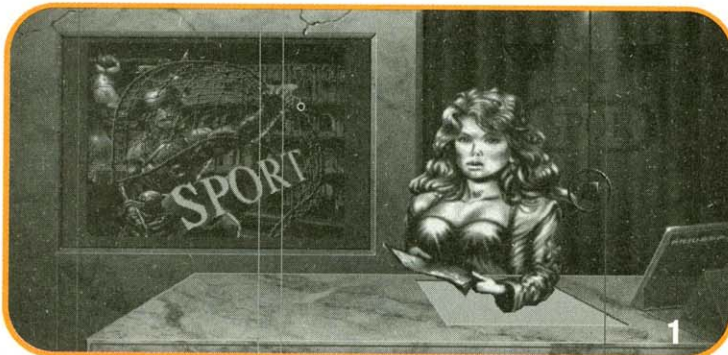


# Imperium Romanum

**“Die spinnen, die Römer” dachte sich Lorenz Steinke und wagte den Zeitsprung zurück in das Imperium Romanum.**



**CD REVIEW**



**W**irklich gut sind Adventures erst, wenn die Handlung so richtig verrückt ist: Nichts darf so sein wie im richtigen Leben. Überall muß es völlig abgedrehte Überraschungen geben, jedes Rätsel muß mehrmals um die Ecke gedacht werden, und der Gärtner darf nicht der Mörder sein. Imperium Romanum verspricht, eines dieser Spiele zu sein. Wenn Sie sich auf dieses Game einlassen, landen Sie nicht nur in einem überaus ungewöhnlichen alten Rom, das es so in keinem Geschichtsbuch gab. Ganz nebenbei erfahren Sie auch, daß der alte Julius Cäsar bereits Fernseher und Telefon besaß. Wer hätte das gedacht?

## Besser gut versichert

Irgendwie muß unser Held Gaius Ludus, ein kleiner Museumsangestellter im alten Rom, heute mit dem linken Fuß zuerst aufgestanden sein. Erst kommt er zu spät zur Arbeit, und dann läuft er auch noch seinem Chef direkt in die Arme. Dieser hält dem armen Gaius natürlich eine Standpauke, die sich gewaschen hat. Anschließend bekommt Gaius die undankbare Aufgabe, eine ziemlich schwere Statue des großen Imperators Julius Cäsar in das Büro des Chefs zu bringen. Das kann natürlich nur schief gehen.

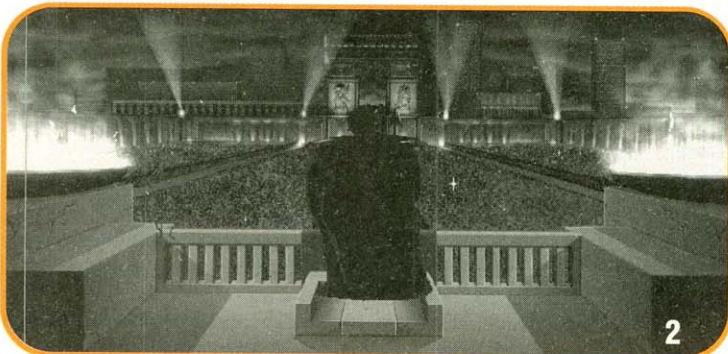
Prompt wirft der ungeschickte Gaius die Statue beim Transport um. Der Schädel des hochverehrten Kaisers zerbricht in tausend Stücke. Und zwischen diesen Steinbrocken findet Gaius eine alte Schriftrolle, die eine ebenso geheimnisvolle wie rätselhafte Geschichte von einer goldenen Lade und einem gewissen Wagen des Gottes Merkur erzählt.

Mit dieser Schriftrolle beginnen für unseren Gaius, dessen Leben bis dahin eher ruhig verlief, große Abenteuer. Seine Aufgabe ist es, das Rad der Geschichte, das ganz schön aus der Bahn geworfen wurde, wieder zurückzudrehen. Denn eine fiese Gang von Zeitreisepiraten hat im alten Rom die Macht übernommen. Diese Zeitpiraten haben modernste Technik aus der Zukunft mitgebracht. Die römischen Truppen haben sie mit Kanonen und Zeppelinen ausgerüstet und in die ganze Welt ausgesendet, um alle anderen Völker des Altertums zu versklaven, was ihnen auch weitgehend gelungen ist. Nur vereinzelt gibt es in den Kolonien noch Widerstandsgruppen, die nicht aufhören, den Römern erbittert Widerstand zu leisten.

Gaius erste Aufgabe ist es nun, die arg lädierte und ziemlich kopflose Statue notdürftig zu reparieren und

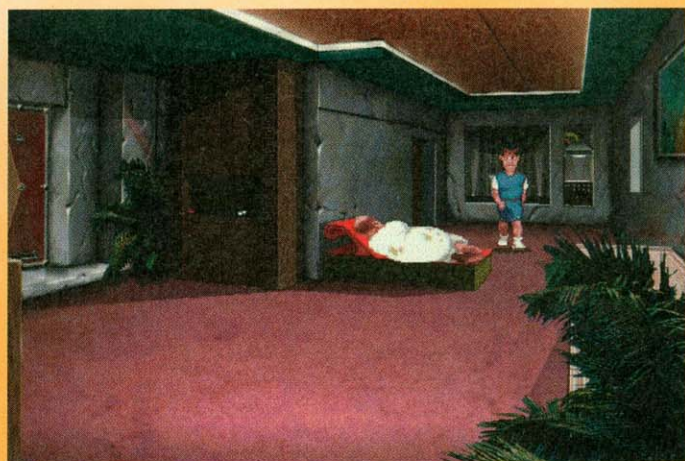
## Imperium Romanum verspricht eine Menge Spaß.

dann zu seinem Chef zu bringen. Anschließend kann er den Boß um eine Woche Bildungsurlaub bitten und in dieser Zeit die Welt vor den Zeitreisepiraten retten. Für Sie als geübter Adventure-Spieler ist es natürlich keine große Schwierigkeit, aus den Gegenständen, die sich in einem römischen Museum so finden, die richtigen herauszusuchen und entsprechend zu kombinieren, um schließlich eine neue Cäsar-Statue zusammenzubasteln. Ein paar Blätter einer Zierpflanze und etwas Klebeband spielen bei dieser Reparatur eine nicht unwesentliche

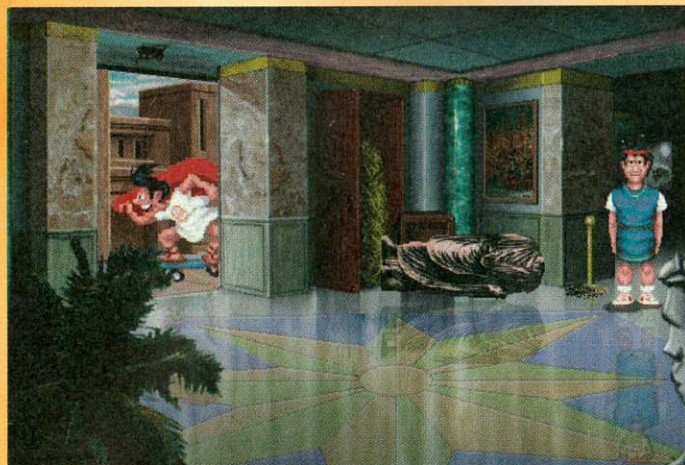


- 1 Sport im alten Rom: statt Fußball die neuesten Ergebnisse der Gladiatorenkämpfe.
- 2 Der große Imperator nimmt den Jubel der Massen entgegen - Starkult in der Antike.
- 3 Statt mit Schwert und Schild ziehen die römischen Soldaten mit modernsten Kanonen an ihrem Kaiser vorbei.
- 4 Per Live-Schaltung berichtet der Reporter von der jüngsten Truppenparade.

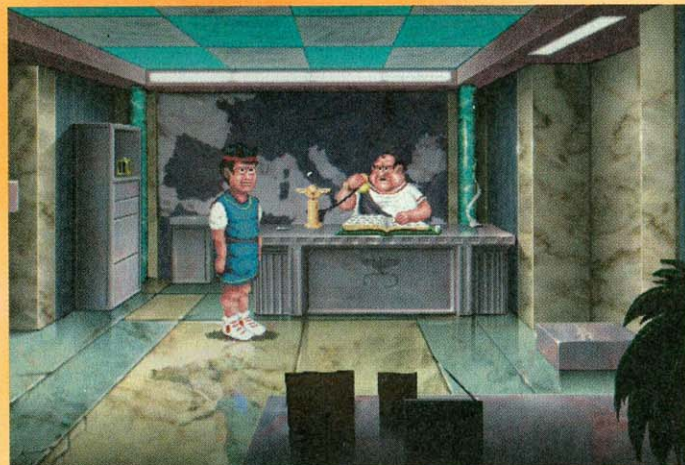




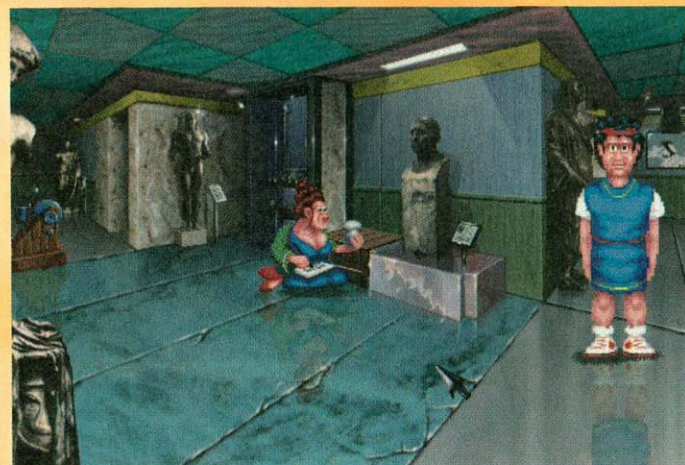
Gaius auf dem Weg zur Arbeit. Wieder mal viel zu spät dran.



Da hilft kein Klebstoff und kein Pupp doktor. Der Kopf ist hinüber.



Und dieser Fettsack ist der Boß von Gaius. Aber von wegen gemütlich...



Links: die Kollegin Dr. Misera Corpulentus. Freundliche Worte helfen bei ihr nicht weiter.

## ALTERNATIVEN



**CAESAR 2**  
Impressions • ca. DM 100,-  
Rom für Strategen



**CHEWY  
ESC FROM F5**  
Blue Byte • ca. DM 100,-  
Schrilles Adventure



**MISSION CRITICAL**  
Virgin • DM 99,95  
Spannung garantiert

Rolle. Und wenn Sie dann noch die unsympathische Kollegin Dr. Misera Corpulentus ein bißchen erpressen und den vorlauten Sohn vom Boß von seinem geliebten Skateboard hauen, sind Sie auf dem richtigen Weg.

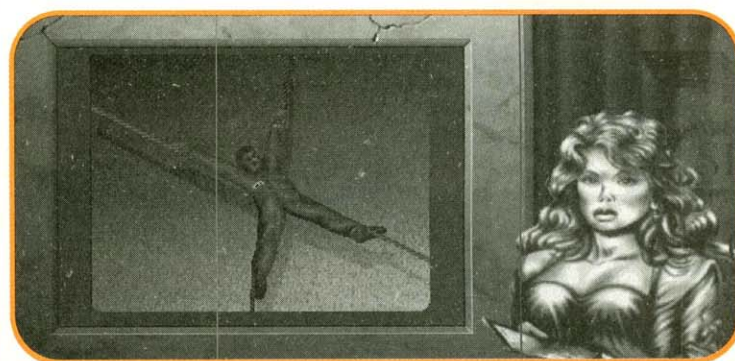
### Eine turbulente Reise durch Zeit und Raum

Nachdem die Statue glücklich ins Büro des Chefs gebracht ist, gehen die Schwierigkeiten erst richtig los. Gaius muß eine Zeitreise durch verschiedene Epochen machen, um schließlich dem Geheimnis der Zeitpiraten auf die Schliche zu

können die Texte natürlich auch auf dem Bildschirm anzeigen lassen.

Alle Aktionen und Gegenstände werden per Mausklick angewählt. Um einzelne Szenen zu beschleunigen, kann der Spieler Gaius mit einem Doppelklick auf das gewünschte Ziel Bein machen. Dann bewegt sich die Figur im Zeitraffer-Tempo, und ein Symbol für Vorspulen erscheint am oberen Bildschirmrand.

Der Sound beschränkt sich weitgehend auf die atmosphärische Untermalung der Handlung: Schritte auf Steinfußboden hallen mit leichtem Echo durch die Räume.



Da versteht das Imperium keinen Spaß: Wer als Terrorist verdächtigt wird, wird ohne Gerichtsverhandlung hingerichtet.

kommen und sie gefangen zu nehmen. Hierzu sollte er allerdings erst einmal die Wissenschaftlerin Paula Potterley finden und anschließend noch die senatseigenen Videospiele zerstören sowie ein Klo sprengen. Und weil das alles noch nicht genug ist, tauchen jede Menge angenehme und weniger angenehme Überraschungen bei Gaius' Reisen durch die Zeit auf.

Gelegentlich bellt irgendwo ein Hund oder es zwitschert ein Vogel.

Mir hat es viel Spaß gemacht, Imperium Romanum zu spielen. Mit einer originellen Handlung, witzigen Ideen und viel Liebe zum Detail haben die Programmierer römische Geschichte(n) so spannend umgesetzt, wie man es sonst nur aus Asterix-Comics kennt. (P)

## IMPERIUM ROMANUM

### Hersteller

Rainbow Arts  
Tel.: 02131 / 965-0  
Preis: DM 99,95

### Mindestanforderungen

486DX-33, 8 MB RAM, 1 MB VESA-kompatible Grafikkarte, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk, Maus

### Pro

Gute Grafik  
Originelle Handlung  
Glasklare Sprachausgabe  
Komplett deutsch

### Kontra

Maussteuerung könnte verbessert werden  
Fetzigere Hintergrundmusik fehlt

**83%**



**M**indscapen hat den Taktikern unter den Computerspielern wieder einmal eine Freude gemacht. Burning Steel ist ein Seeschlachten Simulator, der wenig Wünsche offen läßt. Fasziniert vor Ihrem Bildschirm sitzend, werden Sie als Flaggoffizier mit Ihren Schiffen an den großen Seeschlachten des Zweiten Weltkrieges teilnehmen. Sie erleben das Schlachtengetümmel von den Eisküsten der Barentssee bis zu den warmen Gewässern des Mittelmeeres, lassen Ihre Schiffe in der gefährlichen Enge des englischen Kanals und in der unendlichen Weite des Nordatlantiks operieren. Neben den historischen

## Burning Steel ist eine realistische Simulation.

Seeschlachten des Zweiten Weltkrieges kann ein Situationsgenerator für Sie über 100 verschiedene Flottenformationen erzeugen. Insgesamt vier verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß Burning Steel auch bei wachsender Spielerfahrung ein packendes Abenteuer bleibt.

### Spiel oder Ernst?

Burning Steel ist eine äußerst realistische Simulation. Die Position eines Flottenadmirals verschafft Ihnen Befehlsgewalt über Kurs, Fahrt und Formation Ihrer Schiffe, Ihre Instrumente und der Ausguck informieren Sie über die Aktionen gegnerischer Einheiten. Sie planen die Bewegungen der Flotte, den Waffeneinsatz, das unterstützende Eingreifen des Begleitschutzes durch kleinere Einheiten, die Aufklärungsoperationen der Bordflugzeuge und die Störeseinsätze der Unterseeboote im Seegebiet.

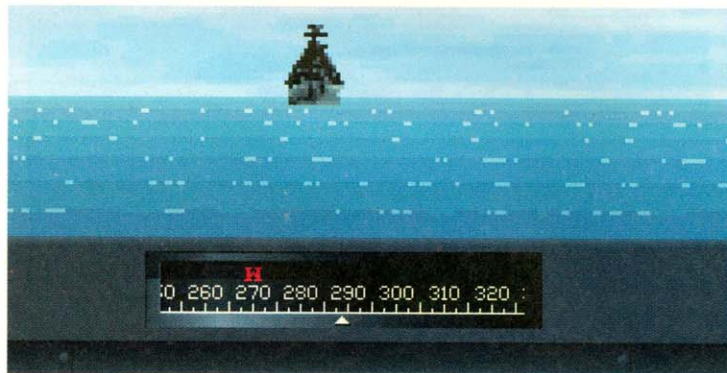
Auf Ihrem Weg zum Einsatzort der Schiffe arbeiten Sie Ihre Taktik aus und legen mit Hilfe des Schiffsregisters fest, welche Kampfeinheiten gegen welche Gegner zum Einsatz kommen. Die mächtigen Waffen Ihrer Einheiten geben Ihnen die Macht über das von Ihnen beherrschte Seegebiet und die Möglichkeit, jeden Gegner zu vernichten. Während des Gefechts

werden Sie ständig über den aktuellen Grad der Kampftauglichkeit Ihrer Schiffe sowie über den Fortschritt eventueller Reparaturarbeiten unterrichtet.

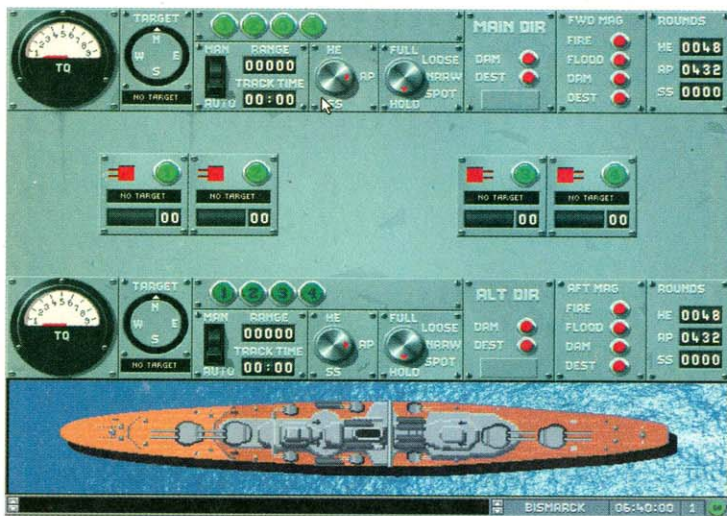
### Taktik statt ballern

Als Befehlshaber der Seestreitkräfte sind Sie für Material und Mannschaft verantwortlich. Sie können Ihre Einheiten nur erfolgreich durch die Schlacht führen, wenn Sie jede Mission sorgfältig planen, über den Gegner informiert sind und die Möglichkeiten Ihres Flottenmaterials ausnutzen. Im Gegensatz zu anderen Adventures und Simulationsspielen erobern Sie bei Burning Steel nicht mit Mausklicken ein Spielbrett, sondern befinden sich in den Räumen des von Ihnen gewählten Schiffes. Einrichtungen und Geräte sind durch digitalisierte Fotografien und Computergrafiken wirklichkeitstreu dargestellt. Nachdem Sie Ihr Flaggschiff gewählt haben, können Sie mit der Maus zwischen den Befehlsständen Ihres Schiffes wechseln.

Auf der Brücke befinden sich die Steuerungseinrichtungen des Schiffes und die Lagekarte, die Ihnen die Position Ihrer und gegnerischer Einheiten anzeigt, in den Artilleriezentralen steuern Sie Geschütze und Torpedos. In verschiedenen Menüs wählen Sie den



Der Ausguck übermittelt Ihnen Lage und Position der eigenen und gegnerischen Kräfte.



Die Waffenleitstände sind das Herz Ihrer Kampfschiffe. Von hier aus erteilen Sie dem Gegner vernichtende Schläge.



Die künstliche Realität von Burning Steel wird Ihnen das Gefühl vermitteln, das Kampfgetümmel hautnah mitzerleben.

**Dunkle Wolken, graue Schiffe, schwarze See.  
Markus Brodrick erlebt die Seeschlachten**

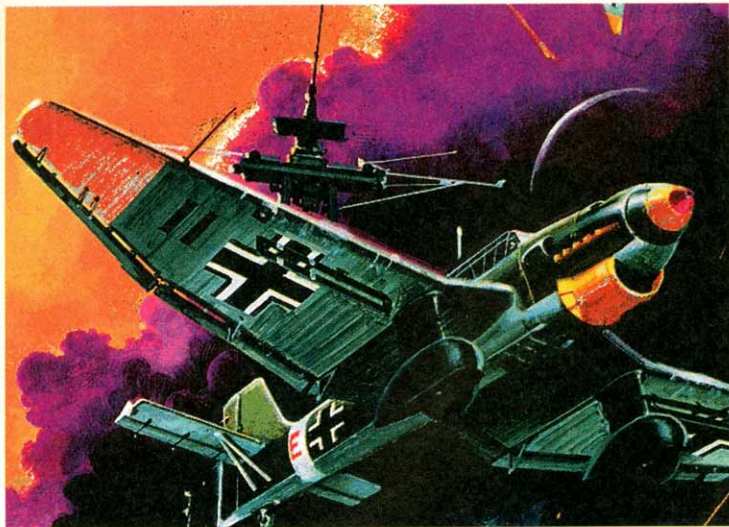


**CD REVIEW**

# Great Naval Battles Vol. IV - Burning Steel

**PC POWER FEBRUAR 1996**





Erleben Sie die See- und Luftstreitkräfte Ihres Verbandes im Kampf mit dem Gegner.



Die Führung der gewaltigen Schiffe Ihrer Streitkräfte wird Ihr gesamtes taktisches Können in Anspruch nehmen und Sie für lange Zeit faszinieren.

Realitätsgrad Ihres Spieles - Sie steuern die Treffsicherheit der eigenen und der gegnerischen Schiffe und können die Umweltbedingungen nach Ihren Wünschen einrichten.

Burning Steel läuft in Echtzeit. Sie sind auf Ihrem Weg in das Kampfgebiet tatsächlich stunden- und tagelang unterwegs. Während der Kampfhandlungen benötigen die Schiffsbewegungen entsprechend Zeit, und sogar das Nachladen der schweren Waffen dauert genauso lange wie in der Realität. Falls Sie schneller an Ihr Ziel kommen möchten, können Sie den realistischen Zeitablauf aber auch durch eine Menüoption auf Minuten verkürzen.

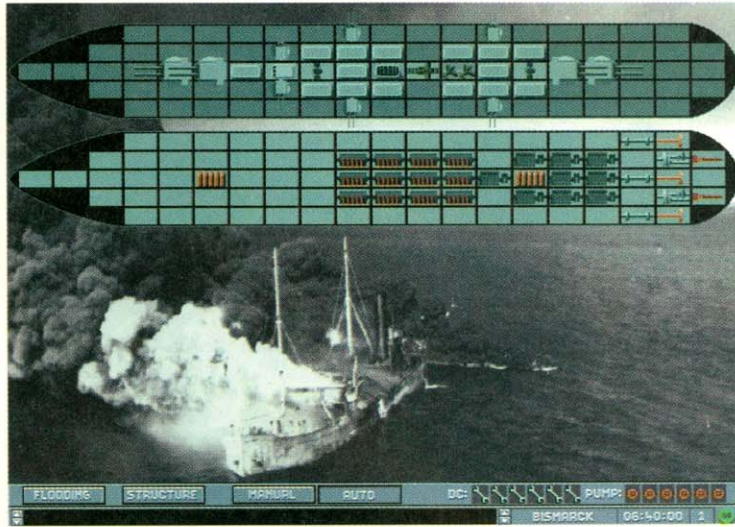
#### Auf der Höhe der Zeit?

Ganz gleich, wie sehr die Technik einer Hochseeflotte zu faszinieren vermag und wie anspruchsvoll die taktischen Anforderungen, die Burning Steel an den Spieler stellt, auch sein mögen, ist es immerhin eine Überlegung wert, wie sinnvoll die Simulation realistischer Kampfhandlungen des furchterlichsten Krieges, den diese Welt bisher erlebt hat, sein kann. Im Gegensatz zu Weltraumabenteuern oder anderen fiktiven Kampfspielen han-

delt es sich um Ereignisse, die vor noch nicht allzu langer Zeit Millionen von Menschen das Leben gekostet haben. Burning Steel gibt mit seinen realitätsnahen Szenarios einen geschichtstreuem Überblick über berühmte Schlachten und lässt den Spieler eigene Überlegungen zur Situation in die - wenn auch fiktive - Wirklichkeit umsetzen. Als Ballerspiel betrachtet und gespielt, würde es einen verantwortungslosen Umgang mit den Ereignissen der Vergangenheit darstellen.

#### Auf der Höhe der Technik?

Der vierte Teil von Burning Steel bietet digitalen Sound, Hintergrundmusik, schnellen Bildaufbau und eine recht umfassende Darstellung der Flotten zur Zeit von 1939 bis 1942. Die fes-



In den technischen Leitständen überwachen Sie die Reparaturarbeiten und kontrollieren die Schadenszustandsberichte aus den verschiedenen Abteilungen.



Im Navigationsmodus bestimmen Sie Kurs und Zielzuweisung der einzelnen Einheiten Ihres Flottenverbandes.

selnd realistische Darstellung der Seeschlachten des Zweiten Weltkrieges wird Sie für eine lange Zeit völlig in den taktischen Überlegungen zur Planung und Ausführung Ihrer Operationen aufgehen lassen.

Um diesen Eindruck zu komplettieren, hätten die Programmierer von Mindscape den verbleibenden Platz auf der CD mit historischen Filmaufnahmen und Videos zu einzelnen Spielszenen sinnvoll nutzen können. Den letzten Schliff hätte das Spiel erhalten, wenn ein Multiplayer- oder Netzwerkmodus es zwei oder mehr Spielern ermöglichen würde, mit- oder gegeneinander zu spielen. So wäre nicht nur der Realismus der Situationen eines vergangenen Krieges entschärft, sondern auch ein

Gameplay geschaffen, das mehrere Spieler mit hohen Planungsanforderungen und komplizierten taktischen Überlegungen in seinen Bann zieht. Burning Steel ist die einzige mir bekannte realistische Simulation der Seeschlachten des Zweiten Weltkrieges. Für den Historiker oder Fan ein absolutes Muß! 

## BURNING STEEL 4

**Hersteller**  
Mindscape  
Tel.: 0208 / 99 24 00  
Preis: ca. DM 130,-

**Mindestanforderungen**  
386 DX-33, 8 MB RAM, DOS 5.0 oder neuer, SVGA-Grafikkarte, Maus, CD-ROM-Laufwerk, 540 KB freier Hauptspeicher, 3,1 MB freies XMS.

**Pro**  
Einsteigerfreundlich  
Schwerpunkt Taktik statt ballern  
Historisches Szenario  
Hoher Realitätsgrad

**Kontra**  
Keine Multiplayer-Möglichkeit  
Teilweise langatmiges Gameplay  
Technisch nicht auf der Höhe

**82%**

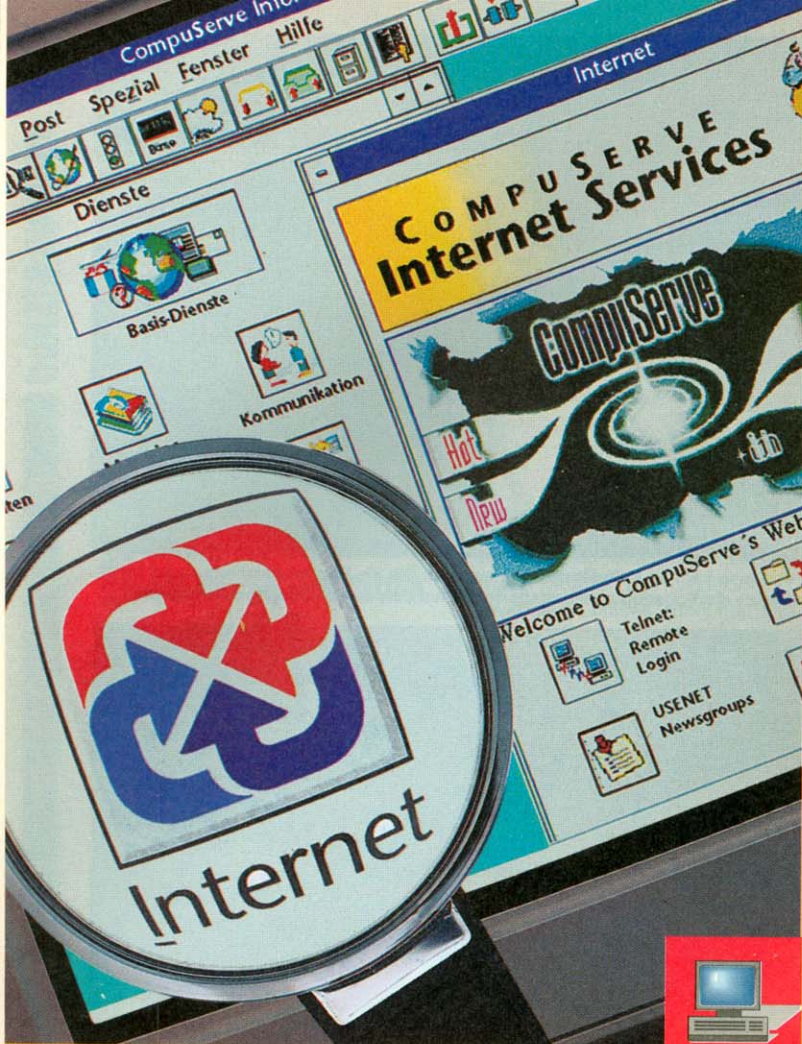
## ALTERNATIVEN

**US NAVY FIGHTERS**  
EA • ca. DM 99,-  
Luftkampsimulation mit Marinecharakter

**CARRIER STRIKE FORCE**  
Empire • ca. DM 129,-  
Luftkampsimulation mit tollen Rendergrafiken

**BURNING STEEL 2**  
SSI • DM 129,95  
2. Weltkriegtaktik-simulationsschiffeversenken





# 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

**C**ompuServe macht Internet einfach wie noch nie. Anklicken, loslegen. Werden Sie CompuServe-Mitglied und erleben Sie die Faszination globaler Kommunikation.

**Ü**ber 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.

**D**ie Deutsche Presse-Agentur, das große Bertelsmann Universallexikon, die Fahrplanauskunft der Deutschen Bahn AG, DER SPIEGEL und andere informieren Sie in CompuServe. Sie versenden Ihre elektronische Post. Sie erhalten Computerunterstützung rund um die Uhr.

**A**ls CompuServe-Mitglied haben Sie jeden Monat 5 Online-Freistunden – im ersten Monat sogar 10 Online-Stunden gratis.

**W**erden 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



# ONKEL ARCHIBALD

**K**ind müßte man sein. Nicht nur, daß es sich bis zu einem gewissen Alter einfach unbeschwerter lebt, mittlerweile wird auch die Software für Kids immer

besser. Was vor einigen Jahren in Deutschland noch als nahezu unverkäuflich galt, erlebt im Augenblick einen regelrechten Boom. Im Multimedia-Zeitalter macht das

Edutainment auch vor dem Kinderzimmer nicht mehr halt, und Coktel gehört mit Sicherheit zu den Vorreitern dieser Branche.

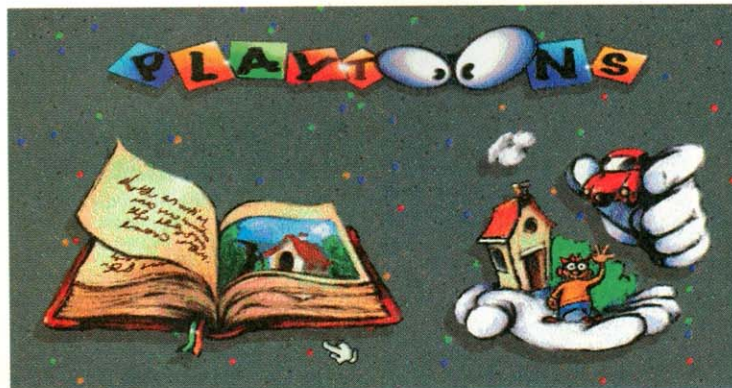
## Auf Steven Spielbergs Spuren!

Aus diesem guten Hause kommt auch Onkel Archibald, der erste Titel der Playtoon-Reihe. Hier bekommen die Kleinen eine Möglichkeit geboten, eigene Geschichten zu erfinden und am Bildschirm umzusetzen. Als Grundausstattung steht eine Reihe verschiedener Bilder zur Verfügung, die auf mehreren Ebenen verändert werden können. Vordergrund, Hintergrund und die Bildmitte können nach Belieben ausgetauscht und miteinander kombiniert werden. Danach darf man aus einer umfangreichen Datenbank Pflanzen, Figuren und viele andere Gegenstände in seine Geschichte einsetzen. Sogar die Animation der Figuren geschieht denkbar einfach, ebenso wie das Untermalen mit eigenem Text. Wer über das entsprechende Zubehör verfügt und einen Rechner mit mindestens 8 MB RAM besitzt, kann seine Geschichte auch nachträglich vertonen. Fertige Geschichten können selbstverständlich gespeichert und später sämtlichen Freunden präsentiert werden.

Um den Einstieg zu erleichtern, können sich die Kids zunächst eine bereits fertige Geschichte ansehen. Hier werden sie mit den Figuren vertraut gemacht, die später auch für eigene Projekte bereitstehen. Kinder, die noch nicht lesen können, werden von einer sanften Frauenstimme mit sehr sympathischem, französischen Akzent angeleitet. Zusammen mit der locker erlernbaren Steuerung (komplett über Maus) und den vielen lustigen Animationen fällt der Anfang diesmal leicht.

## Lernen für die Zukunft

Der Spielumfang von Onkel Archibald sollte bei Kindern der Altersgruppe von 4 bis 10 Jahren für viele Stunden unbeschwertes Spiel- und Lernvergnügens sorgen. Etwas ältere Kinder können durch die zweisprachigen Texte während des Spiels erste Englischkenntnisse sammeln. Wer später weitere Titel der Playtoon-Reihe hinzukaft, kann die Spielelemente sämtlicher Titel miteinander kombinieren und sich so nach und nach eine riesige Datenbank zulegen. Aber auch abgesehen von der Erweiterbarkeit geben der reine Spielumfang, der sorgfältige Aufbau und die detaillierte Anleitung Anlaß



Entweder man steigt gleich voll ein, oder man läßt sich erst einmal eine kleine Geschichte erzählen. Beides ist möglich



In der ersten Geschichte bekommt man die Hauptdarsteller und die Möglichkeiten des Spiels anschaulich präsentiert



Sogar die barbarischen Horden des Mittelalters sehen nicht wirklich böse aus

## ALTERNATIVEN



**DR. BRAIN**  
Coktel • DM 89,95  
Eine Altersgruppe höher und nicht immer leicht



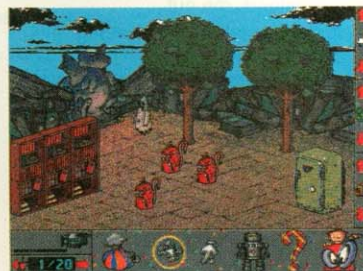
**SPIELPARADIES: ALADDIN**  
Disney Interactive • ca. DM 100,-  
Buchstabieren, musizieren, Gedächtnisspiele und Spaß



**KIYOKO & DIE DIEBE DER NACHT**  
UBI-Soft • ca. DM 100,-  
Bunte Entdeckungsreise im Regenwald



Sämtliche Spielelemente werden aus einem Pop-Up-Menü ausgewählt und komplett mit der Maus gesteuert. Schön für die Kleinen!



Das erste eigene Szenario: Bilder aus der Phantasie eines Spiele-Redakteurs

zum Jubeln. Diese Art von Edutainment-Software kann man seinen Kindern wirklich reinen Gewissens vorsetzen. Lernen in dieser Form kommt bei den Kids einfach besser an, und die Hemmschwelle vor der großen Rechenmaschine wird gleich mit abgebaut. Denn eins ist gewiß: Ohne profunde PC-Kenntnisse wird die Generation von morgen nicht mehr auskommen. Was spricht also dagegen - die geeigneten Programme und elterliche Sorgfalt immer vorausgesetzt -, schon sehr früh mit diesem Medium in Kontakt zu treten? 

## ONKEL ARCHIBALD

**Hersteller**  
Coktel  
Tel.: 06103 / 99 40 40 (Hotline)  
Preis: ca. DM 90,-

**Mindestanforderungen**  
486 SX-25, 4 MB RAM, 2 MB auf der Festplatte, Windows 3.1, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Maus.

**Pro**  
Verständliche Spielanleitung  
Leichte Steuerung  
Überraschender Leistungsumfang  
Später beliebig erweiterbar

**Kontra**  
Wenn man die Zielgruppe bedenkt, gibt's eigentlich nix zu mäkeln. Und nur für diese Zielgruppe gilt die hohe Wertung. Ist doch klar, oder?

**85%**



# Virtual Karts


**CD REVIEW**

**Martin Mirbach hat sein Go-Kart umgebaut. Pedale ab, Motor rein. Jetzt heizt er mit 200 Sachen über die Wiese im Stadtpark.**

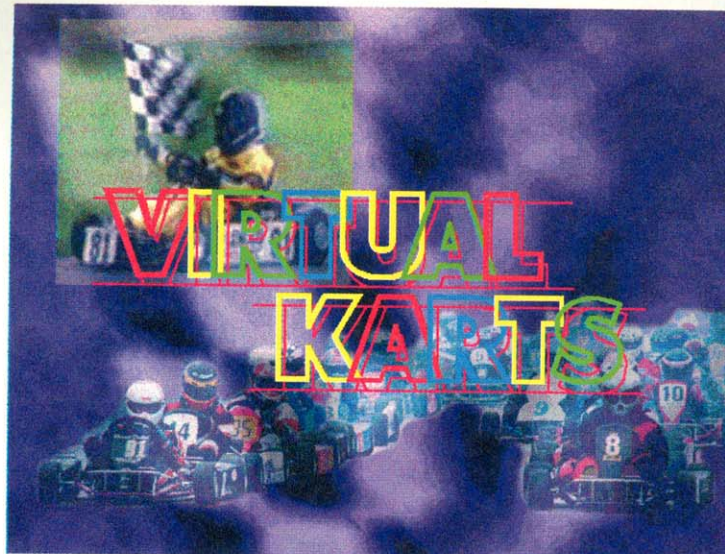
**K**art-Rennen sind in Amerika überaus beliebt, hierzulande leider nicht in dem Maße. Und das, obgleich viele Formel-1-Piloten den Sprung in die Königsklasse nur durch ihre Erfahrung mit diesen flinken Gefährten geschafft haben.

Neuerdings gibt es eine Handvoll lebensmüder Schwachköpfe in Deutschland, die auf selbstgebastelten Karts wenig befahrene Alpenpässe herunterfahren – ungebremst und oftmals auf der Gegenfahrbahn – und die solche Aktionen dann als Extrem-Sportart begriffen haben möchten. Wer aber sich und andere aus purer Lust an der Angst dermaßen gefährdet, hat sicher nicht begriffen, worum es eigentlich beim Kartfahren geht.

Profi-Kartrennen sind bestimmt genauso aufregend, wenn auch unter Beachtung gewisser Regeln und mit entsprechender Schutzausrüstung. Doch nur eine Simulation am Computer schließt auch das letzte Verletzungsrisiko aus – aber macht sie auch Spaß?

## Atmosphäre von Anfang an

Die richtige Einstimmung auf das folgende Spiel wird Ihnen schon im mitreißenden Intro vermittelt. Sammy Hagars Rockröhre schmettert Ihnen mit "I can't drive 55" einen Hit um die



Schon das Intro sorgt für die richtige Stimmung. Besonders die Musik von Sammy Hagar entpuppt sich als gelungene Wahl

Ohren, der den Adrenalinpegel in ungeahnte Höhen schnellen läßt.

Jetzt könnten wir eigentlich auch ein wenig Kart fahren. Doch vor die Freude haben die Programmiergötter den Schweiß gesetzt. Es gilt, zunächst aus einem entsprechenden Menü sein eigenes Kart zusammenzustellen, was zum Glück nicht allzu schwierig ist. Vier verschiedene Chassistypen stehen zur Auswahl, drei Motorgattungen und vier unterschiedliche

Reifensätze.

Zu jedem Teil aus diesem Baukasten gibt es ausführlichen Beschreibungen. Die Gummimischung der Reifen wird genauso sorgfältig erklärt wie deren Bodenhaftung bei verschiedenen Wetterbedingungen und die bevorzugten Einsatzbereiche.

Mit der Auswahl des Motors entscheiden Sie sich auch für den jeweiligen Schwierigkeitsgrad. Die unterste Klasse bringt gerade mal



Die Stop-Markierungen auf den Straßen dürfen Sie getrost vergessen. Will man gewinnen, zählt nur der Tritt aufs Gaspedal.



Die vermeintliche Abkürzung endet in einer Sackgasse. Pech gehabt! Aber den Versuch war's wert

fünf PS und erreicht nur eine sehr moderate Höchstgeschwindigkeit. Die oberste Klasse bringt dagegen locker 200 Sachen und weist außerdem eine Gangschaltung auf. Dementsprechend schwierig gestaltet sich hier das Handling der Fahrzeuge.

Ist die Auswahl der technischen Komponenten abgeschlossen, darf man noch was fürs Auge tun. Welche Farbe Overall, Helm, Handschuhe und das Kart bekommen,



Kleine Rempler sind manchmal einfach nötig, wenn man das Feld von hinten aufrollen muß



entscheiden Sie ganz allein. Darüber hinaus gibt es noch eine große Palette diverser Logos, vom typischen Tattoo-Motiv bis hin zur Landesflagge.

Sollte Ihnen dieses ganze Vorspiel nicht zusagen, können Sie ebenso gut auf einen bereits vorhandenen Fahrer zurückgreifen. Acht schillernde Figuren mit so furchteinflößenden Namen wie Brian The Butcher stehen zur Auswahl, und jeder von ihnen bringt bereits seine eigene Ausrüstung mit. Das ist zwar nicht so interessant wie eine Eigenkreation, beschleunigt aber den Start des ersten eigenen Rennens.

## Kurven machen Spaß

Die zwölf Strecken, unter denen Sie frei wählen dürfen, sind den realen Parours in den Vereinigten Staaten nachempfunden. So werden Sie Strecken vorfinden, die zum Teil durch die Städte New York, Los Angeles oder New Orleans führen oder Rennbahn pur. Jeder Parours hat natürlich seine Eigenarten und kann vor dem eigentlichen Rennen in

einem selbstlaufenden Testmodus abgefahren werden. Sobald Sie sich entschieden haben, kann es auch gleich losgehen.

Mit dem Schwenken der grünen Fahne geht das Rennen los und sofort beginnt auch das Gerangel um eine möglichst frühe. Ein kleiner Rempler zur rechten Zeit kann Ihnen helfen, einen Platz nach vorn zu rutschen. Bei den verhältnismäßig geringen Geschwindigkeiten während der Startphase alles kein Problem, später aber kostet jeder Bordstein, jeder Strohhallen und jede Kurvenbande wertvolle Sekunden. Virtual Karts ist halt keine Auto-Rennsimulation, und die Beschleunigung der Karts ist um einiges langsamer.

Dafür aber bekommen Sie sehr schnell ein gutes Gefühl für das Spiel. Die Kurvenlage der Karts ist schon erstklassig, und Kurven sind auf allen Strecken reichlich vorhanden. Wenn Sie andere Rennsimulationen gewohnt sind, werden Sie vielleicht die langen Geraden mit extremen Geschwindigkeiten vermissen. Nach



Sein Fahrzeug kann man sich selbst zusammenschustern. Das Outfit des Fahrers und ein Teamlogo gehört dazu

kurzer Zeit bekommen die Kurven jedoch ihren eigenen Reiz.

Das wichtigste bei einem Rennspiel ist die Steuerung. Glücklicherweise erweist sie sich als unproblematisch. Virtual Karts kann nicht über die Tastatur gespielt werden, wohl aber mit der Maus, und zwar besser, als Sie es jetzt vielleicht vermuten. Doch schon ein ganz

Spiele. Nach so einem grandiosen Opening von Sammy Hagar darf man einfach mehr erwarten als ein dünnes Röcheln der Motoren und dürrtliche Sprachausgabe. Trotzdem ist Virtual Karts die bislang beste Kart-Simulation und eignet sich dank des schön abstuften Schwierigkeitsgrades auch für Anfänger.

In der höchsten Klasse, wo man sich ja auch noch auf das lästige Schalten konzentrieren muß, sollten allerdings nur Fortgeschrittene ans Steuer. Virtual Karts verfügt über einen Netzwerkmodus. Entscheidet man sich für den diesen, sollten möglichst etwa gleichstarke Spieler gegeneinander antreten.

Im Spiel gegen den ganz und gar nicht unintelligenten Computer hilft eine kleine Schummerei: Richten Sie Ihr Fahrzeug vollständig auf nasse Strecken ein und wählen Sie bei den Wetterbedingungen (ja, auch die kann man einstellen!) Regen. Auf diese Weise sind Sie Ihrer Konkurrenz immer einen kleinen Schritt voraus. Toi, toi, toi für einen raschen Aufstieg in die Formel-1.

## Virtual Karts ist die bislang beste Kart-Simulation

simpler Joystick macht das Spiel zum wahren Vergnügen, erst recht ein spezieller Stick. Virtual Karts unterstützt alles, was es in diesem Bereich gibt. Vielleicht taucht deshalb auf den meisten Strecken im Spiel immer wieder Bandenwerbung von Thrustmaster auf. Sollte uns das zu denken geben?

## Suchtgefahr

Hat man sich an das eigenartige Spielgefühl gewöhnt, entwickelt sich Virtual Karts schnell zur Droge. Jeder Straßenbelag ist anders, jeder Gullydeckel schlägt in Mark und Bein. Die Fahrt ist so realistisch, daß ich mich nach kurzer Zeit simultan zur kleinen Figur des Fahrers im Spiel hin und her bewegte. Bei einer häßlichen Bodenwelle wackelt sogar dessen Kopf.

Die hervorragenden Grafiken tragen ihren Teil zu dem positiven Eindruck bei; liebevolle Details auf Häusern und Schildern verstärken dies noch. Auch wenn die etwas zu häufig vorkommende MicroProse Eigenwerbung sicher nicht authentisch ist. Hauptsache, alles läuft ruckelfrei und flüssig. Und das tut es, sofern Sie wenigstens einen Pentium besitzen.

Es gibt allerdings auch einen Negativpunkt zu vermerken, und das betrifft den Sound während des

## READY, STEADY, GO!

Hier schon mal ein kleiner Vorgeschmack auf die verschiedenen Ereignisse, die Sie während Ihres Rennens erwarten können.



Startaufstellung: Die grüne Flagge gibt das Signal für einige Runden Blut, Schweiß und Tränen



Auch in New York wird ein Rennen ausgetragen. Hier sind die Straßen zum Teil in desolatem Zustand



In der Stadt gibt es längere Geraden, auf denen Sie Ihr Kart so richtig treten können.



Einige Rennstrecken sind schon äußerst kurvenreich. Die richtige Bereifung wirkt hier wahre Wunder



Nicht nur in Städten immer wieder zu finden: Werbung von Microprose. Augen zu und durch!

| RACE RESULTS         |                 |              |      |  |
|----------------------|-----------------|--------------|------|--|
| Driver               | 1st Fastest Lap | Overall Time | Laps |  |
| 1. Brian The Butcher | 0:05.78         | 0:05:28      | 10   |  |
| 2. Brian The Butcher | 0:05.78         | 0:05:28      | 10   |  |
| 3. Brian The Butcher | 0:05.78         | 0:05:28      | 10   |  |
| 4. Brian The Butcher | 0:05.78         | 0:05:28      | 10   |  |
| 5. Brian The Butcher | 0:05.78         | 0:05:28      | 10   |  |
| 6. Brian The Butcher | 0:05.78         | 0:05:28      | 10   |  |
| 7. Brian The Butcher | 0:05.78         | 0:05:28      | 10   |  |
| 8. Rubeenpetra B.    | 0:05.78         | 0:05:28      | 10   |  |

Die Ergebnisse können auf einem Statistik-Bildschirm eingesehen werden.

## ALTERNATIVEN



**SUPERKARTS**  
Virgin • ca. DM 119,-  
Bunt, schnell und mit gutem Sound



**ROAD RASH**  
Electronic Arts • ca. DM 120,-  
Hindernisreiche Raserei auf öffentlichen Straßen.



**HI OCTANE**  
Bullfrog • ca. DM 109,-  
Schleifende Autos, die auch noch fliegen können.

## VIRTUAL KARTS

**Hersteller**  
Microprose  
Tel.: 05241 / 94 64 10 (Zentrale)  
Preis: ca. DM 119,-

**Mindestanforderungen**  
486 DX/66, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM, VGA oder SVGA, Maus, unterstützt die gängigsten Soundkarten.

**Pro**  
Viele Spieloptionen  
Originelle Streckenführungen  
Tolle Grafik und Animationen  
Netzwerk-Mehrspieler-Modus

**Kontra**  
Lange Ladezeiten von der CD  
Schwacher Sound  
Nicht über die Tastatur spielbar

**81%**





Copyright 1994, TaleWorlds

# The 11th Hour

## Der Nachfolger von 7th Guest

**Harley - eine verschlafene Kleinstadt im US-Bundesstaat New York. Das sonst so idyllische Fleckchen wird von grausamen Morden überschattet. Boris Sander packt aus.**



CD REVIEW



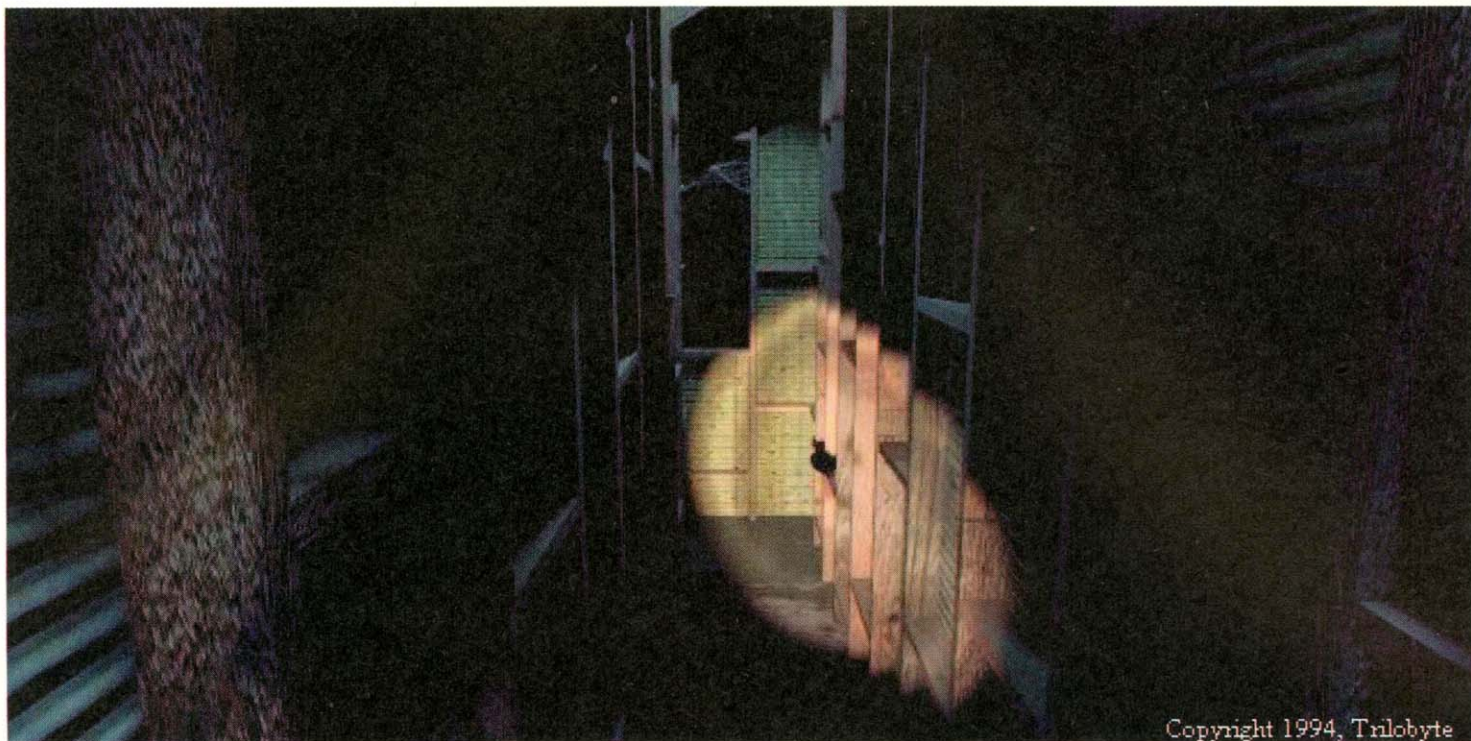
Copyright 1994

Schon manche vor Ihnen haben sprichwörtlich ins Gras gebissen. Welche dunklen Mächte treiben ihre bösartigen Spielchen in Harley?

**H**arley war eigentlich ein Ort, an dem man liebend gerne seine Kinder großziehen würde. Jedenfalls bis zu dem Zeitpunkt, als ein mysteriöser Industrieller namens Henry Stauf sein Spielzeug Imperium errichtete. Seine Erzeugnisse erlangten Weltruhm und waren die begehrtesten Spielsachen auf dem Markt, und sie machten Stauf zu einem der reichsten Männer in der ganzen Umgebung. Er baute sich ein bizzares Anwesen, das wie aus einer Traumwelt erschaffen zu sein schien. Doch eine bisher unbekannte Infektionskrankheit breitete sich rasend schnell aus, die merkwürdigerweise nur Besitzer von Stauf-Spielzeugen befiel.

Von da an wurde es um Henry Stauf sehr still. Er schloß seine Fabriken und zog sich ganz in seine Traumwelt zurück. Niemand hörte mehr etwas von ihm, bis er, nach vielen Jahren einsamer Zurückgezogenheit, sechs Gäste einlud, eine Nacht in seinem Haus zu





Copyright 1994, Trilobyte

Sie schleichen sich in das grauenhafte Haus, das seine Gäste gewöhnlich für immer zu beherbergen pflegt. Tot oder lebendig. Sie haben nur eine Chance...



Robin Morales war einer heißen Spur auf den Fersen. Die Produzentin der Serie "Ungeklärte Fälle" hatte das Geheimnis von Henry Stauf fast gelüftet. Und plötzlich war sie wie vom Erdboden verschluckt.

verbringen. Jeden lockte er mit dem Versprechen, seine geheimsten Wünsche zu erfüllen. Aber bis heute

### Ganze 4 CDs bilden das Fundament dieses digitalen Alptraums.

hat niemand mehr etwas von ihnen gehört, geschweige denn gesehen. Und auch Henry Stauf scheint wie vom Erdboden verschluckt zu sein.

### Wo ist Henry Stauf?

Sie schlüpfen in die Rolle von Carl Denning Jr., einem Reporter, der für die TV-Serie "Ungeklärte Fälle" recherchiert. Ihre frühere Lebensgefährtin und Produzentin Robin Morales ist spurlos verschwunden, als sie

Hintergrundmaterial zu den erschreckenden Mordfällen sammelte. Kurz darauf klingelt es an Ihrer Haustür. Niemand steht vor der Tür, Sie sehen gerade noch, wie ein Lieferwagen aus Ihrer Ausfahrt abbiegt. Nur ein kleines Päckchen liegt auf der Fußmatte, an Sie adressiert. Darin enthalten ist ein kleiner tragbarer Computer. Wer hat ihn geschickt?

Sie schalten den Computer ein, und plötzlich erscheint das Bild Ihrer Produzentin auf dem Display. Sie fleht verzweifelt um Hilfe, und Sie erkennen das alte Gemäuer wieder, das auf dem Bildschirm erscheint. Wie zum Teufel kommt sie dahin? Steckt etwa wieder dieser Mr. Stauf dahinter? Sofort steigen Sie auf Ihr Motorrad und machen sich auf den Weg dorthin. Fragen über Fragen, und Sie hoffen, in Staufs irrwitzigem

Haus die Antworten zu finden. Erwartungsvoll treten Sie ein in das dunkle Reich von Henry Stauf...

### Wenn die Glocken elfmal schlagen...

Lange hat es gedauert. Aber jetzt ist es soweit: Der Nachfolger von The 7th Guest ist endlich angekommen. Und sehr gewichtig dazu - ganze 4 CDs bilden das Fundament dieses digitalen Alptraums. Das Spiel startet in der Eingangshalle der Villa. Ihr Gastgeber, natürlich wieder der gute alte Henry, spielt ein makabres Spiel mit Ihnen. Zu Beginn haben Sie nur Zugang zu einigen wenigen Räumen. Damit Sie auch die zunächst verborgenen Zimmer erforschen können, müssen Sie die Rätsel lösen, die Ihnen von Henry Stauf gestellt werden. Er gibt in verschlüsselter Form Hinweise auf Gegenstände, die irgendwo im Haus versteckt sind und die Sie finden

müssen.

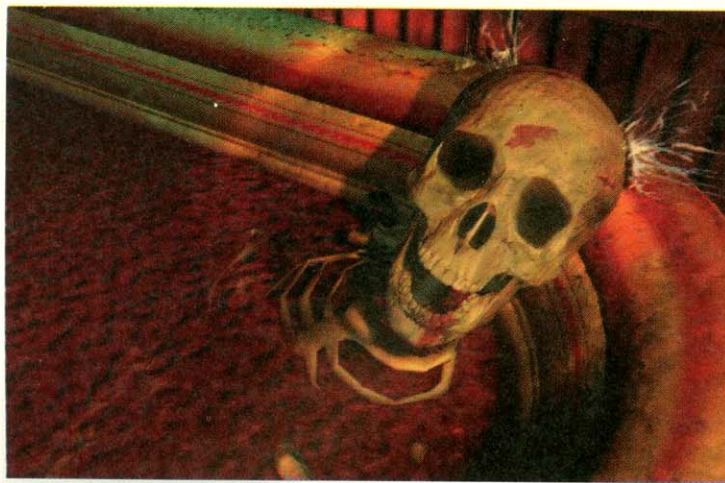
In ihrem kleinen Taschen-Computer steckt jedoch mehr, als man auf den ersten Blick vermuten könnte. Dahinter verbirgt sich Ihre paranormal begabte Verbündete, die Ihnen beim Rätseln knacken hilfreich zur Seite steht. Wissen Sie einmal nicht weiter, können Sie sich schrittweise Tips geben lassen, bis Sie schließlich genau wissen, um welchen Gegenstand es sich handelt. Das klingt jetzt sehr einfach, aber je öfter man die Hilfe anfordert, um so geringer werden die paranormalen Kräfte Ihrer Helferin, bis diese letztendlich ganz versiegen. Und dann stehen Sie wirklich dumm da.

Doch bevor Sie die Objekte eines Raumes überhaupt untersuchen können, müssen Sie zunächst einen Schlüsselgegenstand finden, hinter dem sich wiederum eine Denksportaufgabe verbirgt. Es ist wirklich unglaublich, wieviel



Um es mit den Worten von Henry Stauf auszudrücken: Wie hätten Sie es denn gerne, frittiert oder lieber überbacken?





Achten Sie beim Kauf einer Badelotion auf die Aufschrift "PH-neutral"!



Kleine Videofilme bestätigen den schrecklichen Verdacht, daß dieses Haus kein gewöhnliches ist.

Phantasie die Entwickler-Crew hier walten ließ. Die Rätsel sind teilweise völlig abgedreht, und der Kalorienverbrauch zwischen den Ohren steigert sich dramatisch. Als dann erhält man als Belohnung einen kleinen Schnipsel von einem Videoband, welches über den Computer abgespielt werden kann. Darauf zu sehen sind Schlüsselszenen, die Aufschluß über das bisher Geschehene geben und Hinweise enthalten, wo sich Robin Morales aufhält.

Haben Sie einen Teil erfolgreich gelöst, dann schlägt die Standuhr im Hause Stauf zur elften Stunde, und

es kommt zum Showdown mit dem bösen Henry. Sie spielen ein Spiel gegen ihn, das er sich extra für Sie ausgedacht hat. Dieses Spiel müssen Sie unbedingt gewinnen, ansonsten..., na, darüber rede ich jetzt besser nicht. Haben Sie Stauf besiegt, fügen sich die Filmfetzen zu einem fortlaufenden Film zusammen.

### Willkommen in der Realität!

Die Grafik von The 11th Hour - Der Nachfolger von 7th Guest ist schlichtweg atemberaubend. Die Programmierer von Trilobyte haben das komplette Haus mit einem 3D-



Schon kleine Kinder lernen im Hause Stauf, wie man den Gästen Freude bereitet.

## ALTERNATIVEN



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



**PHANTASMAGORIA**  
Sierra • 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.

Renderer entworfen und Szene für Szene auf CD-ROM gebrannt. Jede Position, die der Spieler einnehmen kann, besteht aus 52 einzelnen Frames respektive Betrachterwinkeln. Mit einer Taschenlampe in der Hand wandern Sie durch das Haus. Der Lichtkegel Ihrer kleinen Funzel wirft geheimnisvolle Schatten an Wände und wird von glänzenden Objekten reflektiert. Bei jeder Drehung in eine andere Richtung wandert der Lichtstrahl durch den Raum.

Die Steuerung ist kinderleicht. Eine Skeletthand, die Sie mit der Maus bewegen können, zeigt an, in welche Richtungen Sie gehen können oder winkt freundlich, aber bestimmt ab. Ein Klick genügt, und schon bewegen Sie sich auf den gewünschten Ort zu. Bei Objekten, die untersucht werden können, erscheint ein Auge als Cursor. Point & Click, was willst du mehr! Haben Sie sich zur Lösung einer Aufgabe

oder die Sprachausgabe klingt abgehakt. Zwar wird im Handbuch als Minimum ein 486 DX2-66 empfohlen, allerdings würde ich die Maßstäbe noch ein wenig höher legen. Die Realfilm-Intros können zwar auf ein Viertel der Bildschirmgröße verkleinert und im Zeilensprungverfahren dargestellt werden, aber der Spielspaß wird dadurch doch ein wenig getrübt. Selbst mit meinem P90 und 2 MB VRAM-PCI-Karte war in 16 Bit Farbtiefe nur ein behäbiges Umherschleichen möglich. Dies ist vor allem dann sehr lästig und nervenaufreibend, wenn man durchs ganze Haus laufen muß, um Gegenstände zu suchen. Da vergehen schon mal einige Minuten, bis man angekommen ist. Mit Druck auf die rechte Maustaste lassen sich zwar die Bewegungsanimationen abbrechen, so daß man direkt am ausgewählten Ort ankommt, aber die Reaktionszeiten wecken unweigerlich Assoziationen an eine Familienpackung Schlaftabletten.

Aber dennoch macht The 11th Hour - Der Nachfolger von 7th Guest riesig viel Spaß. Die Rätsel sind originell und abgefahren, und man fiebert ständig der nächsten Verrücktheit entgegen. Zusammenfassend kann ich, mit Einschränkungen, nur bestätigen, daß The 7th Guest einen würdigen Nachfolger gefunden hat. Diejenigen, die Stammgast auf der Knobelseite ihrer Fernsehzeitung sind, dürfen sich diesen Titel nicht entgehen lassen. Aber Finger weg von der Hilfefunktion; denn sonst hat man, wie ich, das Spiel nach acht Stunden durch! 

### Die Rätsel sind originell und abgefahren, und man fiebert ständig der nächsten Verrücktheit entgegen.

den falschen Gegenstand ausgesucht, läßt Stauf die übelste Häme über Sie vom Stapel. "Ich hab' Hühnerkacke gesehen, die intuitiver war als Du!", ist noch von der harmlosen Art. Doch die freundliche Stimme der paranormal begabten Beraterin baut Sie ermutigend wieder auf. Das ist auch notwendig, denn sonst könnte Ihr Selbstbewußtsein arg in Mitleidenschaft gezogen werden.

### Hohe Hardware-Anforderungen

The 11th Hour - Der Nachfolger von 7th Guest ist Gift für schwache Rechner. Das Spiel ist von vornherein auf die hohe Auflösung ausgelegt. Spielt man es mit 256 Farben, so sind die Räume lediglich grauschattiert. Erst mit 16 Bit Farbtiefe ist alles schön bunt. Wer 16 MB und eine PCI-Grafikkarte hat, kann auch die Farbenpracht in 24 Bit bewundern. Bei Double Speed CD-ROM-Laufwerken gibt es schon mal Aussetzer bei der Soundausgabe,

## 11th HOUR

### Hersteller

Virgin  
Tel.: 040 / 39 10 060  
Preis: ca. DM 120,-

### Mindestanforderungen

486 DX2-66, 8 MB RAM, Double Speed CD-ROM, VLB-Grafikkarte, läuft mit jeder gängigen Soundkarte

### Pro

Abgefahrenes Gehirnzellentraining  
Einfaches Gameplay  
Überwältigende Grafik  
Stimmungsvolle Mucke

### Kontra

Hohe Hardware-Anforderungen  
Graustufen in 8 Bit Farbtiefe

# 85%



INFOGRAMMES  
ENTERTAINMENT

präsentiert:

Neu

Paris 1995, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimli-



chen Be-  
gegnung  
mit Wolfram,  
dem teuflischen  
Mönch aus dem  
14. Jahrhundert.  
Warum verfolgt

Wolfram ihn bis in die Gegenwart und  
entführt seine Verlobte in die Vergangen-



heit? Wie ist  
dies überhaupt  
möglich? Was  
verbindet ihn  
mit dem Schick-  
sal der letzten  
Tempelherren...?

Um seine Freundin zu retten, muß er durch  
das TIMEGATE zurück in das Jahr 1329,  
doch hier beginnt das Abenteuer erst wirk-  
lich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit  
beeindruckenden 3D-Mappings und Gou-



randshading be-  
gegnet William  
in über 1000 3D-  
Echtzeit-Anima-  
tionen 40 ver-  
schiedenen  
Charakteren mit

Intelligent Movement in den Kampfsequen-  
zen. Wird er sich gegen die Mächte der  
Dunkelheit durchsetzen können; das  
unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und  
in seine Zeit zurückkehren...?!

Systemanforderungen:  
IBM PC oder 100% kompatibel,  
486 DX II 66 MHZ  
8 MB RAM  
Doublespeed CD-ROM  
Laufwerk

Betriebssystem:  
MS-DOS und Windows

Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga



# TIME GATE

Chapter One

# KNIGHT'S CHASE



Infogrames Entertainment GmbH  
Im Mediapark 5b · 50670 Köln





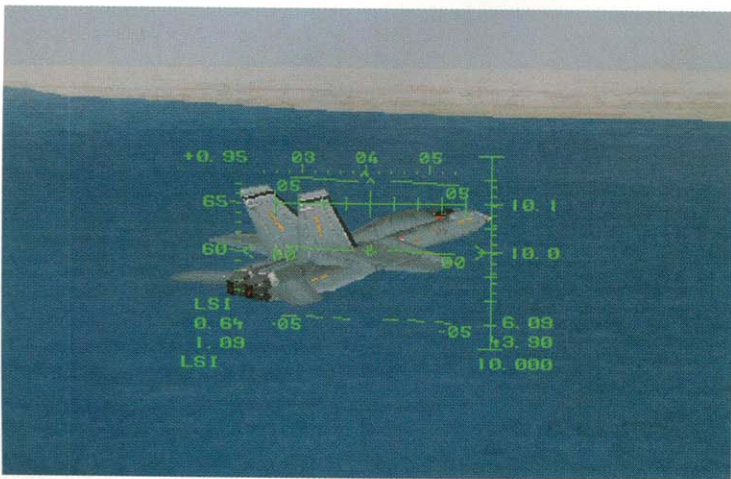
# Carrier Strike Force



CD REVIEW



Beim Anblick meiner L/L-Raketen hat die Airbus-Besatzung einstimmig ein neues Reiseziel beschlossen



Außenansicht unserer F-18 Hornet beim Anflug auf die gegnerische Kiste

Uns Redakteuren wird ja des öftern vorgeworfen, daß wir uns ständig über die mangelnde Kreativität der Software-Häuser beklagen. Erfreulicherweise gibt mir Carrier Strike Force dazu jedoch keine Gelegenheit. Es fällt mir schwer, dieses Spiel einem bestimmten Genre zuzuordnen. Ist es eine Flugsimulation, ein Strategiespiel oder ein Action Game? Antwort: Ja, ja und ja, denn Empire hat alle Spielelemente in einen großen Topf geworfen und kräftig umgerührt.

## Die eierlegende Wollmilchsau

Als ich das Titelbild sah, stellte ich sofort die Ruderpedale in die optimale Fußposition und stöpselte den Schubregler an die Joystick-

Karte, in froher Erwartung, mich mit meiner F-18 vom Flugzeugträger in die Lüfte katapultieren zu lassen. Nach einer halben Stunde vergeblicher Bemühungen, die Tür (sprich: das Icon) zum Flugdeck zu finden, zog ich es dann doch vor, erst mal einen Blick in die Anleitung zu werfen. Die verkündete mir eine gute und eine schlechte Nachricht. Die schlechte zuerst: CSF ist keine Flugsimulation. Und jetzt die gute: CSF kann wahlweise eine sein! Um der Verwirrung ein Ende zu setzen, gehen wir der Sache Schritt für Schritt auf den Grund.

Es gibt drei unterschiedliche Krisengebiete: China, Libyen und, wen wundert's, den Irak. Zunächst einmal sind Sie der Kommandant der Flotte und steuern diese durch die

Noch durch einen heftigen Kater geplagt, wurde Boris Sander am Neujahrstag Anno 2000 mit seinem Flugzeugträger USS Nimitz zusammen mit vier Begleitschiffen an den Persischen Golf beordert. Auftrag: feindliche MiGs und Kriegsschiffe abfangen. Ob Saddam dann noch lebt?

Ozeane. Die vier Begleitschiffe halten Ihnen angreifende Kampfflugzeuge vom Hals, aber darauf können Sie sich nicht verlassen. Daher sind auf Ihrem Träger Radarflugzeuge stationiert, die Sie zur Luftraumüberwachung einsetzen können und sollten. Sie warnen frühzeitig vor Banditen, denn das Schiffsradar hat nur eine begrenzte Reichweite. Haben Sie einen Gegner ausgemacht, so können Sie noch rechtzeitig Ihre Abfangjäger starten, denn diese benötigen je nach Schwierigkeitsstufe ein paar Minuten, um abheben zu können. Die Zahl der Maschinen ist natürlich begrenzt, und wenn es einen der Vögel erwischt hat, gibt es dafür keinen Ersatz mehr. Auch auf Aufklärungsflüge über feindlichem Territorium sollten Sie nicht verzichten. Nur so lassen sich die Flugabwehrstellungen ausmachen und gegebenenfalls zerstören. Über mangelnde Beschäftigung können Sie sich also nicht beklagen.

## Und es ist doch ein Simulator

Gesteuert werden die Schiffe wie auch die Flugzeuge über sogenannte Waypoints, Markierungspunkte auf der Übersichtskarte. An jedem Punkt können verschiedene Aktionen

durchgeführt werden: Starten/Landen, Ziel-Identifikation, Angriff, Aufklärung beginnen/ beenden usw. Diese können aber jederzeit verändert werden, oder Einheiten können beliebig umgeleitet werden. Das Spiel läuft anfangs im Echtzeit-Modus. Wer jedoch von gähnender Langeweile überfallen

## CSF hat alles, was einen Flugsimulator auszeichnet.

wird, der kann den Spielablauf bis zum Faktor 60 beschleunigen (und sollte sich als Nachfolger für Lt.Commander Data bei Captain Jean-Luc Picard vom Föderationsraumschiff Enterprise melden). Hat ein Flugzeug Feindkontakt, können Sie sich direkt von Ihrem Controller-Sessel ins Cockpit beamen lassen und selbst das Steuer in die Hand nehmen oder als Copilot einfach nur zuschauen, wie der Autopilot die Kiste fliegt. CSF hat alles, was einen Flugsimulator auszeichnet. Die Landschaft ist zwar nicht sehr detailreich, aber Häfen und Flugfelder sind echte 3D-Objekte und nicht nur einfache Texturen.

Zur Steuerung kann man alles anschließen, was irgendwie

## ALTERNATIVEN



### HOKUM

Virgin • ca. DM 100,-  
Ähnliches Spielprinzip, allerdings im Hubschrauber-Cockpit



### AIR POWER

Mindscape • DM 129,95  
Abgedrehte Simulation mit verrückten Flugzeugtypen



### BURNING STEEL 2

SSI • DM 129,95  
2. Weltkriegstaktik-simulationsschiffeversenken





Sozusagen der Medienraum von CSF, auch wenn es hier draußen etwas zugig ist. Hier erfährt man aus Zeitungsausschnitten und Fernsehsendungen mehr zur politischen Lage.



Anflug auf einen Hafen, wo sich Rebellen versteckt halten. Mal schauen, wer sich da so alles versammelt hat.



Der Autopilot eignet sich bestenfalls für einen Ferienflieger, deshalb nehmen wir die Sache lieber selbst in die Hand.

Ähnlichkeit mit einem Joystick hat. Auch an Ruderpedale haben die Jungs von Empire gedacht! Die Flugeigenschaften sind aber klar auf Action hin ausgelegt, auch wenn es Strömungsabriss- und G-Force-Effekte gibt.

### Gute Aussichten hier oben

Falls ich es noch nicht erwähnt habe: Das ganze Spiel läuft in SVGA,

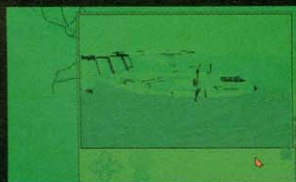
auch die Flugszenen. Mittels verschiedener Außenansichten kann man sich die detailreich texturierten Objekte wunderbar betrachten. Die Jets verfügen über eine Außenbordkamera, die verschiedene Vergrößerungsstufen anbietet, um beispielsweise frühzeitig die Bewaffnung des Gegners ausmachen zu können. Das Head Up-Display stellt alle wichtigen

Flugdaten dar und hilft beim Anvisieren der "Bogeys". Analog zur roten Farbe der feindlichen Stellungen finden wir hier oben drei unterschiedliche MiG-Baureihen, die alten M-21, die moderneren M-29 und die neueste Errungenschaft "roter" Flugzeugbaukunst, die M-31. Mitunter kreuzen aber auch zivile Flugzeuge die Radarkontrolle, wie zum Beispiel Airbus oder Learjet.

Lehrgang 14:41 1 January 2000



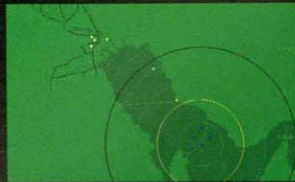
Ein Video von der sich im Anflug auf unseren Träger befindlichen MiG-29 mahnt uns zu erhöhter Vorsicht.



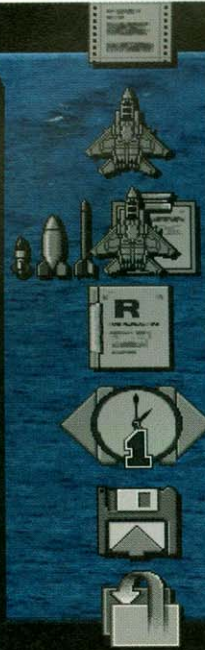
Die Radaraufklärer erkennen feindliche Banditen selbst aus großer Entfernung und können auch deren Flugrichtung feststellen.



Ein aufgezeichnetes Video von unserem Start. Schade, daß man nicht selbst vom Träger starten kann.



Mittels dieser Übersichtskarte werden alle Aktionen gesteuert. Mit Hilfe der Icon-Leiste können Informationen abgerufen oder auch Einheiten verlegt werden.



Also erst fragen, dann schießen!

Während eines Einsatzes ist man mit dem Bodenpersonal ständig in Verbindung. Am oberen Bildschirmrand werden Mitteilungen eingeblendet, die Hinweise auf Positionen der Gegner geben oder verzweifelte Hilferufe von Geschwadermitgliedern wiedergeben, denen soeben der Treibstoff ausging. Hat der Einsatzleiter die Waffen nicht freigegeben, so kann man diese auch nicht einsetzen. Erst wenn die Bodenstation grünes Licht zum Abschuss gibt, tut sich was beim Drücken des Joystickknöpfchens. Bis es soweit ist, muß man sich schon was einfallen lassen, denn der Feind verhält sich alles andere als gentlemenlike. Mir ist es übrigens schon passiert, daß ich so ganz zufällig, völlig ohne Absicht und böse Hintergedanken, einen Airbus vom Himmel geholt habe, der ja nun bauartbedingt zu den Zivilflugzeugen zählt. Ob der Einsatzleiter wohl gerade eine kurze Pinkelpause gemacht hat?

Wieder zurück auf der USS Nimitz kann man sich per TV oder Tageszeitung über die aktuelle Lage informieren. Alle Ereignisse und Instruktionen werden im Logbuch vermerkt. Hat man ein Ziel identifiziert, so kann man sich an Bord des Trägers ein Video der betreffenden Einheit ansehen. Zwar ist die Darstellung in einem etwas ätzenden Grün gehalten, ist aber trotzdem relativ nett und informativ. Zu bemängeln ist die träge Steuerung über die auf den ersten Blick nicht sonderlich selbst-erklärenden Icons. Die Reaktionszeit dauert mir einfach zu lange. Wenigstens bekommt man mittels der rechten Maustaste einen kleinen Hilfetext zu lesen, so daß man nach einiger Zeit die Bedienung sicher beherrscht. Ich wäre hoch erfreut, in nächster Zukunft mehr solcher "Kombipackungen" testen zu können. Eine gute Idee. (P)

## CARRIER STRIKE FORCE

### Hersteller

Empire  
Tel.: 06107 / 94 51 45 (Bomco-Hotline)  
Preis: DM 119,95

### Mindestanforderungen

486DX2-66, 8 MB RAM, Doublespeed CD-ROM, läuft mit allen gängigen Soundkarten, SVGA, Joystick

### Pro

Detailreiche Grafik  
Spannende Missionen  
Variabler Schwierigkeitsgrad  
Faszinierende Spielidee

### Kontra

Langsame Steuerung  
Ein paar Soundeffekte mehr tun keinem weh

77%



# Willi Lemkes Fußballmanager



## Management und Arcade-Action in einem?

Das hat Klaus Trafford in seiner Fußball-Management-Sammlung gerade noch gefehlt.

Himmel, Gesäß und Nähgarn, was habe ich nur verbrochen, daß ich mir aus dem Berg neuer Games ausgerechnet das Mieseste des Monats ausgesucht habe?

"Der Trafford spinnt wohl", werden Sie jetzt vielleicht sagen. "Ein Spiel, das Werder Bremens Manager Willi Lemke im Titel führt, kann doch nicht schlecht sein". Oh doch, liebe Fußballfans! Den Beweis hat Anco mit diesem Management- und Sportspiel angetreten.

### Taktik und Action

In der Anleitung liest man unter dem Stichwort "Epilepsie-Warnung", daß man im Falle einer Ohnmacht einen Arzt aufsuchen soll. Nun, ich war nahe dran, ohnmächtig zu werden angesichts der miesen Umsetzung. Aber der Reihe nach.

Wie in so ziemlich jedem Game dieser Art geht es darum, einen frei zu wählenden Verein möglichst an die Spitze der Liga zu führen und an den üblichen Pokalspielen erfolgreich teilzunehmen. Das fängt bei der Trainerwahl an, führt über den An- und Verkauf neuer Spieler und hört bei der

### Schwerwiegende Folgen treten schon beim Kauf dieses Spiels ein

Renovierung der Sitzplätze im Stadion auf. Daneben werden Pressekonferenzen geführt, Bilanzen überprüft, und Freundschaftsspiele arrangiert und so weiter.

Allerdings gibt es wenigstens ein besonderes Feature bei Willi Lemkes Fußballmanager: Man kann selbst die Fäden in die Hand nehmen und zumindest bis zum 35. Lebensjahr in der eigenen Mannschaft mitspielen (ich bin zwar schon 36, das ist dem Programm aber egal). Voraussetzung für dieses Extra ist ein Joystick.



Bei diesem Spiel werden vor allem die Lachmuskeln trainiert

Beim "Zuschau"-Modus genügt hingegen die Maus. WLF bietet vier verschiedene Perspektiven, aus denen das Match beobachtet werden kann, sowie als Alternative eine Vorhersage des Ergebnisses, die Höhepunkte oder den animierten Managerscanner, wo die Leistungen der einzelnen Fußballer während einer Partie analysiert werden.

### Aller schlechten Dinge...

Nun, liebe Hobbykicker, die Gründe, warum dieses Produkt ein echter Griff ins Klo ist. Als erstes wären die grottenschlecht animierten Actionsequenzen, sprich Begegnungen, zu nennen. Zudem haben die Fußballer einen solchen Affenzahn drauf, daß man fast den Eindruck bekommt, als wäre ein Ameisenvolk unterwegs.

Noch schlimmer ist die Gestaltung des "Managerscanner", in dem man eigentlich die Leistungen der einzelnen Spieler beurteilen sollte. Dies ist aber nicht möglich: Irgendwelche Pünktchen wetzen hin und her, und die Spielernamen wechseln so schnell, daß das mitlesen zum Ratespiel wird.

Der Sound stammt laut Credits von "PC Music". Ja, der Name paßt sogar. Sobald das ziemlich nichtssagende Willi Lemke-Personality-Video am Anfang abgelaufen ist, sollten Sie die Lautsprecher abklebmen. Die



Das schlägt dem Programm den Boden aus: Nicht Willi Lemke, sondern Beckenbauer managt Bremen

"Stadiongeräusche" klingen ungefähr so wie ein Schnellkochtopf auf der heißen Herdplatte. Völlig abgedreht ist die Idee, im Demo-Modus (hier spielen Sie ab der 12. Woche bis zum Ende der Saison) Kirchenorgelmusik darzubieten. Hey Anco, Willi Lemke ist der Namensgeber, nicht der Papst!

### Dreckfuhrer

Was dem Fußballmanager vollends den Garaus macht, ist die kaum zu unterbietende Übersetzung und die Rechtschreibfehler, die ich in dieser Vielzahl noch nie in einem Spiel gesehen habe. Da ist von einem "Friestoss" die Rede, aus Brasilien wird "Bresilien", um nur zwei Beispiele zu nennen.

Ungewollt amüsant sind auch die Fehler bei den Namen der Vereine. Kennen Sie "Pauli" oder "München 1995"? Ganz zu schweigen von den Namen der Kicker. Oder wußten Sie etwa, daß ein gewisser F. Beckenbauer

etwas mit Werder Bremen zu tun hat? Das ist weiß Gott das Tüpfelchen auf dem i wie igitt.

Zu guter Letzt noch ein Zitat aus der wirklich lesenswerten (weil urkomischen) Anleitung: "Innerhalb einer Saison (sollte) nicht mehr als sechs Mal gespeichert werden, da es sonst schwerwiegende Folgen gibt." Die treten schon beim Kauf dieses Spiels ein, also bleibt mir nur noch folgender, gutgemeinter Rat (nicht persönlich nehmen, Herr Lemke): Willi, go!

## WILLI LEMKES FUSSBALLMANAGER

**Hersteller**  
Anco/Virgin  
Tel. (Virgin-Hotline): 040 / 39 11 13  
Preis: DM 89,95

**Mindestanforderungen**  
486 DX 33, 4 Mb RAM, , Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VGA und SVGA, Soundblaster oder kompatible Soundkarten, Maus, Joystick (nur im Mitspiel-Modus).

**Pro**  
Entfällt wegen ist nicht. Immerhin wissen wir nun alle, welche Krawatte Willi Lemke am liebsten trägt

**Kontra**  
Bei Risiken und Nebenwirkungen essen Sie die Packungsbeilage oder verklagen Sie Anco oder Virgin

# 18%

## ALTERNATIVEN



**FIFA SOCCER 96**  
EA Sports • ca. DM 80  
Der Beste seiner Klasse



**CHAMPIONSHIP MANAGER 2**  
Domark • ca. DM 90  
It's cool, man



**PREMIER MANAGER 3**  
Gremlin • ca. DM 69  
Da weiß man, was man hat



Pünktchen sieht man, aber wo ist Anton?





(08237) 95998-0 BBS (08207) 2233 ANALOG

(08237) 95998-5 BBS (08207) 90091 ISDN

Lange Wand 3 86508 Rehling Dateg-J ROOS#

## Mainboards

|          |                                                                                                        |           |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Shuttle  | HOT-419, 256 KB A-Cache 15ns, Opti Chipset, AMI BIOS 3xVLB, 8xISA, 4xPS2, 3/5 Volt                     | 174,00 DM |
| Blostar  | 1433UIV, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipset, AMI BIOS 3xVLB, 7xISA, 4xSIM, 2xPS2, 3/5 Volt               | 169,00 DM |
| Blostar  | 8433IUC, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipset, AWARD 3xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, 3/5 Volt        | 229,00 DM |
| Blostar  | Pentium, 256 KB A-Cache 15ns, UMC Chipset, AWARD 3xPCI, 4xISA, 4xPS2, FIFO Controller, bis 133MHz      | 229,00 DM |
| Gigabyte | GAS86AT, 256 KB A-Cache 15ns, Intel Chipset, AWARD 4xPCI, 4xISA, 6xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz    | 359,00 DM |
| Gigabyte | GAS86AT, 256 KB Burst-R Cache, Intel Chipset, AWARD 4xPCI, 4xISA, 6xPS2, FIFO Controller, bis 200MHz   | 499,00 DM |
| Asus     | P/1-P55 TP4 XE, 256 KB A-Cache 15ns, Intel Chipset, AWARD, 4xPCI, 3xISA, 4xPS2, FIFO Con., bis 167MHz  | 399,00 DM |
| Asus     | P/1-P55 TP4 XE, 256 KB Burst-R Cache, Intel Chipset, AWARD, 4xPCI, 3xISA, 4xPS2, FIFO Con., bis 167MHz | 499,00 DM |

Ihre bisherigen Speichermodule passen nicht in Ihr Wunschboard?  
Kein Problem! Wir nehmen sie bei Kauf eines Mainboards in Zahlung.

## Prozessoren

|         |                                          |           |
|---------|------------------------------------------|-----------|
| Tompson | 80486 DX2/66 MHz 5 Volt                  | 79,00 DM  |
| Cyrix   | 80486 DX2/80 MHz 5 Volt                  | 99,00 DM  |
| Cyrix   | 80486 DX4/100 MHz 3 Volt                 | 149,00 DM |
| Cyrix   | 80586 MISC 100MHz 3 Volt                 | 279,00 DM |
| AMD     | 80486 DX4/100 MHz 3 Volt Write Back      | 149,00 DM |
| AMD     | 80486 DX4/120 MHz 3 Volt Write Back      | 179,00 DM |
| Intel   | 80486 DX4/100 MHz 3 Volt                 | 159,00 DM |
| Intel   | Pentium® Chip 75 MHz                     | 299,00 DM |
| Intel   | Pentium® Chip 90 MHz                     | 459,00 DM |
| Intel   | Pentium® Chip 100 MHz                    | 559,00 DM |
| Intel   | Pentium® Chip 120 MHz                    | 666,00 DM |
| Intel   | Pentium® Chip 133 MHz                    | 979,00 DM |
| ACE     | Prozessor Adopter 5 > 3 Volt             | 54,00 DM  |
| ACE     | Prozessor Kühler 80486 aktiv, gesteckt   | 19,00 DM  |
| ACE     | Prozessor Kühler Pentium aktiv, gesteckt | 25,00 DM  |

## Speichermodule

|                                | ohne Parity | mit Parity |
|--------------------------------|-------------|------------|
| SIM 1 MB 70ns, 30Pins          |             | 61,00 DM   |
| SIM 4 MB 70ns, 30Pins          |             | 229,00 DM  |
| SIM PS2 4 MB 70ns, 72Pins      | 227,00 DM   | 279,00 DM  |
| SIM PS2 4 MB 70ns, 72Pins EDO  | 259,00 DM   |            |
| SIM PS2 8 MB 70ns, 72Pins      | 439,00 DM   | 569,00 DM  |
| SIM PS2 8 MB 70ns, 72Pins EDO  | 539,00 DM   |            |
| SIM PS2 16 MB 70ns, 72Pins     | 789,00 DM   | 949,00 DM  |
| SIM PS2 16 MB 70ns, 72Pins EDO | 1049,00 DM  |            |

## Festplatten

|         |                                                       |           |
|---------|-------------------------------------------------------|-----------|
| Quantum | EIDE Fireball 1080A, 1080MB, 128KB, 5400U, PIO4, 12ms | 379,00 DM |
| Quantum | SCSI2 Fireball 1080S, 1080MB, 128KB, 5400U, 10ms      | 469,00 DM |
| Seagate | EIDE ST3660A, 545MB, 256KB, 4500U, 12ms               | 269,00 DM |
| Seagate | EIDE ST3850A, 850MB, 256KB, 5400U, 11ms               | 339,00 DM |
| Conner  | EIDE CFS635A, 635MB, 64KB, 3600U, 15ms                | 299,00 DM |
| Conner  | EIDE CFS850A, 850MB, 64KB, 3600U, 15ms                | 319,00 DM |
| Conner  | EIDE CFS1275A, 1270MB, 64KB, 3600U, 15ms              | 419,00 DM |
| Maxtor  | EIDE 7850AV, 850MB, 64KB, 5400U, 11ms                 | 319,00 DM |
| Maxtor  | EIDE 71260AV, 1260MB, 128KB, 5400U, 11ms              | 419,00 DM |
| WD      | EIDE AC2635, 635MB, 64KB, 4500U, 11ms                 | 319,00 DM |
| WD      | EIDE AC2850, 850MB, 64KB, 4500U, 11ms                 | 339,00 DM |
| WD      | EIDE AC31200, 1200MB, 64KB, 4500U, 11ms               | 479,00 DM |

## CD-ROM-Drives

|         |                                      |           |
|---------|--------------------------------------|-----------|
| Mitsumi | FX400 EIDE/ATAPI 4xSpeed             | 239,00 DM |
| Philips | PCA22R EIDE/ATAPI 4xSpeed            | 239,00 DM |
| Toshiba | XM-5302B EIDE/ATAPI 4xSpeed          | 269,00 DM |
| Teac    | CD-55-AK-00 Inkl. Controller 4xSpeed | 289,00 DM |
| Teac    | CD-56-002 EIDE/ATAPI 6xSpeed         | 499,00 DM |
| Plexor  | PXC 63 CS SCSI2 6xSpeed              | 699,00 DM |
| Sanyo   | CRD254S SCSI2 4xSpeed                | 289,00 DM |

Pentium ist ein Warenzeichen  
der Intel Corporation

## Grafikkarten

|         |                                                 |           |
|---------|-------------------------------------------------|-----------|
| Elsa    | Winner 1000rio 2MB DRAM S3 Trio64 PCI           | 289,00 DM |
| Elsa    | Winner 1000avi 2MB DRAM S3 Vision64 VLB/PCI     | 299,00 DM |
| Elsa    | Winner 2000 2MB VRAM S3 Vision64 PCI            | 469,00 DM |
| Elsa    | Winner 2000avi 2MB VRAM S3 Vision64 PCI         | 469,00 DM |
| Miro    | 225D 2MB DRAM S3 Trio64 VLB/PCI                 | 299,00 DM |
| Miro    | 205V 2MB VRAM S3 Vision 964 VLB/PCI             | 429,00 DM |
| Miro    | 205V Video 2MB VRAM S3 Vision 968 PCI           | 469,00 DM |
| Spea V7 | Vega Video 1MB DRAM PCI                         | 159,00 DM |
| Spea V7 | Showtime Plus 2MB DRAM ET4000/W328Video VLB/PCI | 689,00 DM |
| Spea V7 | Mirage P64 Video 2MB DRAM S3 Vision 868 PCI     | 299,00 DM |
| Spea V7 | Mercury P64 Video 2MB VRAM S3 Vision 968 PCI    | 469,00 DM |
| Matrox  | Millennium 220MHz Ramdac 2MB VRAM PCI           | 499,00 DM |
| Matrox  | Millennium 220MHz Ramdac 4MB VRAM PCI           | 799,00 DM |
| Tseng   | ET4000/W32 1MB DRAM VLB/PCI                     | 169,00 DM |
| Pine    | Cirrus Logic 5429 1MB DRAM VLB                  | 136,00 DM |
| Pine    | Cirrus Logic 5434 1MB DRAM PCI                  | 169,00 DM |

## 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 Blaster II                      | 259,00 DM |
| Shuttle  | Sound System 48 16 Bit SB kompatibel | 99,00 DM  |
| Terratec | Sound System Maestro 16              | 369,00 DM |
| Terratec | Sound System Maestro 32              | 559,00 DM |
| Typhon   | Aktiv-Boxen 25W Surround Sound       | 65,00 DM  |
| Typhon   | Aktiv-Boxen 80W Surround Sound       | 119,00 DM |

## Controller

|         |                                                           |           |
|---------|-----------------------------------------------------------|-----------|
| ISA     | 1xIDE, 1xFloppy, 1xParallel, 1xGame, 2xSeriall            | 29,00 DM  |
| VLB     | 2xIDE, 1xFloppy, 1xParallel, 1xGame, 2xSeriall, FIFO, ECP | 39,00 DM  |
| Adaptec | AHA 2940 Fast-SCSI, mit Boot Bios, PCI                    | 299,00 DM |
| NCR     | 53C810 Fast-SCSI, PCI                                     | 109,00 DM |
| NCR     | 53C810 Fast-SCSI, mit Boot Bios, PCI                      | 139,00 DM |

## Monitore

|     |                                    |           |
|-----|------------------------------------|-----------|
| GVC | 14", 357cm, 64KHz, MPRII           | 369,00 DM |
| GVC | 15", 38cm, 64KHz, MPRII, Digital   | 549,00 DM |
| GVC | 17", 42,5cm, 64KHz, MPRII, Digital | 999,00 DM |

## Gehäuse

|        |                                                          |           |
|--------|----------------------------------------------------------|-----------|
| Europe | Desktop Display Innlet lockiert, 2x5,24", 2x3,5", 2xHD   | 99,00 DM  |
| Europe | Minitower Display Innlet lockiert, 2x5,24", 2x3,5", 2xHD | 99,00 DM  |
| Europe | Bigtower Display Innlet lockiert, 4x5,24", 2x3,5", 2xHD  | 139,00 DM |

## Zubehör

|           |                                      |          |
|-----------|--------------------------------------|----------|
| Microsoft | Mouse defender seriell               | 39,00 DM |
| Mitsumi   | Tastatur 102 Tasten                  | 49,00 DM |
| Acccon    | Netzwerkkarte NE2000 kompatibel BNC  | 79,00 DM |
| ACE       | Koaxial-Kabel für Netzwerk pro Meter | 7,99 DM  |
| ACE       | Endwiderstand für Netzwerk           | 9,99 DM  |
| Mitsumi   | Floppy Disk 3,5", 1,44 MB            | 55,00 DM |

## Kommunikation

|          |                                                        |           |
|----------|--------------------------------------------------------|-----------|
| Nichimen | BW-M24ES PocketModem 2400 Batterie- & Netzbetrieb      | 49,00 DM  |
| ELSA     | MicroLink 28.8 TQV extern, analog                      | 479,00 DM |
| ELSA     | MicroLink PCC Passiv 16Bit intern ISDN                 | 249,00 DM |
| ELSA     | MicroLink PCPro28.8 TQV, Hayes kompatibel, intern ISDN | 799,00 DM |
| ELSA     | MicroLink PCPro28.8 TQV, Hayes kompatibel, extern ISDN | 849,00 DM |

## Share CD-ROM

|         |                                                       |          |
|---------|-------------------------------------------------------|----------|
| Tapware | D-Info, Adress- & Telefonaukkunft Deutschland DOS/WIN | 39,00 DM |
| Tapware | New Motion, Softwaredecoder CD-I, MPEG, V-CD, WIN95   | 46,00 DM |
| Tapware | Blaster III, 80 Action Spiele für DOS/WIN             | 9,95 DM  |
| Tapware | Letto Champion für DOS & Windows                      | 39,00 DM |
| Tapware | Maritima, witziges und informatives zum Thema Hant    | 29,00 DM |
| Tapware | PC-Config, Vollversion PC-Benchmark, PC-Test, +Setup  | 29,00 DM |
| Tapware | Spiele Hifs, Pinball, Bio Menace, Hocus Pocus, usw.   | 19,00 DM |
| Tapware | Kommunikation, Telix, Opalis ISDN BTX, Ribtrem, usw.  | 19,00 DM |
| Tapware | Windows Shareware Welt, Photo Morph, KlickCopy, usw.  | 19,00 DM |
| Tapware | D-Info, Adress- & Telefonaukkunft Deutschland DOS/WIN | 39,00 DM |

## Software

|           |                                        |            |
|-----------|----------------------------------------|------------|
| Microsoft | Windows 95 Update CD                   | 179,00 DM  |
| Microsoft | Windows 95 Vollversion CD              | 395,00 DM  |
| Microsoft | Plus! CD                               | 99,00 DM   |
| Microsoft | Word 7.0 Update CD                     | 279,00 DM  |
| Microsoft | Word 7.0 Vollversion CD                | 879,00 DM  |
| Microsoft | Excel 7.0 Update CD                    | 279,00 DM  |
| Microsoft | Excel 7.0 Vollversion CD               | 879,00 DM  |
| Microsoft | Project 4.1 Update CD                  | 399,00 DM  |
| Microsoft | Project 4.1 Vollversion CD             | 1259,00 DM |
| Microsoft | Office Standart 7.0 Update CD          | 599,00 DM  |
| Microsoft | Office Standart 7.0 Vollversion CD     | 1299,00 DM |
| Microsoft | Office Professional 7.0 Update CD      | 799,00 DM  |
| Microsoft | Office Professional 7.0 Vollversion CD | 1699,00 DM |
| Corel     | Draw! 6.0 Update CD                    | 379,00 DM  |
| Corel     | Draw! 6.0 Vollversion CD               | 649,00 DM  |

## Komplettsysteme

|                 |                                |            |
|-----------------|--------------------------------|------------|
| Rave 486DX4/100 |                                |            |
| Prozessor       | AMD DX4/100 Enhance Write Back |            |
| Gehäuse         | Minitower 200Watt TÜV          |            |
| Mainboard       | VLB 256KB Cache SIS-Chipsatz   |            |
| Arbeitsspeicher | 4MB PS2                        |            |
| Grafikkarte     | VLB 1MB Cirrus Logic           |            |
| Controller      | VLB mit FIFO on Board          |            |
| Festplatte      | EIDE 635MB                     |            |
| Laufwerk        | 3,5" 1,44MB Mitsumi            |            |
| Tastatur        | Cherry G83-6000                | 1399,00 DM |

|                 |                                   |            |
|-----------------|-----------------------------------|------------|
| Rave Pentium 90 |                                   |            |
| Prozessor       | Intel Pentium® Chip 90 MHz        |            |
| Gehäuse         | Bigtower 230Watt TÜV              |            |
| Mainboard       | ASUS P55 TP 4 XE Intel-Chipsatz   |            |
| Arbeitsspeicher | 8MB PS2                           |            |
| Grafikkarte     | Spea V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM |            |
| Controller      | on Board FIFO                     |            |
| Festplatte      | EIDE 635MB                        |            |
| Laufwerk        | 3,5" 1,44MB Mitsumi               |            |
| Tastatur        | Cherry G83-6000                   | 2399,00 DM |

|                  |                                   |            |
|------------------|-----------------------------------|------------|
| Rave Pentium 100 |                                   |            |
| Prozessor        | Intel Pentium® Chip 90 MHz        |            |
| Gehäuse          | Bigtower 230Watt TÜV              |            |
| Mainboard        | ASUS P55 TP 4 XE Intel-Chipsatz   |            |
| Arbeitsspeicher  | 8MB PS2                           |            |
| Grafikkarte      | Spea V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM |            |
| Controller       | on Board FIFO                     |            |
| Festplatte       | EIDE 635MB                        |            |
| Laufwerk         | 3,5" 1,44MB Mitsumi               |            |
| Tastatur         | Cherry G83-6000                   | 2499,00 DM |

|                  |                                   |            |
|------------------|-----------------------------------|------------|
| Rave Pentium 120 |                                   |            |
| Prozessor        | Intel Pentium® Chip 90 MHz        |            |
| Gehäuse          | Bigtower 230Watt TÜV              |            |
| Mainboard        | ASUS P55 TP 4 XE Intel-Chipsatz   |            |
| Arbeitsspeicher  | 8MB PS2                           |            |
| Grafikkarte      | Spea V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM |            |
| Controller       | on Board FIFO                     |            |
| Festplatte       | EIDE 635MB                        |            |
| Laufwerk         | 3,5" 1,44MB Mitsumi               |            |
| Tastatur         | Cherry G83-6000                   | 2699,00 DM |

|                  |                                   |            |
|------------------|-----------------------------------|------------|
| Rave Pentium 133 |                                   |            |
| Prozessor        | Intel Pentium® Chip 90 MHz        |            |
| Gehäuse          | Bigtower 230Watt TÜV              |            |
| Mainboard        | ASUS P55 TP 4 XE Intel-Chipsatz   |            |
| Arbeitsspeicher  | 8MB PS2                           |            |
| Grafikkarte      | Spea V7 Mirage P64 Video 2MB DRAM |            |
| Controller       | on Board FIFO                     |            |
| Festplatte       | EIDE 635MB                        |            |
| Laufwerk         | 3,5" 1,44MB Mitsumi               |            |
| Tastatur         | Cherry G83-6000                   | 2999,00 DM |

|             |                                  |           |
|-------------|----------------------------------|-----------|
| Aufpreise   |                                  |           |
| Festplatten | EIDE 850MB                       | 20,00 DM  |
|             | EIDE 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

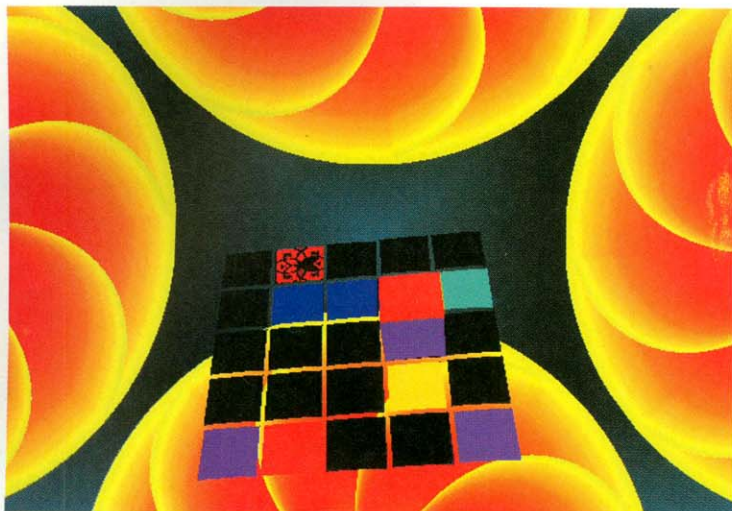
|          |                                                                                                                                                |            |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Ascentia |                                                                                                                                                |            |
|          | 10,3" DualScan STN Farbbildschirm, Cyrix DX2/66 MHz, 4MB RAM, 340 MB Wechselfestplatte,                                                        |            |
|          | 3,5" FDD, 1 PCMCIA Typ III oder 2 PCMCIA Typ II, NiMH-Batterie mit 2-3 Std. Betrieb, integrierter Trackball, MS-DOS, Windows 3.1, Laplink, CIM |            |
|          | 3 Jahre Garantie                                                                                                                               | 2499,00 DM |





# Endorfun

Lorenz Steinke testete Endorfun, das erste Spiel mit eingebautem Glücksgefühl.



Hinter dem Spielfeld in der schiefen Ebene wabert in jedem Level ein abstraktes Hintergrundbild.

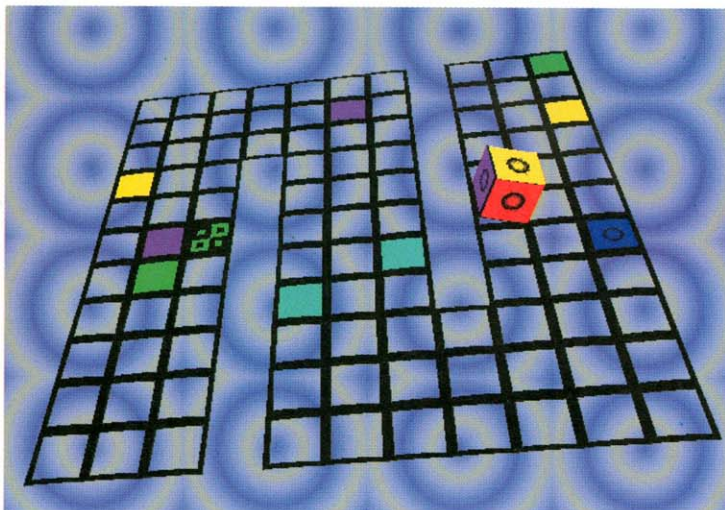
**M**anchmal sind die einfachen Spielideen wirklich die besten. Ein paar herabfallende Blöcke in unterschiedlichen Formen und Farben, äußerst einfache Regeln, und fertig war Tetris, einer der größten Spielerenner aller Zeiten. Auch Endorfun kommt in einer genial einfachen Form daher, allerdings kombiniert mit zahlreichen Sound- und Grafikeffekten. Ein neuer Kandidat für die ewige Hitliste der kleinen Spiele für zwischendurch?

## Das ganze Leben ist ein bunter Würfel

Die Spielregeln von Endorfun sind in kürzester Zeit erlernt: Ihre Aufgabe ist es, einen leuchtenden Würfel mit sechs verschiedenfarbigen Seiten

über ein Spielbrett zu bewegen. Bei jeder Bewegung zeigt die Oberseite des Würfels eine andere Farbe. Ziel ist es, den Würfel möglichst schnell auf die ebenfalls farbigen Lebensfelder zu bewegen. Allerdings kann der Würfel immer nur dann auf ein Lebensfeld, wenn seine Oberseite gerade die Farbe dieses Lebensfeldes anzeigt. Häufig muß der Würfel also erst über das halbe Spielbrett manövriert werden, bevor die richtige Farbe oben liegt. Hat der Spieler das Lebensfeld mit dem Würfel erreicht, verschwindet es und irgendwo auf dem Spielbrett erscheint ein neues Lebensfeld in einer anderen Farbe.

Das ganze Spiel ist ein ständiger Kampf gegen die Uhr. Unaufhaltsam wandert der Zähler am Bildrand



Wer ein bißchen übt, kennt die wichtigsten Spielzüge des Würfels bald aus dem Effeff.

gegen Null. Gelingt es dem Spieler nicht, rechtzeitig die erforderliche Zahl von Lebensfeldern nacheinander abzulaufen, hat er verloren. In jedem der zahlreichen Levels gibt es eine besondere

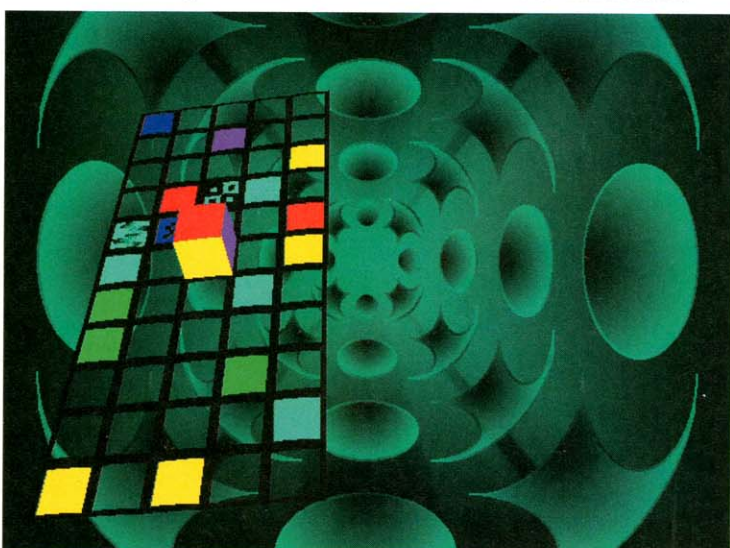
das Punktekonto. Für jedes farbige Feld gilt, daß es vom Würfel nur überrollt werden kann, wenn seine Oberseite die gleiche Farbe hat, wie dieses Feld.

Richtig schwierig wird es für den Spieler in den höheren Levels, wo sich in kürzester Zeit das gesamte Spielbrett mit bunten Feldern füllt. Schließlich ist es fast unmöglich, den Würfel über das Brett zu bewegen, weil einfach immer die falschen Farben im Weg sind. In anderen Levels wird das Spielbrett mit der Zeit immer kleiner, oder die Lebensfelder fangen an herumzuwandern. Trotz der eigentlich sehr simplen Spielidee wird Endorfun also nicht langweilig.

Spieler, die Erfahrung mit Rubiks berühmtem Zauberwürfel haben,

## Das ideale Game für die Mittagspause, ob im Büro oder zu Hause.

Schwierigkeit. So tauchen neben den Lebensfeldern plötzlich noch andere farbige Spielfelder mit unterschiedlichen Bedeutungen auf. Manche Spielfelder beeinflussen die Uhr, wenn der Würfel auf ihnen landet. Andere bringen ein Plus für





# ALTERNATIVEN



## CLOCKWERK

Microprose • ca. DM 89,-  
So machen Pausen Spaß



## QWIRKS

Microprose • ca. DM 99,-  
Fesselndes Gameplay



## BREAKTHRU

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

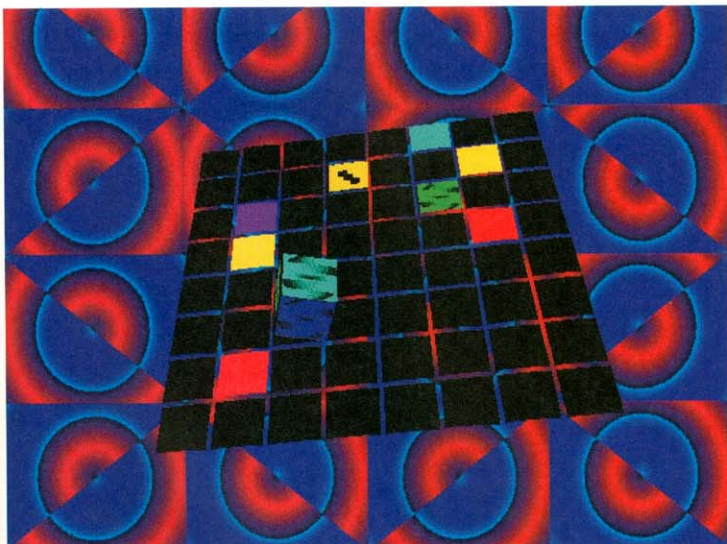
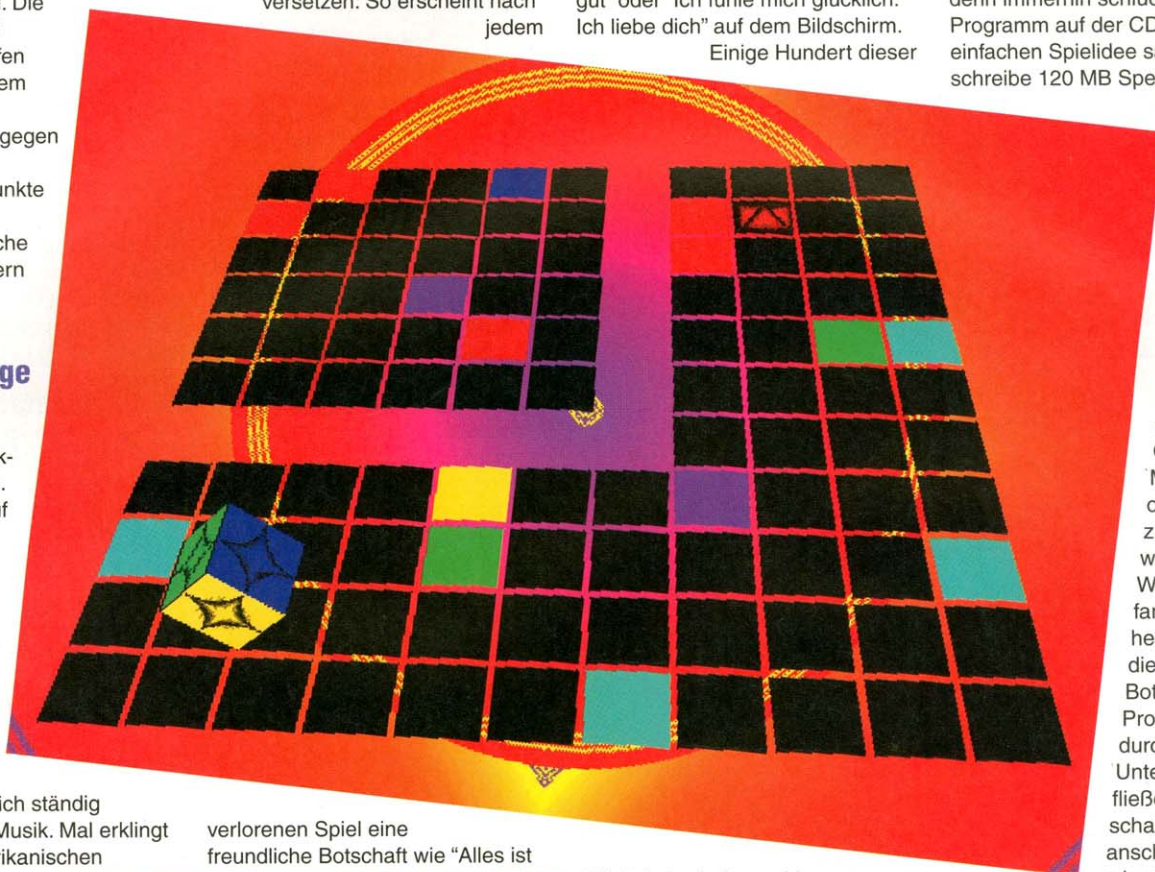
sind bei diesem Game klar im Vorteil. Aber auch Neueinsteiger bekommen schnell Übung. Die Hilfefunktion erklärt die wesentlichen Spielzüge (Gambits). Nach kurzer Zeit sind jedem Spieler die wichtigsten Gambits wie U, Doppel-U und Zaun bekannt. Der Würfel bewegt sich dann fast wie von selbst über das Spielfeld. Die Levels sind in drei Schwierigkeitsstufen eingeteilt. Außerdem kann der Spieler auswählen, ob er gegen die Uhr oder um möglichst viele Punkte spielen möchte. Abwechslungsreiche Bonus-Level lockern das ganze Spiel zusätzlich auf.

## Sphärenklänge

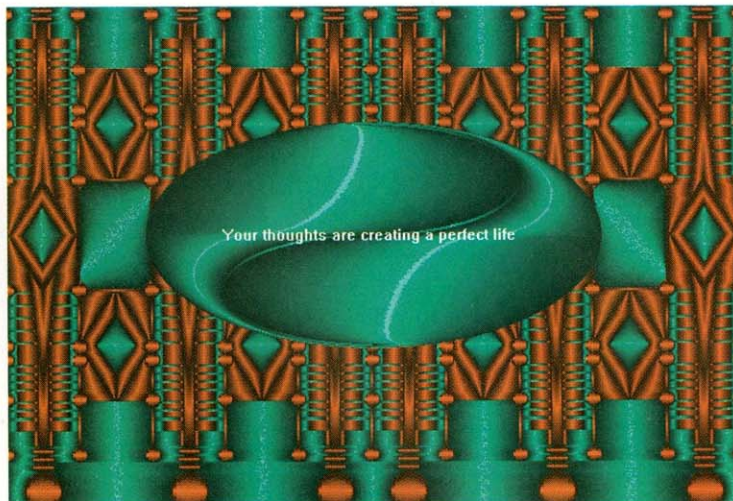
Der Clou an dem Spiel sind die zahlreichen Grafik- und Soundeffekte. Denn nicht nur auf dem Spielbrett selbst gibt es Bewegung. Im Hintergrund wabern abstrakte Bilder in grellen Farben über den Bildschirm. Untermalt wird jeder Level von seiner eigenen, sich ständig wiederholenden Musik. Mal erklingt Ethno-Pop mit afrikanischen

Trommeln, mal erschallen Pfeifen wie beim Karneval in Rio oder es säuselt eine freundliche Frauenstimme aus den Boxen. Erklärtes Ziel der Programmierer ist, mit diesen Grafik- und Soundeffekten das Unterbewußtsein des Spielers zu erreichen und ihn in eine glückliche Stimmung zu versetzen: So erscheint nach jedem

verlorenen Spiel eine freundliche Botschaft wie "Alles ist



Jeder Level bietet dem Spieler neue Schwierigkeiten. Genug Abwechslung für zahlreiche Mittagspausen.



Auch der Verlierer gewinnt. Zum Trost hat das Spiel immer einen von fünfhundert netten Sprüchen auf Lager.

gut" oder "Ich fühle mich glücklich. Ich liebe dich" auf dem Bildschirm. Einige Hundert dieser

denn immerhin schluckt das Programm auf der CD trotz seiner einfachen Spielidee sage und schreibe 120 MB Speicherplatz.

Darin unter-scheidet es sich jedenfalls deutlich vom guten alten Tetris. Mir hat Endorfun jedenfalls großen Spaß gemacht. Es ist das ideale Game für die Mittagspause, ob im Büro oder zu Hause. Denn wer sich eine Weile mit dem farbigen Würfel herumschlägt und die frohen Botschaften der Programmierer durch sein Unterbewußtsein fließen läßt, schaltet anschließend richtig relaxed um auf seine normale Arbeit. ☺

Glücksbotschaften schlummern in den Tiefen des Programms. Philosophie des Spieles ist es, so erklären die Programmierer, das Herz des Spielers zu öffnen und seine Seele zu berühren.

Aber auch wer nur mal eben ein nettes Game für zwischendurch sucht, ohne gleich nach höheren Zielen zu streben, ist mit Endorfun gut bedient. Die freundlichen Meldungen nach jedem Spiel lassen sich im Optionsmenü abschalten. Außerdem hat der Spieler die Möglichkeit, zwischen den Glücksmelodien und gewöhnlichen Soundeffekten zu wählen.

Endorfun läuft sowohl unter Windows 3.1/3.11 als auch unter Windows 95. Allerdings kann es nicht auf Festplatte installiert werden. Das jedoch werden auch nur die wenigsten Spieler wollen,

## ENDORFUN

### Hersteller

Time Warner  
Tel.: 040 / 278 55 09  
Preis: DM 69,95

### Mindestanforderungen

486/33, 4 MB RAM, VGA,  
Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk

### Pro

Schönes Pausenspiel  
Gute Anleitung  
Eingebaute Glücksgarantie

### Kontra

Läuft nicht in jeder Windows-Auflösung  
Kann nur von CD gespielt werden

# 80%



# DR. BRAIN

## DAS VERLORENE GEDÄCHTNIS

Martin Mirbach puzzelt um sein Leben!

**H**in und wieder gibt es sogenannte Spiele für Kinder, die auch bei Eltern sehr gut ankommen. Klar, meist richten sich diese Spiele nicht wirklich an Kinder, sondern an Teenager, aber was soll's? Erstaunlich ist es allemal, daß diese Titel in der Lage sind, wesentlich teureren Spielen den Rang abzulaufen. Dr. Brain von Coktel könnte genau so ein Titel sein. Grund genug, sich einmal in Ruhe damit zu beschäftigen.

### Drum herum ist's originell

Im Gegensatz zu manch anderer Lern-Software für die jüngere Generation hat man sich bei Coktel die Mühe gemacht, dem eigentlichen Spiel eine originelle Rahmenhandlung zu verpassen. Es geht um den alternen Puzzleforscher Dr. Brain, der an einem

bahnbrechenden Experiment arbeitet. Die Übertragung von Intelligenz steht dabei im Mittelpunkt seines Strebens. Die Laborversuche sind bereits abgeschlossen, sogar die Übertragung der Intelligenz einer Laborratte namens Rathbone auf eine Honigbiene, die sich daraufhin zur Käsebiene mauserte, verlief absolut erfolgreich. Der nächste Schritt liegt auf der Hand: Dr. Brain überträgt seinen eigenen Gehirnhalt auf Rathbone - und hat damit Erfolg!

Leider bezahlt der senile Wissenschaftler einen hohen Preis für den Erfolg seines Experiments. Zwar besitzt er nunmehr die wohl intelligenteste Laborratte der Welt (die zusätzlich mit dem Auftreten und der Sprechweise des knöchernen Forschers ausgerüstet ist), sein

eigenes Gedächtnis ging allerdings unterwegs verloren. Zum Glück ist da seine Nichte Elaina, eine weltbekannte Neurochirurgin, die sich sofort daran macht, den Hirnhalt ihres Onkels zu rekonstruieren. Und was benötigt sie wohl dazu? Genau, die Hilfe eines Spielers, der nacheinander sämtliche Puzzles lösen muß, mit denen sich Dr. Brain Zeit seines Lebens befaßt hat.

### 1000 Puzzles und noch mehr

So findet sich der Spieler zusammen mit Rathbone, Elaina und Dr. Brain in einem Menü-Bildschirm wieder, der die Einrichtung eines wissenschaftlichen Labors darstellt. Oder zumindest einer Einrichtung, die der kindlichen Vorstellung eines Labors entspricht. Auf einer Wandprojektion wird das Hirn des Forschers dargestellt, die einzelnen Funktionsbereiche sind in unterschiedlichen Farben markiert. Als Spieler sollen Sie sich nun einen Hirnbereich nach dem anderen vorknöpfen und durch das Lösen entsprechender Puzzles wiederherstellen.

Streng genommen handelt es sich dabei nicht wirklich um 1000 verschiedene Puzzles, wie es das Cover verspricht. Jedenfalls nicht um 1000 verschiedene Puzzle-Arten, was auch kaum machbar wäre. Vielmehr gibt es für jeden Hirnbereich eine andere Puzzle-Art, deren Schwierigkeitsgrad sich allerdings permanent steigert. Geht es beispielsweise um die Bewältigung eines Labyrinths, und es gelingt Ihnen, diese Aufgabe zu lösen, ist dieser Hirnbereich erst zu fünf Prozent rekonstruiert. Für die nächsten fünf Prozent müssen Sie schon einen Ausweg aus dem nächst schwierigeren Labyrinth finden. Um die 100 Prozent eines Hirnbereichs vollständig wiederherzustellen, braucht es schon einiges an Motivation und Ausdauer.

### Auch für große Spieler nicht zu leicht

Die verschiedenen Arten der Puzzles bieten genügend Abwechslung für etliche Stunden vor dem Computer. Und der abgestufte Schwierigkeitsgrad ermöglicht dem Spieler das langsame Heranpirschen an die jeweilige Aufgabenstellung. Wer sich zwischendurch doch lieber an einem anderen Puzzle versuchen möchte, kann dies getrost tun, ohne die Fortschritte in dem aktuellen Hirnbereich einbüßen zu müssen. Der momentan erreichte Grad der Rekonstruktion wird nämlich

automatisch gespeichert.

Allerlei wissenswerte Informationen werden dem Spieler ganz nebenbei und teilweise fast schon subtil übermittelt. Nach jedem gelösten Puzzle erklärt Elaina die Funktion des soeben rekonstruierten Hirnbereichs. So erfährt man Dinge über Transportproteine und neuronale Netze, die man sich in der trockenen Fachliteratur wohl nur höchst ungern angelesen hätte. Ein anderes Mal wird für die Darstellung von Buchstaben tatsächlich die offizielle Gebärdensprache eingesetzt. Wer dieses Puzzle komplett lösen konnte, ist fast schon in der Lage, mit taubstummen Mitmenschen zu kommunizieren.

Leichte Steuerung, eine vorbildliche Anleitung mit Sprachausgabe und die Qualität der Puzzles machen Dr. Brain zu einer interessanten Beschäftigung nicht nur für Kinder ab 11 Jahren. An diese Altersgruppe richtet sich das Produkt in erster Linie. In unserer

### Die Qualität der Puzzles macht Dr. Brain zu einer interessanten Beschäftigung

Redaktion sind alle schon etwas älter (zumindest auf dem Papier), trotzdem wurde das Spiel sofort zum Dauerbrenner auf mehreren Rechnern. Jeder Redakteur wollte unbedingt als erster ein voll funktionierendes Gehirn besitzen. Ob es einem von uns bisher gelungen ist? Ach, fragen Sie lieber nicht... ☺

### DR. BRAIN: DAS VERLORENE GEDÄCHTNIS

#### Hersteller

Coktel  
Tel.: 06103 / 99 40 40 (Kundenservice)  
Preis: DM 89,95

#### Mindestanforderungen

486 SX-25, 8 MB RAM, Windows 3.1, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Maus.

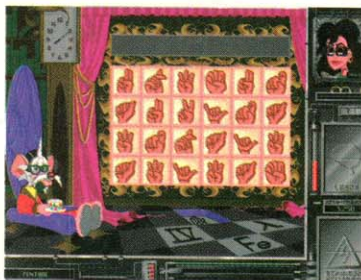
#### Pro

Leichter Einstieg und viel Abwechslung  
Gute Abstufung des Schwierigkeitsgrades  
Auch für ältere Semester gut geeignet  
Hoher Lerneffekt

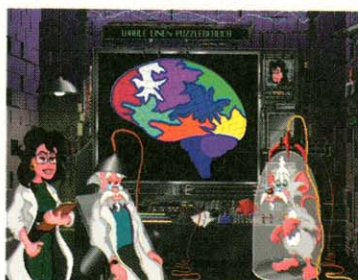
#### Kontra

Installations-Schwierigkeiten unter Windows 95  
Nicht wirklich 1000 verschiedene Rätsel

# 82%



So lernt man die Gebärdensprache. Den meisten Spielern wird's wohl gar nicht auffallen



In diesem Labor wählen Sie den Hirnbereich aus, den Sie spielerisch rekonstruieren möchten



So sieht er aus, der gute Dr. Brain!

### ALTERNATIVEN



**KIYOKO & DIE DIEBE DER NACHT**  
UBI-Soft • ca. DM 100,-  
Bunte Tour durch exotische Gefilde



**SPIELPARADIES: ALADDIN**  
Disney Interactive • ca. DM 99,-  
Lernen mit Spaß und bekannten Helden



**ONKEL ARCHIBALD**  
Coktel • ca. DM 90,-  
Animiertes Malbuch für die Jüngsten



# Software CORNER

## BESTELLANNAHME:

**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**

Wir importieren auf Wunsch jedes US-Softwareprodukt für PC oder Macintosh. Fragen Sie uns auch wenn Sie ein Produkt nicht in dieser Anzeige finden.  
 P.S. Wir führen jetzt auch alle Produkte folgender Firmen: CDV, Telematica, Navigo, NBG

**BTX Bestellung unter \*Corner#**

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

## MPC 2 CDROM 8MB PREIS

### BUDGET und CUTWARE

|                                |         |
|--------------------------------|---------|
| 1889 DV                        | 14,90DM |
| 1942 Pacific Air Wars Gold DH  | 44,90DM |
| 7th Guest EV                   | 22,90DM |
| Aces over Europe DH            | 9,90DM  |
| Adv. Destroyer Simulator EV    | 14,90DM |
| Al Unser ArcRac.EV (WIN95)     | 29,90DM |
| Amberstar / Siegfried DV/DH    | 14,90DM |
| Battle Isle 2 Complete DV      | 69,90DM |
| Beneath a steel Sky DV         | 22,90DM |
| Blackout DV                    | 19,90DM |
| BuliManager/Shiftix/Lettrix DV | 14,90DM |
| Burntime DV                    | 14,90DM |
| Buzz Aldrin's Race i Space DH  | 22,90DM |
| Campaign 2 DV                  | 24,90DM |
| Civilization DH                | 39,90DM |
| Colonization Gold DV           | 44,90DM |
| Conqueror DH                   | 29,90DM |
| Day of the tentacle DV         | 34,90DM |
| Der Clou + Profidisk DV        | 24,90DM |
| Descent DV                     | 39,90DM |
| Die Siedler DV                 | 36,90DM |
| Die total verrückte Rallye DV  | 44,90DM |
| DSA 1 DV                       | 39,90DM |
| Dune DH                        | 34,90DM |
| Dune 2 DH                      | 29,90DM |
| Elite Plus EV                  | 22,90DM |
| Empire de Luxe DV              | 14,90DM |
| Eye of the beholder Trilogy DV | 39,90DM |
| Falcon Gold DH                 | 44,90DM |
| Fleet Defender Gold DV         | 44,90DM |
| Formula One Grand Prix DH      | 39,90DM |
| Goblins 1&2 DV                 | 22,90DM |
| Hand of Fate DV                | 34,90DM |
| High Command EV                | 17,90DM |
| History Line 1914-1918 DV      | 14,90DM |
| Indiana Jones 3 DV             | 34,90DM |
| Indy Car Racing DH             | 22,90DM |
| King's Quest 6 DV              | 22,90DM |
| Labyrinth of time Classic DH   | 29,90DM |
| Lands of Lore DV               | 34,90DM |
| Lemmings / Dragon's Lair DH    | 22,90DM |
| Lost in Time DV                | 22,90DM |
| M1 Tank Platoon + 50 DH        | 34,90DM |
| Master of Orion DH             | 39,90DM |
| Megarace EV OEM                | 29,90DM |
| NHL Hockey Classic DH          | 29,90DM |
| Noctropolis DV                 | 29,90DM |
| Novastorm / Spectre VR DH      | 22,90DM |
| North & South EV               | 9,90DM  |
| Pirates Gold DH                | 39,90DM |
| Populous II + Powermonger DH   | 29,90DM |
| Powerhits Battletech DH        | 39,90DM |
| Privateer DL DH                | 29,90DM |
| Railroad Tycoon DL DH *        | 39,90DM |
| Secret of monkey island DV     | 34,90DM |
| Secret of monkey island II DV  | 34,90DM |
| Shanghai DH (Das Original) *   | 17,90DM |
| Sherman M4 EV                  | 9,90DM  |
| Silent Service II EV           | 19,90DM |
| Sim Ant Classic DV             | 34,90DM |
| Sim Earth Classic DV           | 34,90DM |
| Sim Life Classic DV            | 34,90DM |
| Simon the sorcerer DV          | 29,90DM |
| Space Hulk DH                  | 29,90DM |
| Space Quest 4 DV               | 22,90DM |
| SSN-21 Seawolf DV              | 29,90DM |
| Strike Fighter 2 DH            | 17,90DM |
| Strike Commander DL DH         | 29,90DM |
| Strike Squad/Star Leg./WoR DH  | 14,90DM |
| Stunt Driver EV                | 14,90DM |
| Subwar 2050 DH                 | 39,90DM |
| Syndicate Plus DV              | 29,90DM |
| System Shock Classic DV        | 17,90DM |
| Team Yankee EV                 | 29,90DM |
| Tetris + / Colors DH           | 19,90DM |
| TV Sports Basketball + 5 DH    | 19,90DM |
| TV Sports Football + 5 DH      | 19,90DM |
| UFO DH                         | 39,90DM |
| Ultima 1-8 EV Jewel Case       | 69,90DM |
| Ultima 7 Bundle Classic DH     | 29,90DM |
| Ultima Underworld 1&2 DH       | 29,90DM |
| War in the Gulf EV             | 17,90DM |
| Wing Commander Armada DH       | 29,90DM |
| Wing Commander DH              | 34,90DM |
| Wing Commander 2 DL DH         | 29,90DM |

### SHOVELWARE

|                                                                                                                                                                                                                                                     |         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| ACES COLLECTION DH                                                                                                                                                                                                                                  | 67,90DM |
| (Day of the tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2)                                                                                                                                                                                             |         |
| AWARD WINNERS PLATINUM DH                                                                                                                                                                                                                           | 67,90DM |
| (Civilization, Lemmings, Elite 2)                                                                                                                                                                                                                   |         |
| BIG 10 PACK VOL. 1 EV                                                                                                                                                                                                                               | 69,90DM |
| (Archie, Conan, Commander Blood, Metal Masters, X-Men, Alien Logic, D/Generation, Casino Master, Tom Landry Football, Jetfighter II, Crystal Calibur Pinball)                                                                                       |         |
| COMBAT CLASSICS 3 DV                                                                                                                                                                                                                                | 67,90DM |
| (Johnny Carlewayer, Madonna, Phil Collins, Michael Jackson, It's a relative, Prince & New Power Generation, James Bond 2, Curse of the Dragon, Links, Thunderbolt, Winter Olympics, World Cup USA 94, Space Encyclopedia, World Atlas, The Animals) |         |
| INTERACTIVE COLLECTION DH                                                                                                                                                                                                                           | 84,90DM |
| (Johnny Carlewayer, Madonna, Phil Collins, Michael Jackson, It's a relative, Prince & New Power Generation, James Bond 2, Curse of the Dragon, Links, Thunderbolt, Winter Olympics, World Cup USA 94, Space Encyclopedia, World Atlas, The Animals) |         |
| LARRY I-III & V-VI DH                                                                                                                                                                                                                               | 67,90DM |
| LUCAS ARTS ARCHIVES EV                                                                                                                                                                                                                              | 59,90DM |
| (Day of the tentacle, Sam & Max, Indy 4, Star Wars Screen Saver, Rebel Assault 3 Level Limited Version, r-Demos)                                                                                                                                    |         |

|                                                                                                                                             |         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| LUCAS ARTS TOP ADVENTURES DV                                                                                                                | 79,90DM |
| (Day of the tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2)                                                                                     |         |
| MASTERSPIECE COLLECTION EV                                                                                                                  | 69,90DM |
| (Dark Sun 1&2, Renegade 1 & 2, A-Quedim, Menzobersanz)                                                                                      |         |
| MILE HIGH CLUB EV                                                                                                                           | 69,90DM |
| Wing Commander Deluxe Wing Commander Academy, ATAC, Heroes of the 36th, Megaforce, F-14 Tomcat, Jet Fighter II, MIG-21                      |         |
| MEGAPAK 3 DH                                                                                                                                | 84,90DM |
| The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex, Cyclones, Jemini, Dragonair, Novell, Neutron, Journeymen Project Turbo                      |         |
| MEGAPAK 4 EV                                                                                                                                | 69,90DM |
| Prozer, General GOLF, Space Ace, Tornado, Empire Soccer, Savage Warriors, Dawn Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon Lore |         |
| SID MEER CLASSICS DV                                                                                                                        | 89,90DM |
| (Civilization, Colonization, Pirates Gold, Railroad Tycoon)                                                                                 |         |
| ESSENTIAL COLL. FLIGHT DV                                                                                                                   | 59,90DM |
| F-14 Real Defender, 1945 PAV, Wings of Glory                                                                                                |         |
| ESSENTIAL COLLECTION SPORTS DV                                                                                                              | 64,90DM |
| (FIFA Soccer, PGA Tour Golf, Formula One Grand Prix)                                                                                        |         |
| WESTWOOD COMPILED DV                                                                                                                        | 44,90DM |
| (Legend of Kyrandia 1-3, Dune, Lands of Lore)                                                                                               |         |
| TEMPTATION DV                                                                                                                               | 47,90DM |
| (7th Guest, Comp. Indy Car, LoF Lore, Hand of Fate)                                                                                         |         |

### Standardprogramm

|                                 |          |
|---------------------------------|----------|
| 11th Hour DV                    | 99,90DM  |
| 3D Ultra Pinball DH             | 67,90DM  |
| Aces of the deep DV             | 79,90DM  |
| Across the rhine DV             | 99,90DM  |
| Action Soccer DV                | 69,90DM  |
| Air Havoc Tower Simulator DV    | 69,90DM  |
| Air Power DV                    | 69,90DM  |
| AJV Networks DV                 | 84,90DM  |
| Albion DV *                     | 89,90DM  |
| Aliens DH                       | 79,90DM  |
| Allied General DH (WIN95) *     | 84,90DM  |
| Alone in the dark 2&1 DV        | 59,90DM  |
| Anvil of dawn EV                | 84,90DM  |
| Apache Longbow DH               | 74,90DM  |
| Archibald Applebrooks Adv. DV   | 79,90DM  |
| Ascendancy DV                   | 84,90DM  |
| Asterix DV                      | 69,90DM  |
| Battle Beast DV                 | 84,90DM  |
| Battle Isle 3 DV (WIN)          | 79,90DM  |
| Beavis & Butthead (WIN95) DH    | 79,90DM  |
| Bermuda Syndrome DV             | 84,90DM  |
| Bernhard Langer Golf DV         | 84,90DM  |
| Blind DV                        | 59,90DM  |
| Bioforce Gold DV *              | 84,90DM  |
| Bioforce Mission Disk DV *      | 44,90DM  |
| Blifful (Screamer) DH           | 59,90DM  |
| Blind Date DH                   | 54,90DM  |
| Bolo DV                         | 59,90DM  |
| Braindead 13 DH *               | 79,90DM  |
| Bundesligamanager 3 DV          | 67,90DM  |
| Burncycle DV                    | 79,90DM  |
| Buried in time DH *             | 79,90DM  |
| Burning Steel 3 EV              | 49,90DM  |
| Caribbean Disaster DV           | 84,90DM  |
| Carrier Strike Force DV         | 84,90DM  |
| Caesar II DV                    | 79,90DM  |
| Championship Manager 2 DV *     | 89,90DM  |
| Chevy - Flucht von F5 DV *      | 69,90DM  |
| Chronomaster DH                 | 79,90DM  |
| CivNet DV *                     | 99,90DM  |
| Clearing House DV               | 74,90DM  |
| Command - Aces of the deep EV   | 99,90DM  |
| Command & Conquer Pt.1 EV/DV    | 99,90DM  |
| Crusader - No Remorse DV        | 84,90DM  |
| Cyberbikes EV                   | 89,90DM  |
| Cybermage DV *                  | 84,90DM  |
| Cyberspeed (Win95) DV           | 69,90DM  |
| Der Druidenkreis DV *           | 74,90DM  |
| Der Kapitalist (Capitalism) DV  | 79,90DM  |
| Der Talisman DV                 | 74,90DM  |
| Desert + Jungle strike DH       | 47,90DM  |
| Destruction Derby DH            | 99,90DM  |
| Die Siedler 2 DV *              | 84,90DM  |
| Dime City DV                    | 84,90DM  |
| Discworld DDE                   | 84,90DM  |
| DSA 2 - Sternenschweif DV       | 79,90DM  |
| Dungeon Master 2 DV             | 89,90DM  |
| Empire 2 - The Art of war EV    | 74,90DM  |
| Entomorph DH *                  | 69,90DM  |
| Expect no Mercy EV              | 84,90DM  |
| Extreme Pinball DH *            | 74,90DM  |
| Fade to Black DV                | 89,90DM  |
| Fatal Racing DH                 | 67,90DM  |
| FIFA Soccer '96 DV              | 84,90DM  |
| Fighter Duel DH                 | 74,90DM  |
| Flight Commander 2 DV           | 67,90DM  |
| Flight Light Plus EV            | 67,90DM  |
| Flight Simulator 5.1 DV         | 119,90DM |
| Flight Shop for FS5 DH          | 74,90DM  |
| FPS Football Pro 96 EV          | 119,90DM |
| FS 5 Designer Tool 2.0 (Win) DV | 67,90DM  |
| Formula One Grand Prix 2 DV *   | 99,90DM  |
| F55 Scenery Las Vegas EV        | 59,90DM  |
| Full Tilt Pinball EV            | a.A.     |
| Full Throttle (Volgas) DV       | 84,90DM  |
| Grand Prix Manager (WIN) DV     | 89,90DM  |
| Harpoon 2 DL EV                 | 109,90DM |
| Hattrick I Ikarion DV           | 79,90DM  |
| Heroes of Might & Magic EV/DV   | 79,90DM  |
| Hugo 3 DV                       | 69,90DM  |
| Incredible Machine/Woodruff DV  | 59,90DM  |
| Incredible Machine 2 oder 3 EV  | 79,90DM  |
| Indy Car Racing V2.0 DV         | 79,90DM  |
| In the first degree DV          | 89,90DM  |
| Jagged Alliance DV              | 89,90DM  |
| Jewels of the Oracle DV         | 84,90DM  |
| Kaiser DeLuxe DV                | 59,90DM  |

|                                                                |          |
|----------------------------------------------------------------|----------|
| 3D Lemmings DH                                                 | 89,90DM  |
| World of Lemmings DH                                           | 67,90DM  |
| Links Pro 386 + 2 Kurse EV                                     | 67,90DM  |
| Links Course Prairie Dunes DH                                  | 47,90DM  |
| Links Course Devil Island EV                                   | 47,90DM  |
| Links C. Riviera Country C. EV                                 | 47,90DM  |
| Little Big Adventure DV                                        | 69,90DM  |
| Mad News DV                                                    | 69,90DM  |
| Magic Carpet + Hidden Worlds DV                                | 59,90DM  |
| Magic Carpet 2 DV                                              | 84,90DM  |
| Mechwarrior II EV/DV                                           | 79,90DM  |
| Mechwarrior II Mission CD+ Net DV                              | 49,90DM  |
| Mephisto Genius 2 DV                                           | 89,95DM  |
| Micro Machines 2 DH                                            | 69,90DM  |
| Millenia DV *                                                  | 64,90DM  |
| Mission Critical DH                                            | 79,90DM  |
| Monopoly DV                                                    | 74,90DM  |
| Myst DV                                                        | 67,90DM  |
| Nascar Racing DH                                               | 84,90DM  |
| Nascar Racing Track Pack DH                                    | 39,90DM  |
| NBA Live '96 DV *                                              | 84,90DM  |
| Need for speed DV                                              | 84,90DM  |
| NHL Hockey '96 DV                                              | 84,90DM  |
| Panic in the Park DH                                           | 79,90DM  |
| Papapazzi EV                                                   | 79,90DM  |
| P.A.W.S. DV                                                    | 79,90DM  |
| PGA Tour Golf '96 DH                                           | 84,90DM  |
| Phantasmagoria EV                                              | 89,90DM  |
| Pinball Illusions DH                                           | 59,90DM  |
| Pitfall DV (WIN 95)                                            | 84,90DM  |
| Poker Party EV                                                 | 59,90DM  |
| Police Quest - The SWAT DV                                     | 79,90DM  |
| Prince of Persia Collection DV                                 | 49,90DM  |
| Prisoner of Ice DV                                             | 84,90DM  |
| Pro Pinball - The Web DV                                       | 64,90DM  |
| Psycho Pinball DV                                              | 69,90DM  |
| RAV Soccer DV                                                  | 79,90DM  |
| RAN Trainer 2 DV                                               | 69,90DM  |
| Raven Project DH                                               | 59,90DM  |
| Rebel Assault DDE                                              | 29,90DM  |
| Rebel Assault 2 DH                                             | 74,90DM  |
| Riddle of Master Lu DV *                                       | 99,90DM  |
| Road Warrior DH                                                | 59,90DM  |
| Sensible World of Soccer DV                                    | 79,90DM  |
| Shanghai Greatest Moments DV                                   | 89,90DM  |
| Shivers DH                                                     | 74,90DM  |
| Shockwave (Win 95) DV *                                        | 84,90DM  |
| Silent Hunter DH *                                             | 69,90DM  |
| Silent Steel DV                                                | 114,90DM |
| Sim City 2000 Coll. DV                                         | 89,90DM  |
| incl. Urban renewal Kit, Scenarie 1, Bonus Städte u. Szenarien |          |
| Sim Isle EV                                                    | 79,90DM  |
| Sim Tower (Win) DV                                             | 79,90DM  |
| Sim Town (Win) DV                                              | 79,90DM  |
| Simon the Sorcerer 2 DV                                        | 79,90DM  |
| Space Marines DV                                               | 79,90DM  |
| Space Quest 6 DV                                               | 79,90DM  |
| Star Rangers DV                                                | 69,90DM  |
| Star Trek: Next Generation DDE                                 | 104,90DM |
| Steel Panthers DH                                              | 79,90DM  |
| Stonekeep LT. Ed. Import EV                                    | 109,90DM |
| Sukhoi SU-27 (Win 95) EV                                       | 109,90DM |
| Super Street Fighter 2 Turbo DV                                | 67,90DM  |
| Tekwar EV                                                      | 109,90DM |
| The Dig EV                                                     | 69,90DM  |
| The Hive EV                                                    | 69,90DM  |
| TFX - Eurofighter 2000 DV                                      | 84,90DM  |
| Thundercade EV                                                 | 99,90DM  |
| Tie Fighter Enh. DH                                            | 67,90DM  |
| T-MEK DH *                                                     | 79,90DM  |
| Tilt - Pinball DV                                              | 59,90DM  |
| Top Gun - Fire at will DV *                                    | 59,90DM  |
| Torin's Passage DV                                             | 84,90DM  |
| Tower (Win) DH                                                 | 94,90DM  |
| Transport Tycoon / Theme Park DV                               | 59,90DM  |
| Transport Tycoon DL DH                                         | 59,90DM  |
| Tuneland DV                                                    | 67,90DM  |
| Ultimate Football 95 EV                                        | 67,90DM  |
| US Navy Fighter Gold DV                                        | 69,90DM  |
| US Navy Fighter Gold 2 (Marine Figh.)                          | 39,90DM  |
| V for Victory 1-4 EV                                           | 69,90DM  |
| Virtual Karts DV                                               | 89,90DM  |
| Warcraft 2 DV                                                  | 79,90DM  |
| Warhammer DH *                                                 | 69,90DM  |
| Warhammer Dark Crusade DH *                                    | 69,90DM  |
| Warlords II DeLuxe EV                                          | 79,90DM  |
| Welcome to the future DH *                                     | 84,90DM  |
| Werewolf vs Comanche 2.0 EV                                    | 74,90DM  |
| Wing Commander 3 DV                                            | 99,90DM  |
| Wing Commander 4 DV *                                          | 99,90DM  |
| Witchaven DH                                                   | 79,90DM  |
| Worms DV                                                       | 69,90DM  |
| X-COM / Subwar 2050 DV *                                       | 54,90DM  |
| X-Wing+Missions Enh. DV                                        | 69,90DM  |

## MSDOS 3.5 4MB PREIS

|                                 |         |
|---------------------------------|---------|
| Aces of the deep Mission DV     | 39,90DM |
| Aladdin DH                      | 59,90DM |
| ATP Blue Box REV D EV           | 59,90DM |
| ATP 3D Graphics Enh. EV         | 59,90DM |
| ATP Scenery Italy DH            | 59,90DM |
| Bundesliga Manager Supporter DV | 49,90DM |
| Das Dschungelbuch DV            | 59,90DM |
| Der Schatz im Silbersee DV      | 24,90DM |
| Eishecker Manager DV            | 24,90DM |
| Hugo DV                         | 59,90DM |
| Indiana Jones 4 DV              | 47,90DM |

|                        |         |
|------------------------|---------|
| König der Löwen DH     | 59,90DM |
| Nectaris DH            | 39,90DM |
| Per Oxyd DV            | 59,90DM |
| Railroad Tycoon DL EV  | 59,90DM |
| Rapcon EV              | 19,90DM |
| Tie Fighter DV         | 69,90DM |
| Tie Fighter Mission DV | 29,90DM |
| Ultima 7 DV            | 34,90DM |
| Wild West World DV     | 14,90DM |

## SPIELELÖSUNGEN PREIS

Lösungshefte ab DM 17,95: King's Quest 1 7 je, Privateer u. Rebel Assault, Legend of Kyrandia 3, Alone in the Dark 1-3, Monkey Island 1 oder 2, Maniac Mansion & Day of the Tentacle, Zak McKracken, Indiana Jones 3 oder 4, Ultima 1-8, Ultima Underworld, DSA 1 oder 2, Might & Magic 4&5, Ravenloft oder 2, Ultima 3-8 je, Bioforce, Myst, Volgas, Space Quest 1-6 je, Simon the Sorcerer 2, Lost Eden, Woodruff, Star Trek F.U., Prisoner of Ice Stonekeep, The Dig und alle weiteren Titel von Hint Shop und CPS auf Anfrage

## CD-UND CD-VIDEO AUF ANFRAGE

## CD ANWENDUNGEN PREIS

|                                      |          |
|--------------------------------------|----------|
| 3000 Image Typefonts TrueType        | 59,90DM  |
| 3D Atlas (EA) DH                     | 99,00DM  |
| Die beste Lernsoftware auf dem Markt | 84,90DM  |
| ADI Junior DV je                     | 34,90DM  |
| Beavis & Butthead Screensaver        | 34,90DM  |
| Corel Clipart Gallery V2.0           | 149,00DM |
| D-Atlas DV                           | 49,90DM  |
| EALST - Faktura DV                   | 94,90DM  |
| Falk City Guide Single DV            | 49,90DM  |
| Führerschein (Media Globe) DV        | 59,90DM  |
| GeoRoute DV                          | 59,90DM  |
| Hallo, Wer da? DV                    | 24,90DM  |
| Home Label DV                        | 44,90DM  |
| Internet Klick & Surf DH             | 37,90DM  |
| Night OWL 17 EV                      | 39,90DM  |
| Patchwork Treibersammlung            | 44,90DM  |
| Pegasus Games DH                     | 34,90DM  |
| Pegasus 2/95                         | 39,90DM  |
| Star Trek Omnimedia EV               | 79,90DM  |
| Star Trek Screen Saver EV            | 98,00DM  |
| Urmel's Filmstudio DV                | 79,90DM  |
| WISO Spabuch 95/96 DV                | 79,00DM  |
| WISO Mein Recht III DV               | 44,90DM  |
| WISO Reisekosten DV                  | 99,00DM  |
| Weltatlas V4.0 DV                    | 54,90DM  |

## HARDWARE PREIS

|                                            |          |
|--------------------------------------------|----------|
| NEC 4fach Speed IDE Kit                    | 299,00DM |
| TEAC 6xSpeed CD56-EK Kit                   | 499,00DM |
| ATI Xpress Grafikkarten ab                 | 179,00DM |
| Hercules Pdyn. VLB o. PCI 2M               | 369,00DM |
| AMD 486DX4-120 SV8B 3V                     | 220,00DM |
| Cyrix 5x86 (M1sc)                          | 299,00DM |
| Western Digital Harddisks zu Tagespreisen  |          |
| PS/2 Ram 4MB 70ns                          | 250,00DM |
| Motherboard o. CPU VLB o. PCI ab           | 139,00DM |
| ARTEC Handscanner A2000C                   | 249,00DM |
| Imega Tape Streamer 350MB                  | 239,00DM |
| Imega Tape Streamer 700MB                  | 339,00DM |
| SB32 Plug and Play                         | 309,00DM |
| YAMAHA Sound Edge SW20                     | 269,00DM |
| YAMAHA DB50-XG Wavetable                   | 222,00DM |
| Quadral SM-15 Lautsprecher                 | 37,00DM  |
| YAMAHA YST-M5 Speakers                     | 109,00DM |
| YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer                 | 209,00DM |
| Jazz Jakarta MPG/VGA 2MB                   | 729,00DM |
| MS-Defender Mouse/9.01DV                   | 39,90DM  |
| Gravis Eliminator Gamecard                 | 44,90DM  |
| Thrustmaster FCS II                        | 119,00DM |
| Thrustmaster F16 Stick                     | 249,00DM |
| Thrustmaster WCS II                        | 219,00DM |
| Thrustmaster TCS                           | 299,00DM |
| Thrustmaster Rudder Pedals                 | 239,00DM |
| Thrustmaster Formula T2                    | 39,90DM  |
| Joypad Gravis                              | a.A.     |
| Joystick Gravis GRIP                       | 129,90DM |
| Joystick Gravis FIREBIRD                   | 179,00DM |
| Joystick Gravis PHOENIX                    | 49,90DM  |
| Joystick Gravis Analog Pro                 | 129,90DM |
| Nullmodemkabel ab                          | 9,90DM   |
| Druckerfarbänder und Toner fast alle Typen |          |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| Software 3.5":              |            |
| Steinberg CUBASIS 64-S SEQ  | 239,00DM   |
| Steinberg Music Station     | 319,00DM   |
| Microbasic Uninstall3 (WIN) | EV109,00DM |
| MS-DOS 6.22 OEM             | 89,00DM    |
| MS-Windows '95 OEM DV       | 199,00DM   |
| Qemm Game Runner EV         | 109,00DM   |
| Qemm 7.5 DV                 | 199,00DM   |

DV=Dt. Version DH=Dt. Handbuch EV=Englische Version a.A.=auf Anfrage. In gleicher oder ähnlicher Form auch als 3.5" Disketten erhältlich. Preis bitte erfragen. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zgl. DM 11.- (Porto/Verpackung u. NN) + DM 3.- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zgl. DM 7.50.- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab DM 200.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postbankanweisung + DM 28.-. Angebot freibleib



# THEXDER

## Martin Mirbach reist zurück in die Vergangenheit und begegnet einem Roboter aus der Zukunft. Ob das gut geht?

**W**issen Sie eigentlich, was Pilzgerichte und Liebschaften gemeinsam haben? Nun, beides sollte man auf gar keinen Fall aufwärmen. Trotzdem kommt es hin und wieder vor. Gleiches gilt für Computerspiele. In den ersten zwei Fällen kommt es als Folge häufig zu Übelkeit und/oder herber Enttäuschung, in letzterem Fall mitunter zu beidem. Trotzdem gehen einige Hersteller von Zeit zu Zeit das Risiko ein, ihre Kunden bitter zu enttäuschen. Diesmal ist Sierra an der Reihe. Mit dem Remake ihres 1989er Titels Thexder veröffentlichten die Herren ein "völlig überarbeitetes und für Windows 95 programmiertes Jump'n'Run".

Vollmundige Versprechen dieser Art ist unsereins ja zu Genüge gewohnt, aber vielleicht sollte diesmal doch etwas dran sein. Immerhin erlebt dieses Genre zur Zeit eine regelrechte Renaissance, da wäre es im Grunde nicht verwunderlich, wenn ein ehemals erfolgreiches Spiel so richtig auf Vordermann gebracht und erneut erfolgreich vermarktet werden würde. Also nichts wie ran an den Speck und nachgeschaut, was sich in sieben Jahren so alles verändert hat!

### Die alte Geschichte ist immer noch nicht neu

Für alle, die nicht so viele Jahre zurückdenken können oder wollen, hier noch einmal die Kurzfassung der

Geschichte um Thexder: Wir schreiben das Jahr 2054. Durch Überbevölkerung und eine enorm hohe Arbeitslosigkeit steigt die Kriminalitätsrate in unserer Galaxie ins Unermessliche. Die Verantwortlichen beschließen, als Antwort auf diese Entwicklung eine interplanetarische Roboter-Polizeitruppe zu gründen. Nach nur zweijähriger Entwicklungszeit ist der erste Prototyp komplett, THX-DR 118, genannt Thexder.

Leider hat diese Supermaschine ein großes Manko - ihr fehlt das Hirn. Also wird ein Mensch benötigt, der in diesem Ungetüm als Pilot fungiert. Da Thexder aber noch andere Schwächen hat (unter anderem ist er noch nicht in der Lage, Wände zu erkennen), ist den meisten Leuten dieser Job dann doch zu riskant. Also muß ein besseres Modell her, und auch dieses läßt nicht lange auf sich warten. Es passiert

### Das Gameplay wird wohl niemanden überraschen. Springen, rennen, ballern.

allerdings ein kleines Mißgeschick.

Primus Tech, so heißt der Thexder-Nachfolger, konnte sich während der Intelligenzübertragung auf sein Computerhirn das gesamte Wissen eines hyperintelligenten Wissenschaftlers einverleiben. Damit und mit seinen scheinbar unübertroffenen Fähigkeiten ausgestattet, läßt er fünf gerade sein



## CD REVIEW



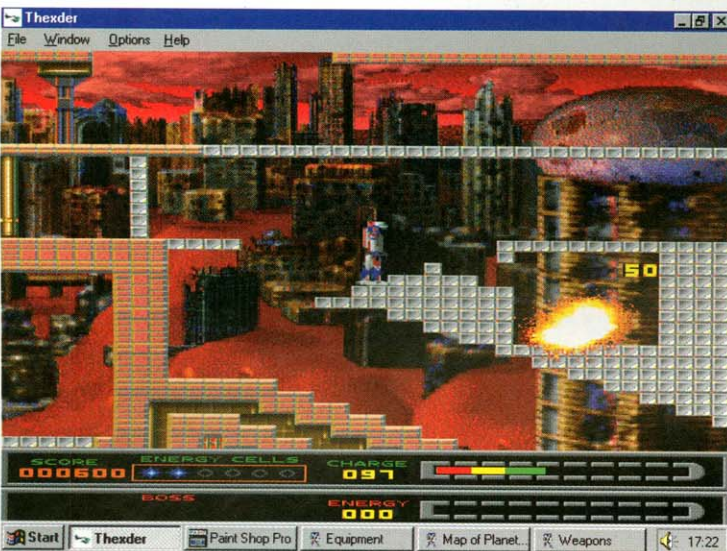
Alle fünf Levels gibt es so ein Bild. Dann hat man es immerhin geschafft, eine der zehn Welten zu retten.

und macht sich auf, die Galaxie zu beherrschen. Als Helferlein baut er sich gleich noch jede Menge Killermaschinen. Gegen diese Armee steht nur eine wirksame Waffe zur Verfügung: Thexder. Und raten Sie mal, wer den Piloten spielen muß!

### Auch das Gameplay ist nicht neu

So kämpfen Sie sich dann mit Thexder durch zehn verschiedene Welten zu jeweils fünf Levels, um am Ende gegen den großen Primus Tech anzutreten. Das Gameplay wird wohl niemanden überraschen. Springen, rennen, ballern. Ab der zweiten Welt können Sie Thexder in ein Flugobjekt verwandeln, ab der dritten kann das Vieh auch noch krabbeln. Und die Waffen? Natürlich gibt es ein ordentliches Arsenal diverser Mordinstrumente, mit denen Sie die Zahl Ihrer teilweise recht originellen Gegner rasch dezimieren können.

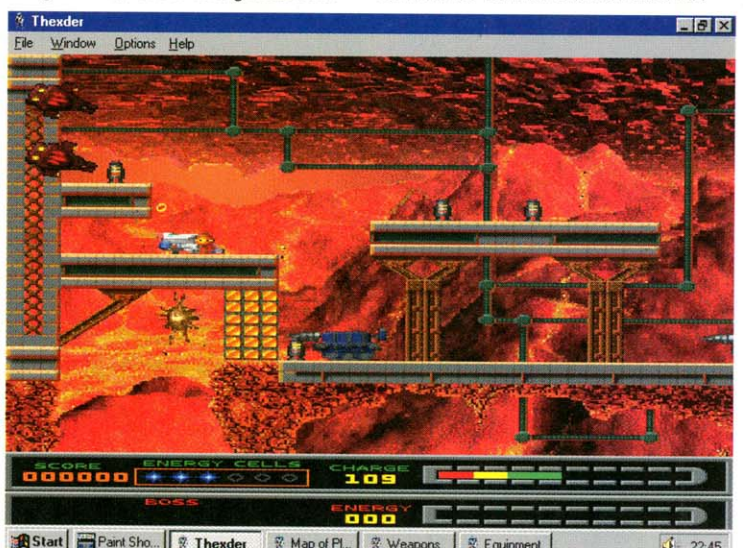
Das Spiel wurde für Windows 95 umgemodelt, da wundert es nicht, daß auch ein paar Fenster zur Verfügung stehen. So können Sie sich über Art



Erwischt! Dieser lästige Parasit macht uns garantiert keinen Ärger mehr.



Sieht gut aus, ist aber nicht voll Windows 95-kompatibel. Echtes Multitasking bleibt unmöglich.



Die dritte Welt nennt sich New Haden. Von hier an kann Thexder auch noch kriechen. Na toll!





Unsere Spielfigur steht förmlich in der Luft. Ein typischer Mangel alter Jump'n'Runs. Das ist schon so lange her, daß wir es fast vergessen hatten!

und Umfang Ihrer Bewaffnung informieren, die Schäden Ihrer Gegner begutachten oder sich auf einer Karte orientieren. So weit, so nett. Auch eine ausführliche und übersichtliche Online-Hilfefunktion ist im Kaufpreis enthalten. Bisher noch das beste Stück an diesem Spiel.

Die Steuerung erfolgt per Maus und Tastatur. Mit der Maus bedienen Sie die einzelnen Menüpunkte und sortieren Ihre Fenster. Das Spiel selbst wird komplett über die Tasten gelenkt. Zum Glück ist dafür ausschließlich der Nummernblock vorgesehen, so daß Sie sich nach ein paar Minuten des Eingewöhnens sicher ganz gut zurechtfinden dürften. Ein Mehr-Spieler-Modus mit Netzwerk-Option läßt sich ebenfalls einstellen, womit in der Mittagspause gleich die ganze Abteilung beschäftigt wäre.

### Technisch fast schon unverschämt

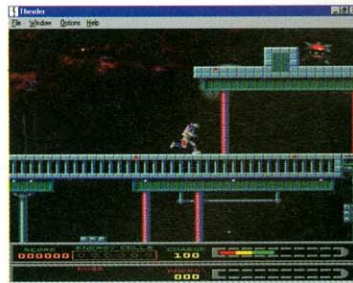
"Das hört sich doch alles nach einem guten alten Jump'n'Run an. Was ist denn daran nun so neu?" werden Sie jetzt vermutlich denken. Die ehrliche

Antwort muß lauten: Ich weiß es nicht. Vielleicht die kurzen Videos zu Beginn jeder Welt? Aber auch die sehen im Grunde ganz schön alt aus. Und die Grafiken sind fast schon unverschämt. Im Vollbild-Modus erkennt man bei einer Auflösung von 640 x 480 jedes Pixel. Von der nervigen Ruckelei will ich erst gar nicht anfangen. In einer höheren Auflösung wird's zwar etwas besser, dafür verliert das Spiel aber deutlich an Geschwindigkeit. Nur wenn man Thexder in einem kleinen Fenster agieren läßt, sind die Bilder halbwegs zu ertragen. Und all dieser Ärger, obwohl wir das Spiel auf einem Pentium getestet haben! Dabei gibt doch Sierra als Mindestanforderung einen 486 DX-66 an...

Das war's also nicht. Aber immerhin ist Thexder ja voll Windows 95-kompatibel. Denkste! "Das Spiel läuft am besten, wenn alle anderen Anwendungen geschlossen sind", so steht es auf einem Beipackzettel. Und tatsächlich, von echtem Multitasking keine Spur. Versucht man, zwischendurch ein anderes Programm zu benutzen, um danach



Ab der zweiten Welt kann man seinen Thexder auch in ein Flugobjekt verwandeln. Sieht aber Sch... aus!



Optisch eine der schönsten Welten. Trotzdem sieht man im Vollbild-Modus jedes Pixel.

## ALTERNATIVEN



### RAYMAN

UBI-Soft • ca. DM 100,-  
Lustiges und technisch  
gutes Jump'n'Run,  
geschickter Spieldaufbau



### PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE

Activision • ca. DM 109,-  
Auch für Windows 95,  
aber viel besser



### DER KÖNIG DER LÖWEN

Virgin • ca. DM 79,-  
Ein grafischer Genuß,  
technisch leider schlapp

## ÜBLE BURSCHEN!

Hier haben wir eine Auswahl der schönsten Gegner unseres Helden für Sie getroffen. Eine solche Grafikqualität ist im Spiel allerdings absolut nicht erzielbar.



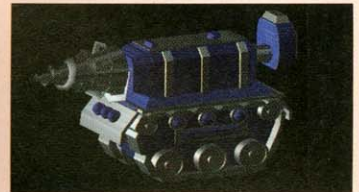
Arachnobellum



Cerberus



Copterbot



Driller



Anonymes Ungeheuer



Hawkoid



Mantisaaurier



Death Plumber

weiterzuspielen, stürzt der Ton unweigerlich ab. Erst bei Betreten einer neuen Welt wird auch der Soundtrack neu geladen. Dabei sind die Ladezeiten so ungeahnt lang, daß Sie sich in Ruhe Brot schmieren, einen Kaffee kochen und "Wetten, daß?" ansehen können, Gottschalks übliche Überziehung natürlich inbegriffen.

### Und wozu das Ganze?

Vor sieben Jahren, also just zu jener Zeit, in der Thexder zum ersten Mal die Welt beglückte, hatten Jump'n'Run-Spiele absolute Hochkonjunktur. Es gab Commander Keen, Duke Nukem und Captain Comic. Sie alle waren Shareware-Hits, sie alle waren für ein paar Mark fuffzig zu haben, und sie alle waren besser als Thexder. Auch besser als der Thexder von heute. Denn am eigentlichen Spiel hat sich wahrlich nicht viel geändert, es wurde regelrecht von der Zeit überholt.

Die Frage bleibt: Warum ein solches Spiel wiederbeleben, und dazu noch so schlecht? Die Vermutung liegt nahe, daß da ein paar unverschämte Menschen versuchen, die schnelle Mark zu machen. In Amerika wurde zeitgleich mit der Veröffentlichung ein Zusatzpaket angeboten. Für knapp 15 Dollar sollte man zusätzliche Levels, einen Level-Editor, Hinweise, Komplettlösung, noch mehr Karten und ähnliches Zeug erwerben. Es steht

zu befürchten, daß genau dieses Paket bald auch bei uns angeboten werden wird. Denn warum soll man nur die Amis abkochen, wo die Deutschen denen doch eh alles nachmachen? Bleibt nur zu hoffen, daß Sie nicht auch auf diese Masche hereinfallen. Eines kann ich Ihnen nämlich garantieren: Lieber stopfe ich ein dreimal aufgewärmtes Pilzgericht in mich hinein, als nur ein einziges Mal in meinem Leben wieder Thexder zu spielen. Und das meine ich ganz ernst!

## THEXDER

### Hersteller

Sierra  
Tel.: 06103-99 40 40  
ca. DM 100,-

### Mindestanforderungen

486 DX-66, 8 MB RAM, Windows 95, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, SVGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte.

### Pro

Jump'n'Runs sind immer beliebt  
Umfangreiches Gameplay durch 50 Levels  
Ausführliche Online-Hilfe

### Kontra

Läuft im Vollbild-Modus sehr ruckelig  
Miese Grafiken, schlappe Videos  
Keine volle Windows 95-Kompatibilität  
Vollkommen altmodisch und überholt

**33%**



# Warcraft II



## CD REVIEW

**Lorenz Steinke nahm den heldenhaften Kampf gegen Orks und andere gemeine Wesen der Unterwelt auf.**

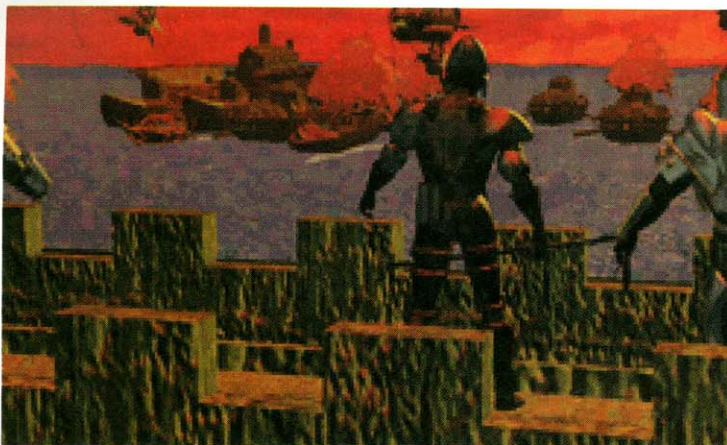
**D**ie Freunde von Fantasy-Spielen sind ein besonders kritisches Publikum. Keine Welt ist ihnen zu groß, kein Dungeon zu tief und kein Ork, Magier oder Drache zu gemein, um nicht doch irgendwann besiegt zu werden. Sehnsuchtsvoll wartet die verschworene Gemeinde der Spieler dann auf die nächste Version des jeweils aktuellen Spielehits. Natürlich mit noch mehr Magie, noch mehr Hitpoints und den schillernden Waffen aus dem allerneuesten und allergeheimsten Zwergenmetall. Auch Blizzard hat mittlerweile die zweite Auflage von Warcraft unter das Spielervolk gebracht. Wir reichten die CD zum intensiven Test an die allermutigsten Zwergenkrieger, Elfenfreunde und Orktöter weiter, die es in unserem Redaktionsteam gibt.

### Die Welt geht unter

Zugegeben: Die Situation ist nicht gerade rosig. Die ehrwürdige Menschheitsbeschützerin Aegwyn gab all ihr Wissen und ihre Kraft an



Laden zum letzten Gefecht. Die Flotte der Orks ist bereits in Sichtweite.



Kein schöner Anblick. Gerade versucht eine riesige Orkflotte, die letzte Burg der Menschen einzunehmen.

ihren kleinen Sohn Medivh weiter. Und der hat, kaum daß er in die Pubertät gekommen ist, nichts besseres zu tun, als damit fürchterlichen Unfug zu treiben. Er verbündet sich mit dem verschlagenen Orkfürsten, Hexenmeister und

Geisterbeschwörer Gul'dan. Gemeinsam wollen die beiden alle Menschen von Azeroth versklaven. Dieser Plan mißlingt zwar, weil eine kleine Gruppe aufrechter Krieger den unseligen Medivh unsanft ins Jenseits befördert, doch trotzdem überziehen Gul'dan und seine stinkenden Orkhorden die Abenteuerwelt mit dem größten Krieg, den die Menschheit je erlebt hat.

Viele Menschen, unter ihnen auch der alte König Llane, der letzte Herrscher von Azeroth, sterben in den grausamen Schlachten dieser

unruhigen Zeit. Nur einem kleinen Häuflein Aufrechter unter Führung des Lordregenten Lothar gelingt es, vor den Orks über das große Meer zu flüchten und in einem Land jenseits des Ozeans ein neues Reich aufzubauen. Doch irgendwann haben auch die wasserscheuten und doofsten Orks den Bogen raus und Schiffe gebaut. Eine große Flotte, bis zu den Mastkörben voll mit orkischen Kriegern wurde schließlich eingeschifft, um die letzte Bastion der Menschheit im Sturm zu nehmen und dieses Geschlecht ein für alle Male auszulöschen.

Zu Beginn des Spiels stehen Sie mit einer kleinen Schar tapferer Krieger auf einer Waldlichtung oder in einer wenig einladenden Winterlandschaft. Sie können das Ganze von oben beobachten und alle Spielfiguren einzeln steuern. Routinierte Spieler werden gleich gewisse Parallelen zu dem BlueByte-Spiel Die Siedler entdecken, bei dem Spielsteuerung und grafische Umsetzung ähnlich programmiert sind. Ihre Aufgabe ist es nun, mit einer schier übermenschlichen Mischung aus Intelligenz, taktischer Weitsicht und spielerischem Geschick den Geschöpfen des Bösen Einhalt zu

### Das richtige Spiel für lange Wochenenden

geboten. Ersatzweise können Sie natürlich auch die Seiten wechseln, wenn Ihnen das mehr liegt, und eine Herde Orks zum Sieg führen. Auf jeden Fall aber sollten Sie eine Menge Ausdauer besitzen. Denn der Kampf um die Weltherrschaft geht über viele Runden. Und bei Bedarf auch gegen bis zu sieben Mitspieler oder Computer, verbunden mit Modem, Null-Modem-Kabel oder in einer IPX-Netzwerkumgebung. Schon das Schmieden von Bündnissen zwischen den einzelnen Spielern wird da zu einer spannenden Unterhaltung, die viel diplomatisches Geschick verlangt.

### Heute schon einen Ork getötet?

Mit der Maus wählen Sie die einzelnen Figuren an und geben Ihnen den Auftrag, etwas zu bauen, die Nachbarschaft zu erforschen oder ein paar übermütige Orks zu verprügeln. Zu Beginn eines jeden



Ein Arbeiter macht noch keinen Frühling. Erst wenn ein halbes Dutzend von ihnen fleißig herumwieselt, entsteht eine Stadt auf dem winterlichen Kontinent.



Ein gern gesehener Bildschirm. Wer sein Szenario siegreich beendet, kann seinen Punktestand mit dem des Gegners vergleichen.





Mast- und Schotbruch auch... Soeben ein widerliches Ork-Schiff versenkt.



Eine der schönsten Waffen, sofern man sie selbst besitzt: die alles durchbrechende Ballista.



Familientreffen unter Orks - besonders die sympathischen Axtwerfer mit dem leichten Überbiß fackeln nicht lange, wenn ihnen mal ein Mensch oder Spitzohr unter die Axt kommt.

## ALTERNATIVEN



**RAVENLOFT**  
SSI • ca. DM 100,-  
Mittlerweile überholtes Vampir-Rollenspiel aus den Karpaten



**HEIMDALL 2**  
Core Design • ca. DM 99,-  
Eher ein Wikinger-Abenteurer als ein Strategiespiel.



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

Abschnitts kennen Sie von Ihrer Umgebung nicht viel mehr als die Fläche eines Handtuchs. Erst wenn Sie Ihre Krieger, Reiter und Arbeiter in der Landschaft umherlaufen lassen, füllt sich die anfangs schwarze Landkarte mit Inhalt. Die Spielfiguren folgen bereitwillig Ihren Befehlen, kommentieren aber jede Order mit einem mehr oder weniger freundlichen "Was soll das?" (der Arbeiter) oder "Stets zu Diensten" (der Soldat). Orks, die wegen ihrer mißgebildeten Beißeiste von Natur aus etwas benachteiligt sind, antworten meist mit einem grunzigen "dabü" oder einem gleichmütigen "glogswobl".

Je nach Auftrag müssen Sie in kürzester Zeit eine Stadt aus dem Boden stampfen, eine Flotte bauen oder möglichst viele Ölquellen finden. Holz, Gold und Öl (für die Motoren der Fähren und der abenteuerlichen Flugmaschinen) sind die wichtigsten Rohstoffe in diesem Spiel. Davon kann man nie genug haben. Schicken Sie daher immer eine große Zahl von Arbeitern in die Wälder, die Goldminen und die Häfen. Nur so können Sie bei diesem Spiel Städte bauen, neue Erfindungen machen und sich die



Oh, da haben wir wohl etwas falsch gemacht. Hätten wir den freundlichen Ork besser doch nicht in unsere Burg gelassen?

Orks vom Leib halten. Auch mit Mystik und Religion sollten Sie sich ein wenig beschäftigen. Das Nonplusultra für den gehobenen Zauberer und Fantasy-Städtebauer ist der Turm der Magier mit seiner Aureole aus reiner, mystischer Energie und den magischen Schilden.

Neben dem normalen Karriere-Spiel, bei dem Sie sich vom gewöhnlichen Leibeigenen zum großen Kriegsheld hocharbeiten, hält Warcraft auch individuelle Szenarios bereit, bei denen Sie zahlreiche Eigenschaften des Spielfeldes vorbestimmen können. Mit einem mitgelieferten Editor, der leider nur mit Windows 95 oder Windows 3.XX in Verbindung mit einem 32 Bit-Zusatz (Win32s und WinG) arbeitet, können Sie auch selber neue Spielfelder kreieren. Warcraft ist das richtige Spiel für lange Wochenenden oder einen verregneten Urlaub. Wer mit Games wie Die Siedler oder den Sim-Cities seinen Spaß hatte, dem wird auch dieses Spiel gefallen. Es verbindet auf höchst gelungene Art Strategie, Spielwitz und einen Schuß Fantasy-Feeling miteinander. (P)

## WARCRAFT II

### Hersteller

Blizzard Entertainment  
Tel.: 06107 / 930100  
Preis: ca. DM 120,-

### Mindestanforderungen

486 SX-33, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk

### Pro

Sehr komplexes Spielsystem  
Ausführliches Handbuch  
Fantasy-Feeling garantiert

### Kontra

Sehr nervöse Maussteuerung  
Landschafts-Editor nur für Windows 95 oder Win 3.XX mit 32 Bit-Zusatz

**76%**



# Pool Champion

Die Zeiten, in denen Billardsimulationen aus bunten Farbkleckschen vor grünem Hintergrund bestanden, sind Gott sei Dank vorbei. Boris Sander schnappt sich Kreide und Queue und streift durch einschlägige Clubs, um den Cracks das Geld aus der Tasche zu ziehen.



## CD REVIEW

**P**ool Champion hebt sich erfrischend vom üblichen Spielprinzip ab. Statt immer nur monotone Duelle gegen den Computer oder gegen menschliche Zeitgenossen auszufechten, hat Mindscape ein kleines Adventure um die eigentlichen Spielszenen konstruiert. Mit einem Anfangskapital von 50 Dollar in Ihrer Geldbörse träumen Sie von der Pool-Meisterschaft in Las Vegas. Einziger Wermutstropfen ist die Startgebühr, die Ihr momentanes Haushaltsbudget um das Fünffache übersteigt. Sie beginnen Ihren Siegeszug im eigenen Hobbykeller, dessen Mittelpunkt natürlich ein Billardtisch ist. Hier fordern Sie Ihre Freunde zu einer Runde Pool auf. Mit Hilfe kleiner

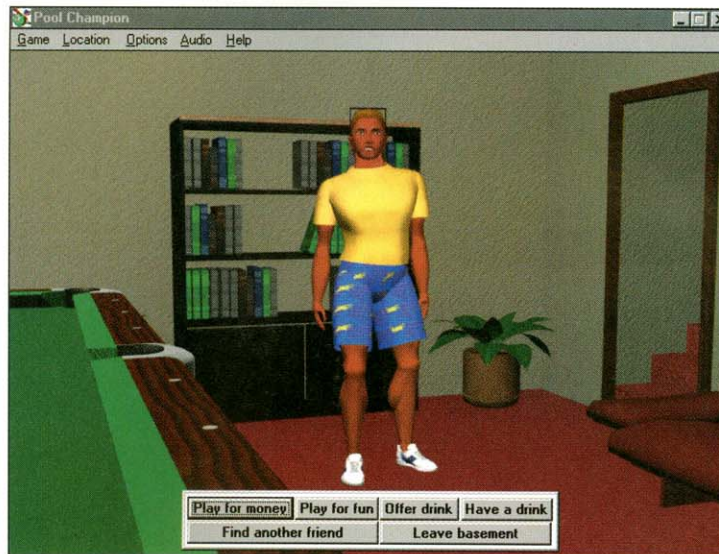
### Sechs unterschiedliche Spielvarianten stehen Ihnen zur Verfügung

Buttons, die am unteren Bildschirmrand erscheinen, steuern Sie die weitere Handlung.

Der eine oder andere Ihrer Gäste wird bereit sein, um Geld zu spielen. Bieten Sie ihm einen Drink an, so daß seine Konzentrationsfähigkeit umgekehrt proportional zu seinem Alkoholpegel sinkt, und streichen Sie Ihre ersten Gewinne ein. Alsdann machen Sie sich auf in drei verschiedene Clubs, die in Ihrer unmittelbaren Umgebung liegen. Jetzt können Sie auch um mehr als nur Peanuts spielen, bis zu 10 Dollar pro Spiel sind möglich. In jedem Club treffen Sie auf unterschiedliche Personen, die auch verschieden stark spielen. Haben Sie Ihre 250 Dollar zusammen, steht der Teilnahme an der Meisterschaft in Las Vegas nichts mehr im Wege.

### Alles schön animiert

Pool Champion läuft unter Windows 3.1 und Windows 95, und die Installation geht leicht von der Hand. Gleich nach dem Starten schweben Sie über alle Schauplätze des Spieles hinweg und gewinnen so einen ersten Eindruck von den Örtlichkeiten. Ihre Gegner sehen Sie als gerenderte 3-D-Objekte, die bierflaschenschwingend oder händewinkend freche Sprüche vom Stapel lassen und Sie

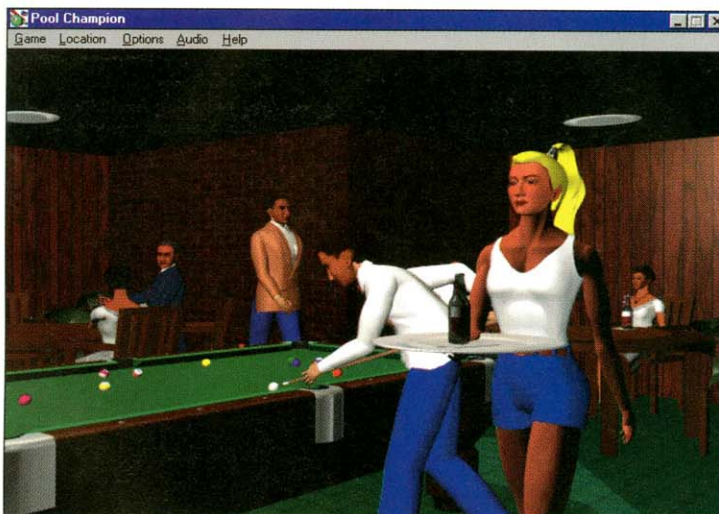


Sieht so aus, als müßte unser Gegner vorher dringende Geschäfte erledigen.

herausfordern. Zwar sehen einige aufgrund Ihrer Körperhaltung aus, als müßten sie dringend mal wieder zur Rückengymnastik, aber zur Auflockerung des Spiels reicht es allemal.

Sechs unterschiedliche Spielvarianten stehen Ihnen zur Verfügung: Eight Ball, Nine Ball, Ten Ball, Fifteen Ball, 14.1 Continuous und

Rotation. Keine Angst, die Spielregeln werden in der sehr ausführlichen Windows-Hilfe verständlich erklärt. Wenn Sie einen Stoß ausführen wollen, sehen Sie den Tisch aus der Vogelperspektive. Optionale Hilfslinien zeigen Ihnen an, wie der geplante Stoß verlaufen würde. Stoßgeschwindigkeit, Neigungswinkel des Queues und Treffpunkt der



Wie wär's mit einer Partie Pool in Jim-Bob's Pool'n Grill?

## ALTERNATIVEN



**ARCHER MACLEAN'S POOL**  
Virgin • ca. DM 69,-  
Top-Action auf dem grünen Tuch.



**VIRTUAL POOL**  
Interplay • ca. DM 80,-  
Fast so gut wie das Original, aber platzsparender



**POLE POSITION**  
Ascon • ca. DM 119,-  
Pole statt Pool, warum nicht?



Frei wählbare Kameraperspektiven sorgen für Übersicht



In dieser Perspektive legen Sie die Richtung der Stöße fest.

Queuespitze auf der weißen Kugel können ganz einfach eingestellt werden, so daß man der Kugel auch den nötigen Spin mitgeben kann.

Daraufhin erscheint der Tisch in einer frei wählbaren Kameraperspektive, die die Ausführung des Stoßes in 3-D darstellt. Bevor Sie allerdings um Ihr Haushaltsgeld spielen, sollten Sie erst mal die eine oder andere Runde alleine üben, um mit der Steuerung vertraut zu werden. Ein Spiel gegen Ihren besten Freund ist ebenfalls möglich. Die Sache mit der Kohle müssen Sie dann aber selbst regeln. (P)

## POOL CHAMPION

### Hersteller

Mindscape  
Tel.: 0208 / 99 24 10-0  
Preis: DM 119,95

### Mindestanforderungen

486/33, 4 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Windows, VGA, Maus, Soundkarte.

### Pro

Schöne Animationen  
Bissige Sprachausgabe  
Gute Kontrolle über das Queue  
Adventure-Modus  
Viele Spielvarianten

### Kontra

Zwei Abstürze am Tag sind schon recht arg

**81%**



# 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 Modelling, 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



# CONQUEROR A.D. 1086

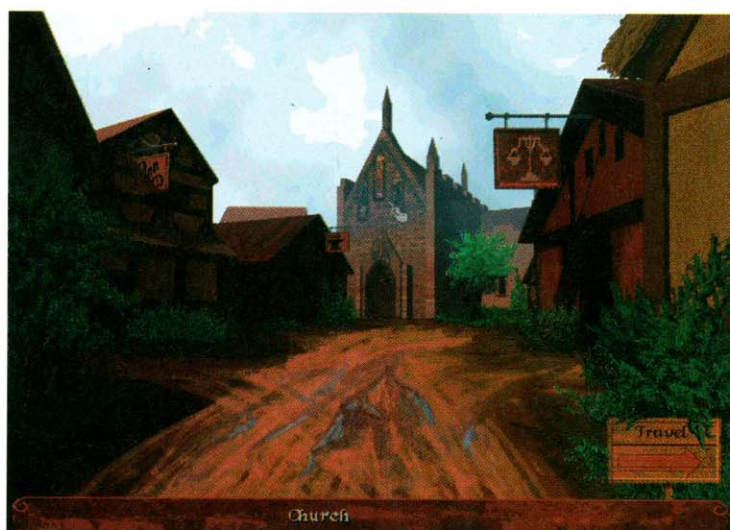


CD REVIEW

**Sir Martin of Mirbach erhebt Anspruch auf den englischen Thron. Dafür schreckt er auch vor Plünderungen und bösen Drachen nicht zurück.**



Blutige Schlachten gehören zum Alltag eines erfolgreichen Ritters. Auch die geschickte Formation der eigenen Armee entscheidet über Sieg und Niederlage.



Aus dem Rollenspiel-Genre stammen solche Städtebilder. Leider wirken diese Grafiken etwas bieder und langweilig.

Die Geschichte der Menschheit bietet mitunter erstklassigen Stoff für Computerspiele, wie ihn sich auch der beste Autor nicht auszudenken vermag. Außerdem erleichtert dieses Umfeld die Arbeit der Entwickler. Vor allen Dingen dann, wenn nicht unbedingt auch die letzte historische Kleinigkeit recherchiert werden muß. Den Spielern ist dies meist so wichtig nicht; sie beziehen ihren Unterhaltungswert häufiger aus der übermittelten Stimmung als aus einer tiefen Forschungsarbeit. Will man es ihnen verdenken? Sicher nicht, denn Computerspiele sollen in

erster Linie die Zeit vertreiben. Für sogenanntes Edutainment sind allenfalls gewisse Sparten zuständig.

Diese Erkenntnis macht sich auch Sierra zunutze und bringt mit Conqueror A.D. 1086 einen Titel auf den Markt, der vor dem Hintergrund

## Elemente aus Action-, Rollen-, Strategiespiel und Wirtschaftssimulation

des mittelalterlichen Britanniens spielt. Bestimmt kein Zufall, wenn man allein an den Erfolg von Mel Gibsons Ritterspektakel Braveheart oder der Highlander-Saga denkt. Mit

Excalibur in der Siegesfaust über Camelot herrschen, wer möchte das nicht? Nun, vielleicht haben Sie jetzt endlich die Gelegenheit dazu.

## Wege zum Ruhm

Im Grunde gibt es zwei Arten, Conqueror zu spielen: Entweder Sie töten den bösen Drachen und steigen so in der Gunst des Königs, oder Sie führen Kriege gegen sämtliche Lords und Overlords, um schließlich selbst Anspruch auf den Thron zu erheben. In letzterem Fall müssen Sie natürlich versuchen, London einzunehmen und die königlichen Truppen zu besiegen.

Da Schlachten, Zweikämpfe und Turniere zu alltäglichen Ereignissen im Leben eines Ritters gehören, sollten Sie zunächst ein wenig Kampfpraxis trainieren. In einem separaten Übungsmodus können Sie sich für Lanzenstechen, Schwertkampf, taktische Schlachtführung oder andere Kampfkünste entscheiden. Und diese Übung ist bitter nötig. Denn Sie beginnen das Spiel als achtzehnjähriger, frisch zum Ritter geschlagener Jüngling. Dementsprechend gering ist Ihre Erfahrung. Trotzdem wird von Ihnen erwartet, mit 30 bereits der Favorit des Königs oder gar selbst der König zu sein. Sie sehen also, es gibt viel zu tun.

## Von allem etwas, bitte!

Für die vielen Action-Sequenzen dürften Sie nach den ausgiebigen Trainingseinheiten einigermaßen gerüstet sein. Allerdings handelt es sich bei Conqueror um weit mehr als ein bloßes Kampfspiel. Hier werden die wesentlichen Elemente aus Action-, Rollen-, Strategiespiel und Wirtschaftssimulation vereinigt. Dabei stehen die einzelnen Gattungen in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander, das Sie jederzeit im Auge behalten sollten. Oder andersrum: Wer permanent



Versuchen Sie, von möglichst vielen Leuten Informationen zu erhalten! Die örtliche Kneipe ist dafür meist sehr geeignet.



einen Aspekt vernachlässigt, wird auf Dauer nicht mit Erfolg belohnt.

Wie in einer Wirtschaftssimulation brauchen Sie einen sorgfältig geplanten und durchkalkulierten Finanzhaushalt. Banken gibt es hier zwar nicht, Sie haben allerdings die Möglichkeit, einen Kredit bei einem professionellen Geldverleiher aufzunehmen. Der Zinssatz hierfür beträgt schlappe 50%, und wenn Sie das Geld nicht rechtzeitig zurückzahlen können, wird Ihnen ein unangenehmer Knochenbrecher namens Drogo auf den Hals gehetzt.

Wie in einem Strategiespiel müssen Sie Armeen aufstellen, mit Waffen und Panzerung ausrüsten und schließlich etliche Schlachten bestreiten. Das taktische Rüstzeug, wie verschiedene Gefechtsformationen oder das Entsenden von Spionen, sollten Sie sich am besten schon vorher aneignen. Spätestens für die finale Schlacht gegen die Truppen des Königs sollten Sie mit allen Wassern gewaschen sein.

Und wie in einem Rollenspiel können Sie letztendlich Ihre eigene Spielfigur editieren. Für Anfänger empfiehlt es sich jedoch, auf vorgefertigte Figuren zurückzugreifen. Eigenschaften wie Frömmigkeit und edle Gesinnung sind bei Spielbeginn noch nicht so wichtig, wie im richtigen Leben zählt hier zunächst der wirtschaftliche Erfolg. Diesen erzielt man am ehesten, wenn man so viele Informationen wie eben möglich von anderen Spielfiguren erfragt. Auch



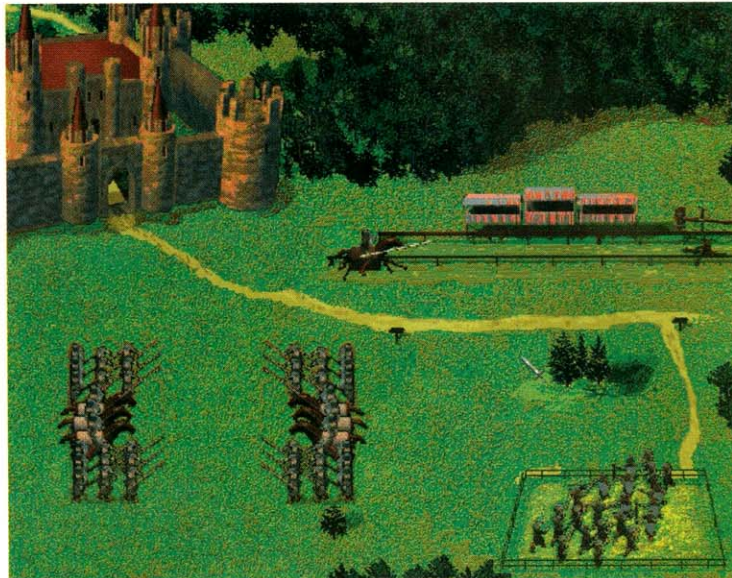
In diesen Grenzen des historischen Britanniens sollen Sie nach Macht, Ruhm und Ehre streben.

wenn man dafür in der Kneipe das eine oder andere Bierchen springen lassen muß.

Natürlich sind sämtliche Spielgattungen so miteinander verwoben, daß man sich nicht auf nur jeweils eine konzentrieren muß. Selbst in der Action-Hektik eines Turniers empfiehlt es sich, die Tribüne aufzusuchen und mit den zuschauenden Ladies ein kleines Pläuschchen anzufangen. Wer weiß, vielleicht entwickelt sich daraus ja eine ernsthafte Beziehung. Wertvolle Informationen sind in so einem Fall das mindeste, womit Sie rechnen können.

## Unkenbein, Knochenmehl und grüne Galle

Besser gut geklaut als schlecht erfunden. Etwas in dieser Art wird man sich bei Sierra wohl gedacht haben, als es um die Entwicklung von Conqueror ging. Leider ist diese Rechnung nicht immer aufgegangen. Zugegeben, der Mix verschiedener Spielelegungen sorgt neben einem

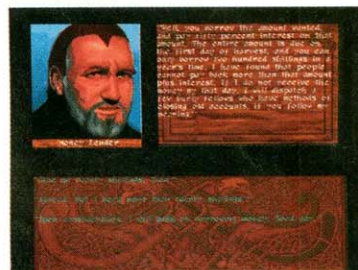


Auf diesem Übungs-Bildschirm können Sie entscheiden, welche kämpferischen Fähigkeiten Sie noch trainieren müssen. Zu Anfang unerlässlich!

Aha-Effekt auch für viel Abwechslung. Auf der anderen Seite mutet das Konzept an wie ein mittelalterlicher Zauberspruch. Allerdings reicht das bloße Zusammenmischen unterschiedlicher Zutaten nicht aus, um etwas wirklich Neues zu schaffen. Zumal die einzelnen Zutaten ganz sicher nicht an die Top-Titel der jeweiligen Gattungen heranreichen.

Die Städtebilder wirken leb- und lieblos, wie überhaupt die meisten Grafiken des Spiels. Auf den strategischen Gefechtskarten stört die grobe Pixelung ebenso wie im Zweikampfmodus. Lediglich die animierten Zwischensequenzen wissen durch Grafikqualität zu überzeugen und bringen Farbe ins Spiel. Gut, daß Conqueror mehr als reichlich mit solchen Sequenzen ausgestattet ist.

Zum Schluß wird es noch einmal schwierig. Grafik: Durchschnitt. Sound: Durchschnitt. Steuerung: wie gehabt. Innovation: im Grunde nicht vorhanden. Ein absolut mittelmäßiges Spiel also. Lediglich die ungewohnte Mixtur macht den Reiz des Neuen aus, ohne eigentlich etwas Neues zu bieten. Zusammen mit den schönen Zwischensequenzen kann sich Conqueror auf diese Weise etwas von der breiten Spielemasse abheben. Denn Spaß macht das Ganze schon. Nicht auszudenken, wie gut dieses Spiel geworden wäre, wenn man sich entschieden hätte, wirklich nur die allerbesten Elemente der einzelnen Gattungen miteinander zu kombinieren, und zwar auf einem technischen Standard, der den jeweiligen Vorbildern gerecht wird. Natürlich wäre auch dies keine große Innovation, aber zumindest ein sehr, sehr gutes Spiel. So bleibt uns nichts anderes übrig, als weiter zu erobern und von einer besseren Zukunft zu träumen. ☺



Vorsicht vor solchen Kredithaien. Die Darlehensbedingungen sind oft horrend.



Hier hinterläßt der rote Drache nur noch verbrannte Erde. Wenn Sie ihn finden und töten, werden Sie zum Favoriten Ihres Königs.

## ALTERNATIVEN



**CAESAR 2**  
Sierra • ca. DM 109,-  
Umfangreiche und unterhalt-same Geschichtssimulation



**CRUSADE**  
Greenwood • ca. DM 89,-  
Gutes Strategiespiel mit raubenden Rittern



**DUNGEON MASTER 2**  
Interplay • ca. DM 99,-  
Sehr düsteres und nicht ganz leichtes Rollenspiel



Viele Zwischensequenzen sorgen für die richtige Atmosphäre. Hier stimmt auch die Qualität der Grafiken

## CONQUEROR A.D. 1086

### Hersteller

Sierra  
Tel.: 06103 / 99 40 40  
Preis: ca. DM 120,-

### Mindestanforderungen

486 DX-33, 8 MB RAM, Festplatte, Doublespeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte, Maus.

### Pro

Viel Abwechslung durch Genre-Mix  
Umfangreiches Gameplay  
Interessanter historischer Rahmen  
Gute Action-Sequenzen

### Kontra

Die Vielfalt der Aufgaben erschwert den Einstieg  
Enttäuschende Grafikqualität  
Schwacher Soundtrack

65%

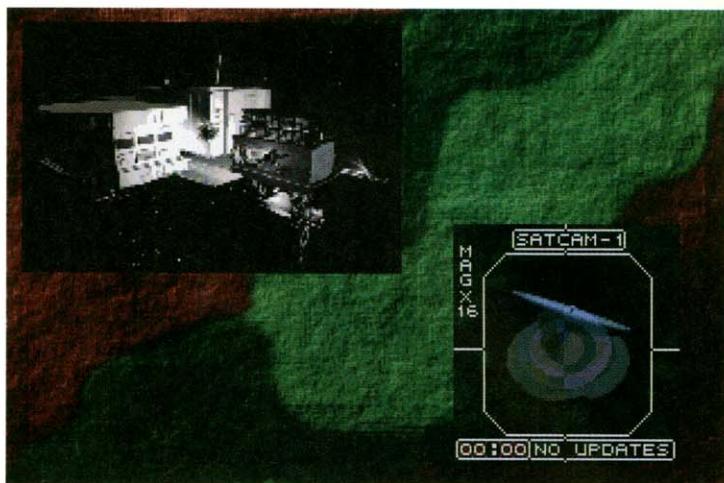


**A**lte Kämpfer werden ihre Rente niemals genießen können. Irgendeine Weltraumstation ist immer in Gefahr, und wenn Sie mit einem coolen Longdrink in der Hand auf der Veranda sitzen, landen komische Biester auf der Erde. Mortal Coil, eine Elitetruppe von Söldnern, bekämpft im Jahr 2005 die Shatarianer. Diese Lebensform versucht, die Invasion des eigenen

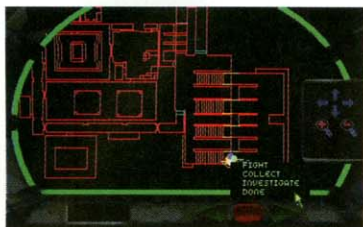
Planeten durch die Menschen zu verhindern, indem sie in die Vergangenheit reist und die Forschungsprogramme der Menschheit sabotiert.

### Das Team

Ihr Team besteht aus einer Gruppe von zwei Frauen und zwei Männern. Ihre Mitstreiter verfügen über individuelle Fähigkeiten und Waffen. Sie sind gut ausgerüstet. Neben den persönlichen Waffen der Kämpfer gehört ein Intercom-System zu Ihrer Ausrüstung, daß es Ihnen als Truppführer nicht nur ermöglicht, den Einsatz zu koordinieren, sondern auch die optische Kontrolle über den Einsatzort der Kämpfer gibt. Das fünfte Mitglied Ihrer Gruppe ist eine



Die gewaltige Plattform in der Erdumlaufbahn ist eine der letzten Hoffnungen der Menschheit. Säubern Sie sie von den Eindringlingen aus dem Weltall!



Sollte Ihnen einer der Shatarianer so nahe gekommen sein, sind Sie entweder ein sehr guter Schütze oder bald ein toter Held.

Robot-Einheit, die Ihre Einsätze aufzeichnet. Die gewaltige Feuerkraft des Roboters wird Ihnen im Schlachtgetümmel hilfreich sein.

### Der Gegner

Ihr Gegner ist eine hervorragend vorbereitete Truppe von außerirdischen Terroristen. Die insektenartigen Shatarianer sind zur Erde vorgedrungen, haben wichtige Stützpunkte besetzt und Brückenköpfe gebildet. Sie benutzen ein Frühwarnsystem, daß sie bei Angriffen durch die Menschen alarmiert. Die Eindringlinge verteidigen sich mit einer Reihe von modernen Waffen und einem Thermosprengstoff, mit dem sie Fallen legen. Auch unbewaffnet sind diese Wesen noch

gefährlich, mit Zähnen und Klauen können sie großen Ärger machen. Sogar junge Shatarianer können Ihnen und Ihren Kämpfern zusetzen. Sie lassen sich von der Decke fallen, saugen Ihr Blut aus und können nur entfernt werden, wenn ein Teammitglied sie von Ihnen herunterschießt.

### Der Einsatz

Ihre Aufgabe ist es, den Vorstoß in das vom Feind besetzte Gebiet zu planen und dabei die Fähigkeiten Ihrer Truppenmitglieder optimal einzusetzen. Um Ihren Auftrag erfüllen zu können, müssen Sie mit allen Kräften Ihr Team vor Schaden bewahren. Ihre Gruppe kann einem Angriff der Shatarianer nur im



Fressen und gefressen werden. Nicht nur die Ratten, sondern auch die Shatarianer leben nach dieser Devise. Nehmen Sie sich in acht!

**Sowas Duummies: Markus Brodrick schlägt sich jetzt in Mortal Coil mit den Aliens herum.**



**CD REVIEW**

# Mortal Coil

**PC POWER FEBRUAR 1996**





Candy ist die schlagkräftigste Agentin von Mortal Coil. Sie ist eigenwillig und hält sich die Angreifer mit ihrem tödlichen Katana vom Leib.

gemeinsamen Einsatz standhalten.

Ihr Spiel beginnt mit einer Einsatzbesprechung, in der Sie die wichtigsten Eckdaten Ihres Auftrages erfahren. Sind Sie einmal in das Kampfgebiet vorgedrungen, sind Sie und Ihre Truppe nur auf sich gestellt. Ihr Ziel ist es, das Gebiet unter Einsatz aller vorhandenen Waffen von den Eindringlingen zu befreien. Sie erkunden zunächst das Terrain und legen mit Hilfe einer Geländekarte Anlaufpunkte fest, an denen sich Ihr Team treffen kann. Mit Waffen und anderen Power-Ups, die Sie an Ort und Stelle finden, können Sie die Streitkraft Ihres Teams erhöhen und verletzte Mitkämpfer heilen.

In sechs verschiedenen Missionen wird Ihre Gruppe an verschiedenen Schauplätzen des Krieges gegen die Außerirdischen eingesetzt. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß Ihnen nicht zu schnell langweilig wird. Ihre Einsätze finden an besonders unangenehmen Stellen dieses Planeten statt. Einsame Pazifikinseln, unterirdische Genlabors,

Konstruktionsplattformen in der Erdumlaufbahn und unterseeische Atommlager werden von den Invasoren benutzt, um die Menschheit zu bedrohen. Für besonders erfolgreiche Spieler gibt es noch

### Mortal Coil bietet schnelle Grafik und guten Sound.

den ultimativen Bonuslevel: Die Operation "Totenstille" ermöglicht es Ihnen, das Raumschiff der bereits von der Erde fliehenden Shatarianer zu vernichten und damit allen weiteren Angriffen auf die Erde ein Ende zu machen.

#### Was ist neu?

Mortal Coil bietet schnelle Grafik und guten Sound. Durch seine Netzwerktauglichkeit können bis zu vier Spieler gleichzeitig daran teilnehmen. Besonders gut gefallen hat mir, daß das Spiel über Installationsoptionen für Erwachsene

## ALTERNATIVEN



**DESCENT**  
Interplay • ca. DM 99,-  
Action  
ohne Blut



**SYSTEM SHOCK**  
EA • ca. DM 109,-  
Erstklassige Mischung aus  
Adventure und Shoot 'em-Up



**ALIENS - A COMIC BOOK ADVENTURE**  
Mindscape • ca. DM 129,-  
Wer Rätsel mag

und Jugendliche verfügt. Im Modus für Jugendliche sind die Soundausgaben des Spiels frei von Kraftausdrücken und einzelne Spielszenen, zum Beispiel der Tod von Teammitgliedern und Gegnern, werden nicht in aller Ausführlichkeit auf den Bildschirm gebracht. Diese Einrichtung ist mit einem vernünftigen Programmieraufwand zu realisieren und meiner Meinung nach ein Muß für Spiele, deren Handlung Kampfszenen in realistischer Darstellung enthält. Gut gemacht!

Wer schon immer Lust hatte, seinen Spielen einen persönlichen Touch zu verleihen, kommt bei Mortal Coil mit einer ganz neuen Sache auf seine Kosten: Die Sprachausgaben der einzelnen Figuren können durch eigene WAV-Files ersetzt werden. Wenn Sie die Möglichkeit haben, Stimmen von Freunden zu digitalisieren, wird dieses Spiel zur ganz persönlichen Sache.

Leider gibt's bei Mortal Coil aber auch einige Wermutstropfen. Die Installation verläuft problemlos, solange das Spiel auf Laufwerk C eingerichtet wird. Sollten Sie versuchen, Mortal Coil auf einer anderen Festplatte einzurichten, bricht der Start ab, da das Installationsprogramm zwar jedes Laufwerk findet, die Konfigurationsdateien des Spiels jedoch nicht entsprechend modifiziert. Alle Anweisungen oder Optionen, die das

Setup außerdem zu bieten hat, sind zur allgemeinen Belustigung anstatt in Deutsch oder Englisch in Klingon oder einem anderen interstellaren Dialekt gehalten. Niemand kann etwas mit Informationen wie "Aufsellen Mortal Coil auf Ihre harte Fahrt" anfangen. Ein Tip: Die "gesunde Karte", nach der Sie gefragt werden, ist Ihre Soundkarte.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß, wenn Sie sich durch die merkwürdigen Anweisungen hangeln. Das dürftige Handbuch wird Ihnen jedenfalls nicht weiterhelfen, denn es gibt zwar einen Überblick über die Spielfiguren und deren Gegner, verwendet aber keine einzige Zeile auf Problemlösungsmöglichkeiten oder Tips zur Netzwerkeinrichtung. Bei einem Spiel in dieser Preisklasse können solche Mängel nicht hingenommen werden. Liebe Leute von Virgin, das ist dringend verbesserungsbedürftig!

Trotz der Schwierigkeiten, die die Einrichtung mit sich bringt, ist das Spiel im großen und ganzen recht gelungen. Es verbindet die Genres "Adventure" und "Ballerspiel" auf gelungene Weise miteinander. Hier ist nicht nur der schnelle Finger am Feuerknopf gefragt, auch taktische Überlegungen und Teamdenken sind wichtig, um erfolgreich den Gegner bekämpfen zu können. Da bis zu vier Spieler an einem Netzwerkspiel teilnehmen können, werden Sie und Ihre Freunde einige spannungsgeladene Abende verbringen können. (D)

## MORTAL COIL

#### Hersteller

Virgin  
Tel.: 040 / 39 10 06 0  
Preis: ca. DM 100,-

#### Mindestanforderungen

MS-DOS, MS-kompatible Maus, 4 MB RAM (empfohlen 8 MB), Doublespeed-CD-ROM, Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte.

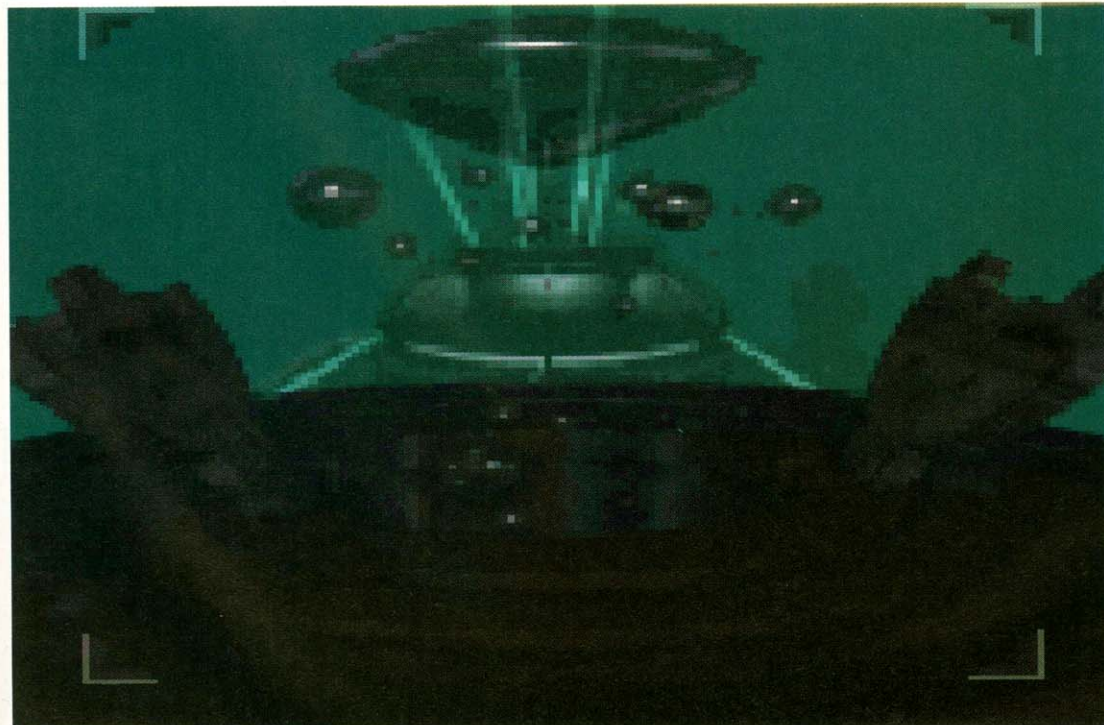
#### Pro

Schnelle Action im Team  
Netzwerktauglich  
Installations-Option für Jugendliche  
Taktisches Geschick ist gefragt  
Eigene Sprachausgaben möglich

#### Kontra

Mieses Handbuch  
Setup-Programm bietet nur  
Kauderwelsch

**78%**



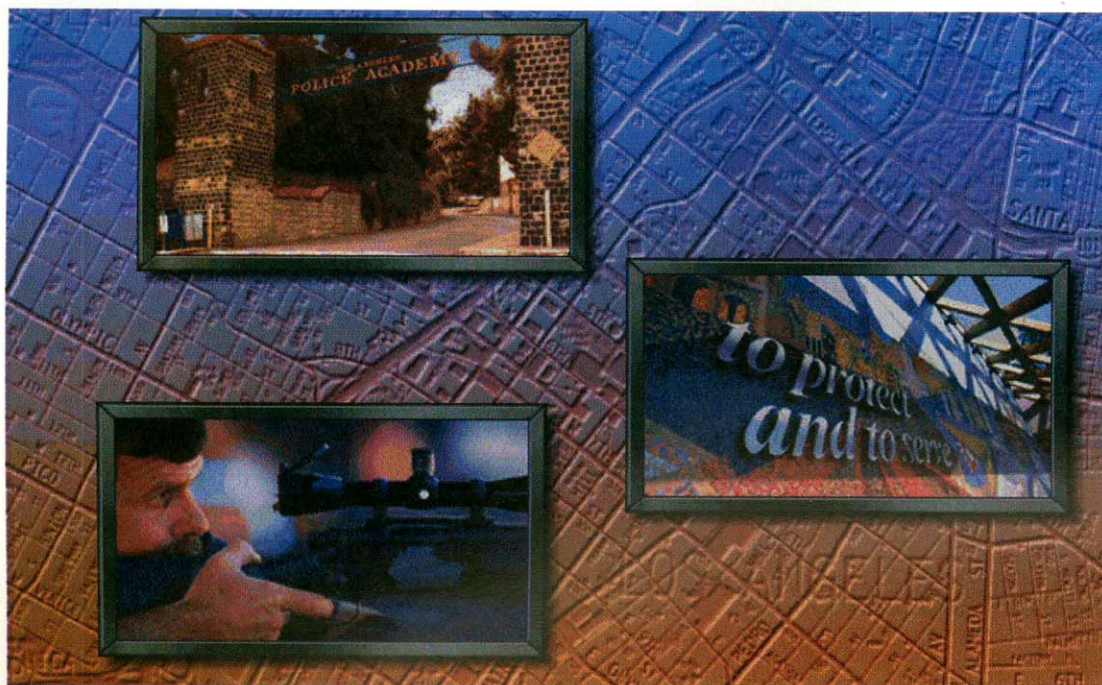


# Police Quest SWAT

**Lorenz Steinke quittierte seinen Job als Redakteur und wechselte zur härtesten Polizeitruppe der Welt**



**CD REVIEW**



Wählen Sie zwischen Einsatz, Unterricht und Schießübung.

In unzähligen amerikanischen Fernsehserien sehen wir es Tag für Tag: Der Beruf des durchschnittlichen Super-Polizisten in Miami, New York oder Los Angeles ist wahrhaftig kein Zuckerschlecken. Aber während Sie diese Erkenntnis

bisher nur mit der Chips-Tüte in der Hand und in der ersten Sofa-Reihe sitzend machen konnten, erleben Sie es bei diesem Spiel nun erstmals auch hautnah - als Polizist der legendären Eliteeinheit SWAT der Polizei von Los Angeles.

## Bei diesem Job wird man nicht alt

SWAT, das steht für Special Weapons And Tactics team. Das ist jene Spezialeinheit, deren Aufgabe es ist, Geiseln zu befreien und schwerbewaffnete Verbrecher unschädlich zu machen, die sich in Gebäuden vor der Polizei versteckt haben. Als neues Mitglied dieser Einheit haben Sie die Möglichkeit, sich zu einem guten und ordnungsgeschmückten Officer hochzudienen oder, falls Ihre Reflexe und speziell Ihr Zeigefinger am Abzug der 45er nicht ganz so gut trainiert sind, mit der Schrotflinte eines durchgeknallten Irren Bekanntschaft zu machen und in die ewigen Jagdgründe einzugehen.

Zu Beginn Ihrer hoffnungsvollen Karriere stehen Ihnen noch alle Wege offen. Wenn Sie fleißig trainieren, Ihren Leitfaden für den braven Polizisten aufmerksam lesen und immer die Lauscher aufsperrn, wenn die alten Hasen Tips geben, können Sie sich hocharbeiten.



Früh übt sich, was ein Cop werden will. Am Schießstand zeigen sich die wahren Qualitäten des Action-Fans.

Wahlweise zum exzellenten Scharfschützen, zum Scout oder zum Gruppenführer und Einsatzleiter.

Ihr erster Arbeitstag beginnt, wie wir es bereits aus oben erwähnten Fernsehserien kennen, natürlich im Besprechungsraum des Polizei-Hauptquartiers. In gut gemachten Videosequenzen stellen sich Ihre Ausbilder vor. Spitzen Sie Ihre Ohren, denn von nun an haben Sie eine Menge zu lernen. Sie werden über ihre Rechte und Pflichten als Polizist aufgeklärt, mit Ihrer Ausrüstung vertraut gemacht, und natürlich auch an den verschiedenen Waffen ausgebildet. An zwei Schießständen für große und kleine Waffen können Sie Pappkameraden löchern, was das Zeug hält. Aber achten Sie auf die Trillerpfeife des Ausbilders. Planloses Herumballern wird nicht gerne gesehen.

Haben Sie im Schießstand ein ruhiges Händchen bewiesen, die wichtigsten Handzeichen für den Einsatz gelernt und wissen Sie, wie

## Kaum ist die erste Unterrichtsstunde im Lageplanzeichnen um, ertönt das schrille Signal der Alarmsirene.

man einen Verbrecher möglichst gefahrlos überwältigt, dann beginnt auch für Sie der Ernst des Lebens. Denn kaum ist die erste Unterrichtsstunde im Lageplanzeichnen um, ertönt das schrille Signal der Alarmsirene: Sie dürfen



Als Mitglied von SWAT verfügen Sie über ein gut sortiertes Waffen-Arsenal.



# POLICE QUEST: SWAT

## Hersteller

Sierra

Tel.: Hotline 06103 / 99 40 40

Preis: ca. DM 120,-

## Mindestanforderungen

486 SX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte

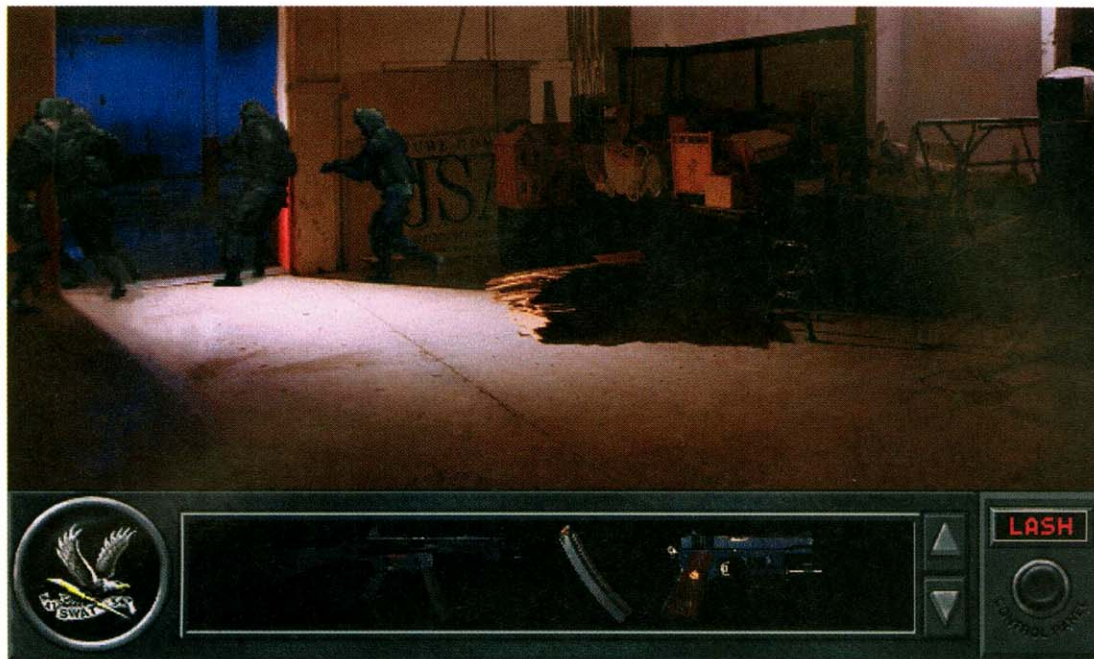
## Pro

Realistische Grafik  
Spannende Atmosphäre  
Umfangreiche Hintergrundinformationen

## Kontra

Häufiges CD-Wechseln notwendig  
Taktik-Elemente kommen  
manchmal zu kurz

# 79%

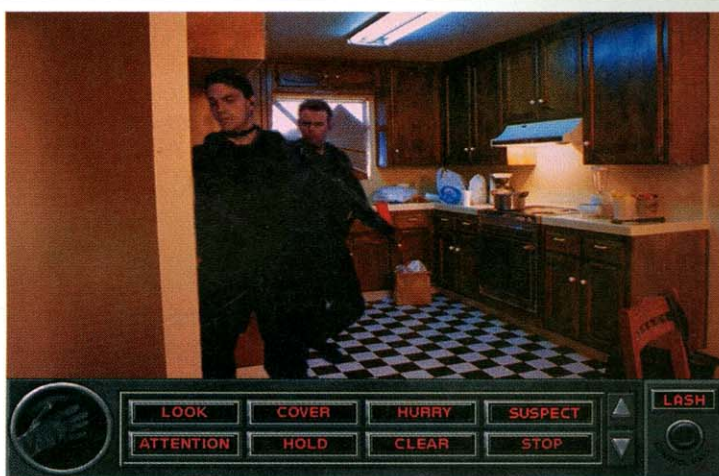


mit auf Ihre erste Verbrecherjagd im Großstadt-Dschungel.

Die Programmierer von Sierra haben die vier CDs mit zahlreichen Szenarios vollgepackt: Der allererste Auftrag ist noch vergleichsweise einfach. Eine leicht verwirrte ältere Frau hat sich in ihrem Haus verbarrikadiert und schießt nun auf jeden, der ihrer Wohnung zu nahe kommt - den eigenen Ehemann nicht ausgenommen. Trotz ihrer 64 Jahre ist die Dame im Umgang mit der Waffe leider gar nicht so ungeschickt.

Folgen Sie also den Anweisungen Ihres Gruppenleiters, schalten Sie Ihr Funkgerät ein, und harren Sie der Dinge, die da kommen. Kommunikation findet im Einsatz nur über Funk oder Handzeichen statt. Nicht vergessen: Fingerschnippen heißt "Achtung!" und der Daumen nach oben bedeutet: "Alles klar". Und bitte niemals nur den Mittelfinger zeigen - das könnte, so erklärt der Gruppenleiter, schnell mißverstanden werden. Außerdem gehört sich so etwas nicht für Profis. Beim Funkkontakt über das Lash-Headset können Sie aus einem Bildschirm-Menü kurze Befehle auswählen. Sind Sie selbst Einsatzleiter, können Sie damit Ihre Teams dirigieren und die Leute nach Belieben im Gelände postieren.

Bei Ihrem ersten Einsatz müssen Sie sich an das Gebäude heranschleichen, in dem sich die alte Lady versteckt hat. Nutzen Sie jede Deckung, und gehen Sie zu der



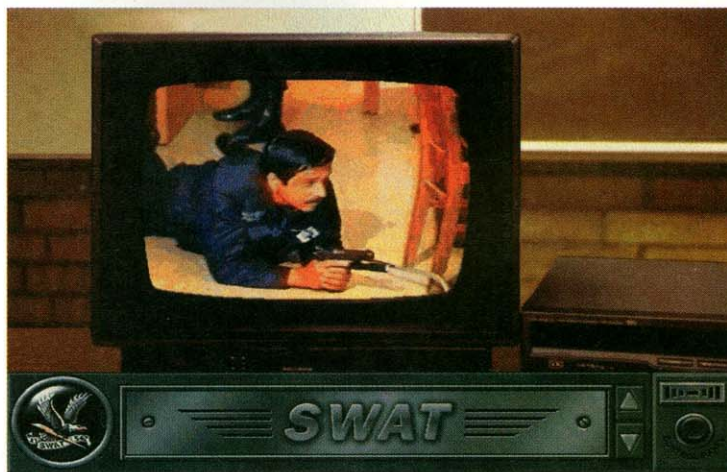
Ihnen zugewiesenen Position an der Rückseite des Hauses, möglichst ohne sich von der Dame den Bauch mit Blei perforieren zu lassen. Haben Sie etwas falsch gemacht, fliegen Sie noch während des Einsatzes aus dem Team, und der Einsatzleiter wäscht Ihnen gründlich den Kopf. Anschließend geht's zurück zur Ausbildung. So lange, bis Sie keine Gefahr mehr für sich und Ihre Teamkollegen sind. Zwischendurch können Sie sich im Hauptquartier ja einmal die Orden ansehen, die es für verdiente Polizisten gibt, oder mit einem der alten Hasen ein interaktives Video-Interview führen. Lassen Sie sich einmal genau erklären, warum es bei SWAT keine "Rambos" gibt und wieso man mit einer 45er besser schießt als mit einer 9mm-Kanone. Beim fernsehverwöhnten Spieler läßt

SWAT keine Wünsche offen. Der größte Teil des Games läuft wie ein Video ab. Zahlreiche Szenen wurden mit Schauspielern gedreht und in das Spiel eingebunden. Alle Bildhintergründe sind digitalisiert, ebenso die Geräuschkulisse. Auf diese Weise ist ein interaktiver Film entstanden, in dem Sie selbst mitspielen: Die Ausbilder warten im Gespräch auf Ihre Fragen, am Einsatzort können Sie selbst Zeugen befragen und die Ergebnisse anschließend bei der



Einsatzbesprechung vortragen. Vor allem aber sollten Sie rechtzeitig den Kopf einziehen, bevor die Kugeln fliegen. Mit der Zeit werden Sie so vielleicht ein guter und aufmerksamer Cop.

SWAT ist das richtige Spiel für Action-Fans. Geschick und Strategie sind zwar bei diesem Game auch gefragt, aber nur mit einem geübten Zeigefinger am Abzug bringen Sie es weit. Die sehr realistische Grafik und die zahlreichen Videosequenzen lassen das Spiel so schnell nicht langweilig werden. Schade nur, daß die übrigen Aufgaben eines echten Cops bei diesem Game ein wenig zu kurz kommen - etwa das Tippen von Polizeiberichten mit zehn Durchschlägen oder das Lollilutschen mit einem gewissen Theo Kojak. Aber davon gibt's ja auch nur schlechte Zähne. Und ein knallharter Swat-Polizist ohne Beißerchen, das geht natürlich nicht.



Wer sich auf den Boden schmeißt, sobald die Kugeln fliegen, lebt möglicherweise etwas länger

## ALTERNATIVEN



**ROAD WARRIOR**  
Gametek • ca. DM 109,-  
Action pur,  
aber Durchschnitt



**SYSTEM SHOCK**  
EA • ca. DM 109,-  
Action und Adventure in  
einem - was will man mehr?



**THE LAST BOUNTY HUNTER**  
Mirage • ca. DM 99,-  
Ohne Kokosnuß, aber mit  
Langweilfaktor



# Trivial Pursuit

**Welche Krise bereitete JFK 1962 Kopfzerbrechen? Dieser und vielen anderen Fragen ging Klaus Trafford beim größten Wissenstest aller Zeiten nach.**


**CD REVIEW**

**M**utter, Vater, Sohn und Tochter sind versammelt, der Würfel wird in wenigen Sekunden zum ersten Mal rollen. Dann greift die rechte Hand des Spielers in den Stapel von Karten, zieht eine heraus und eine Frage wird abgelesen.

Trivial Pursuit ist seit Jahren weltweit ein äußerst erfolgreiches Quiz, bei dem das Allgemeinwissen auf eine zum Teil sehr harte Probe gestellt wird. Die meisten von Ihnen werden es sicher schon einmal gespielt und sich geärgert haben, wenn Ihnen die entscheidende Antwort, um eine von sechs Wissenssecken zu bekommen, partout nicht einfallen wollte.

## Helm-m-m-m-mut

Bereits zu Zeiten des Commodore 64 gab es eine Computervariante des beliebten Brettspiels. Zu einigen Fragen gab es akustische oder gezeichnete, optische Untermalung. Später wurde es dann auch für PC, Amiga und wie sie alle heißen umgesetzt.

Im Zeitalter der PC-CD-ROMs, verbunden mit dem ach-so-wichtigen Windows, ist natürlich alles anders. Im vorliegenden Fall wird jede (!) der über 1000 Fragen aus Gegenwart und Vergangenheit von einem kurzen Videoclip eingeleitet, der manchmal nur indirekt mit der eigentlichen Frage zu tun hat. So fragt man sich zunächst, was Helmut Kohl ausgerechnet in der Rubrik "Sport & Vergnügen" zu suchen hat, bis am Ende nach einem Salat gefragt wird, der nach der Gegend benannt wurde, in der der Kanzler Herrn Gorbatschow einst traf.

## Intelligenzbestien

Je nachdem, wie der per Mausclick gestartete Würfel fällt, stehen bis zu sechs Wissensgebiete (oder noch mal würfeln) zur Auswahl. Außer dem genannten gibt es noch Land und Leute, Geschichte und Politik, Allgemeines, Kunst und Unterhaltung sowie Wissenschaft und Technik.

Neben der klassischen Spielart können Sie allein oder mit bis zu fünf weiteren Intelligenzbestien auch eine Schnellrunde starten. Hier gilt es, im richtigen Moment per Maus die Stop-Taste zu drücken, um auf diese Weise vor den anderen alle sechs den Wissensgebieten entsprechenden Eckchen durch korrekte Antworten



Die klassische Variante von Trivial Pursuit

zu sammeln.

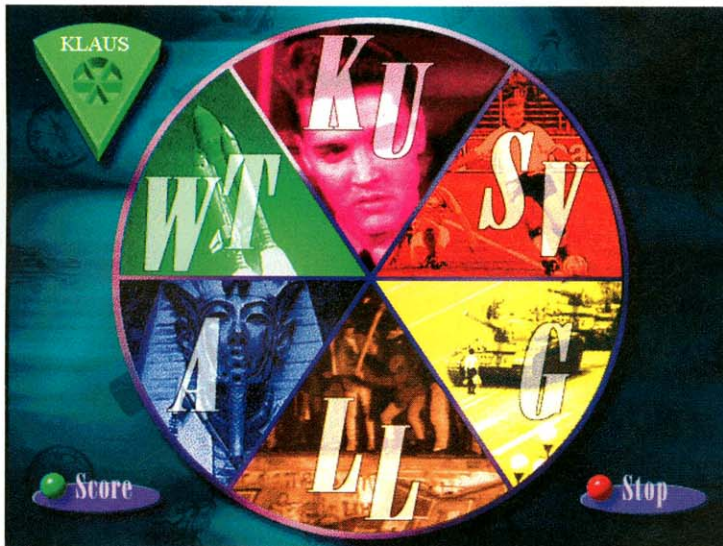
Antworten werden den Spielregeln gemäß "laut" gesagt, dann wird das Icon "Antwort" angeklickt, und die richtige Lösung erscheint dann zusammen mit einem Standfoto. Mit einem solchen endet auch jeweils das vorherige Video, und ab und zu sollte man es sich genau anschauen. So wird z.B. nach dem Stifter der Freiheitsstatue gefragt, im Bild ist der Eiffelturm zu sehen. Na, wer war's wohl?

## Original

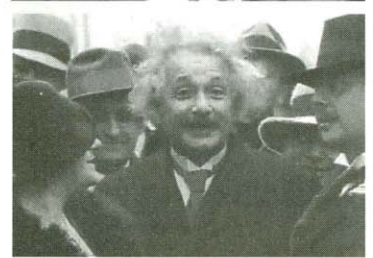
Die Videos sind zum Teil von historischer Bedeutung – es wurde nicht gekleckert, sondern geklotzt: Es handelt sich um Originalaufnahmen, die man zum Teil heutzutage nur

schwerlich finden wird. Es sei denn, man hat ein Archiv mit alten Wochenschaun in seinem Hobbykeller. Darüber hinaus gibt es Ausschnitte aus Filmen, Konzerten und Sportereignissen. Man ist fast geneigt, sich nicht mehr auf das Spiel, sondern das Anschauen der Videos zu konzentrieren. Fehlt einmal der O-Ton, so wird eine passende Musikuntermalung geboten. Akustisch untermauert werden auch die Fragen und die Antworten und insbesondere der Gewinn einer Wissenssecke, was oben drein noch optisch dargestellt wird.

Natürlich eignet sich Trivial Pursuit in erster Linie für mehrere Spieler, aber auch ein einzelner wird auf seine Kosten kommen, nicht zuletzt eben



In der neuen Schnellrunde ist nicht nur Wissen, sondern auch eine ganze Portion Glück entscheidend über Sieg und Platz



Filmaufnahmen mit Seltenheitswert: Elvis in Deutschland, Albert Einstein und ein Herr, der uns gänzlich unbekannt ist.

wegen der Videos. Ein entscheidendes Kaufargument dürfte auch der Preis sein: TP für Windows kostet gerade mal etwa 10 DM mehr als die Brettspielvariante! Das ist doch eine Überlegung wert, oder? (P)

## TRIVIAL PURSUIT

### Hersteller

Hasbro Electronic Entertainment/Virgin  
Tel. (Virgin-Hotline): 040 / 39 11 13  
Preis: DM 79,95

### Mindestanforderungen

486 DX-33, 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Windows 95, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, VGA, Soundblaster oder kompatible Soundkarte, Maus.

### Pro

Zum Teil historische Filmaufnahmen  
Fragen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad  
Von allen bisherigen Umsetzungen die beste

### Kontra

Keine Netzwerk- oder Modemunterstützung  
Warum wußte ich nur 30 % der Antworten, snief?

# 87%



# WER FINDET DEN WEISSEN DIAMANTEN UND BRICHT DIE MACHT DES DUNKLEN HERRSCHERS?

Das Fantasyreich Thurania ist dem Untergang geweiht. Der finstere Zauberer Merrox, ein Adept der schwarzen Magie, öffnet das Tor zu einer anderen Dimension und beschwört damit den Dämonenlord Azabaaleph. Nur ein machtvoller Diamant, dessen Energie von einem weißen Magier gebündelt wird, kann diese Höllenpforte wieder schließen und das Unheil abwenden. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Helden



Alexander und machen sich auf die spannende und gefährvolle Suche nach dem zerbrochenen Stein. In Ihren starken Händen liegt das Schicksal einer ganzen Welt!

## FEATURES:

- Alle Charaktere sind 3D-animiert
- Mehr als sechzig magische Schauplätze und Handlungsorte
- Spielcharaktere mit über 100 Animationsphasen
- Deutsche Sprachausgabe in Menü- und Dialogsystem



MS-DOS  
CD-ROM

**SOFTWARE 2000**  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

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



# Calisman

SOFTWARE 2000

Adventure



Kompatibel  
mit  
Windows '95





# CivNet

**Die Tage werden kurz, die Nächte lang. Macht nichts, sagt Markus Brodrick. Er spielt Civilization im Internet!**

**W**er kennt nicht Sid Meyers Civilization, den Vorreiter aller möglichen Sim-Irgendwas-Spiele? Microprose präsentiert die neue Version von Civilization unter dem Namen Civnet. Die Änderungen von Erscheinungsbild und Spielweise sind eher kosmetischer Natur, jedoch bietet dieses klassische Game jetzt volle Netzwerktauglichkeit und als besonderes Gimmick eine Internet-Schnittstelle.

## Von altem Schrot und Korn

CivNet macht Sie zum Herrscher über ein Volk. Ihr Job ist es, die noch unentdeckte Welt zu besiedeln und zu beherrschen. Sie gründen Dörfer und Städte. Ihre Siedler und Spähtrupps erkunden die Ferne, während Sie Ihre Stützpunkte nach militärischen, ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten verbessern und ausbauen. Diplomatische Beziehungen zu anderen Zivilisationen erleichtern Ihnen das Auskommen mit Nachbarvölkern. Gemeinsam verteidigen Sie sich gegen Übergriffe auf Ihre Gebiete. Kluge Planung der Infrastruktur läßt Ihr Volk mächtig werden. Ihre Städte wachsen, und Ihre militärische Macht steigt.

Im weiteren Spielverlauf entwickeln sich aus primitiven Kulturen weltumspannende Nationen. Die

## ALTERNATIVEN

**AIV NETWORKS**  
Infogrames • ca. DM 119,-  
Tolle Grafiken und toller Sound - viel Spaß

**BIG RED ADV.**  
Bomco • ca. DM 120,-  
Optisch toll gemachter, langanhaltender Spielspaß

**SIM CITY 2000**  
Hit Squad • ca. DM 29,-  
Bauen Sie Ihre eigene Stadt auf

Geheimnisse fremder Völker zusammen mit den eigenen Fähigkeiten werden Ihrer Nation einen Vorsprung vor

## CivNet ist kaum von der Ur-DOS-Version von 1992 zu unterscheiden.

anderen Zivilisationen sichern. Ihre Möglichkeiten als Spieler gehen über die jetzige Zeit hinaus. Ihr Volk wird die Weltraumfahrt erlernen und Kontakt zu fremden Intelligenzen aufnehmen.

Letztlich werden Ihr politisches Geschick und Ihre militärische Strategie über Aufstieg oder Untergang Ihrer Nation entscheiden. Sind Sie ein guter Staatsmann, wächst Ihre Kultur, und das Volk Ihres Staates ist zufrieden. Vermasseln Sie es, wird Ihre schwächliche Nation nicht nur von

den umliegenden Völkern unter Beschuß genommen, sondern auch noch von inneren Unruhen geschüttelt.

## Futter für die Platte

Für Strategie-Fans ist Civilization nach wie vor ein prima Spiel, und seine neugewonnene Netzwerk- und Internet-Tauglichkeit machen es wieder interessant. Auf der CD finden Sie nicht nur CivNet, das Spiel, sondern auch einen Editor für das Spielfeld. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf und kreieren Sie Welten nach Ihren persönlichen Vorstellungen! Damit Sie sich auf Anhieb im Spiel zurechtfinden, gibt es dazu eine interaktive Spielanleitung. Sie können den Aufbau von Zivilisationen, Strategien und die besonderen Möglichkeiten des Spiels beherrschen lernen, bevor Sie sich in das Schlachtgetümmel von bis zu sieben Mitspielern wagen.

Als nette Dreingabe erhalten Sie noch das Programmpaket "Automatic Internet". Damit haben Sie nicht nur die Möglichkeit, in das Internet einzusteigen und die bunte Welt des World Wide Web kennenzulernen, sondern auch gleich eine Sammlung nützlicher Tools.

## Traditionsbewahrer

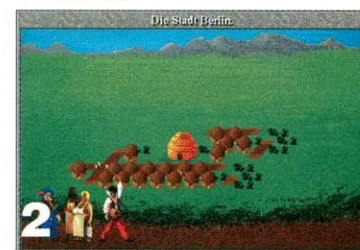
Digitale Sounds und Musik gehören zum Standard, aber es ist nicht mehr auf der Höhe der Zeit, sich mit einem kleinen Kästchen durch ein 2-D-Spielfeld zu klicken. Tradition ist eine gute Sache, die Fangemeinde wird sich freuen. CivNet ist kaum von der Ur-DOS-Version von 1992 zu unterscheiden. Trotzdem wäre es schön gewesen, wenn die Programmierer von Microprose den verbliebenen Platz auf der CD genutzt hätten, um begeisternde Animationen oder Videos zu einzelnen Features einzubauen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen



## CD REVIEW



**1** Sie können die Welt ganz nach Ihren Vorstellungen zusammenbauen. Wann werden Sie diese Gelegenheit noch einmal haben? **2** Aus der Vogelperspektive können Sie sich einen Überblick über die von Ihnen gegründeten Orte verschaffen.



werden Ihnen die Zeit nicht lang werden und Sie über die eher etwas traurige 2-D-Darstellung hinwegsehen lassen. Wenn Sie dazu noch an aufregenden Spielrunden mit oder gegen neue Bekannte im Internet teilnehmen können, werden Sie staunen, wie schnell der Winter vorbei ist.

P.S.: Verehrter Sid Meyer, bitte arbeitet doch noch ein wenig an den deutschen Texten. Friedrich, Herrscher der "Deutschen" dankt Ihnen gnädigst. (P)

## CIVNET

### Hersteller

Microprose  
Tel: 05241 / 94 64 - 80  
Preis: ca. DM 130,-

### Mindestanforderungen

486 / 33 (besser: Pentium), 8MB RAM  
Windows für Workgroups 3.11  
(f. Netzwerkspiel), Doublespeed CD-ROM, VGA, Soundkarte, Maus,

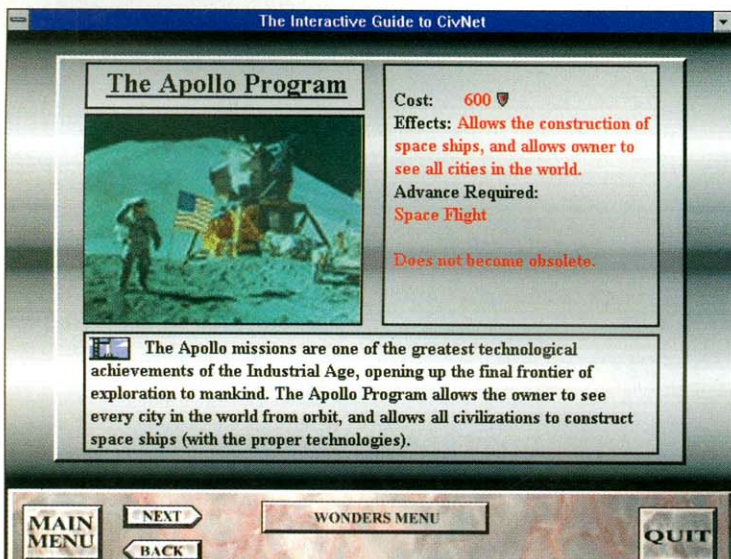
### Pro

Internet-Schnittstelle  
Multiplayer-Modi  
Gute Tools zum Spiel

### Kontra

Kaum von der DOS-Version zu unterscheiden  
Nüchternes Spielbrett

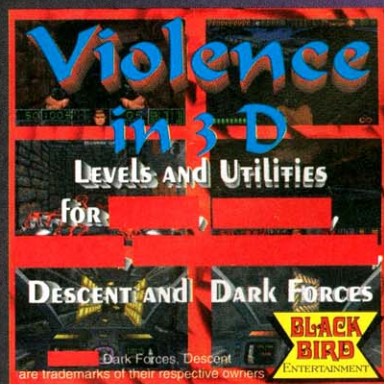
**80%**



Ihr Volk wird die Raumfahrt erlernen. Entdecken Sie fremde Kulturen im Weltraum.

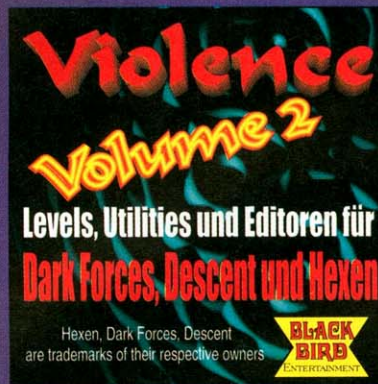


**Die ultimativen Zusatz-CDs sind da !**



**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**

**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 Demoverision     |    | DM 9,95   |
| NHL Hockey 96          | DV | DM 74,95  |
| Quake *                | US | DM 89,95  |
| Quake Demoverision     |    | DM 9,95   |
| Ruins*                 | US | DM 89,95  |
| Tekwar*                | US | DM 129,95 |
| Tekwar Demoverision    |    | DM 9,95   |
| Vollgas                | DV | DM 79,95  |
| Wichhaven              | DA | DM 89,95  |
| Wichhaven Demoverision |    | DM 9,95   |

\* 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.

**Wollen Sie wirklich in die Spezialtruppe eintreten?  
 PENG. Sie sind tot. Wollen Sie es nochmals versuchen?**

**Pech, aber hätten Sie während Ihrer Ausbildung besser aufgepaßt, wären Sie vielleicht noch am Leben. Willkommen bei Police Quest®: SWAT™. Sie werden mitten hineingesetzt in die SWAT, die Elitetruppe der amerikanischen Polizei. In enger Zusammenarbeit mit dem Entwickler dieser Eingreiftruppe entstand ein mehrere CDs umfassendes Spiel, das Sie mit seinem atemberaubenden Realismus fesseln wird.**

**P O L I C E   Q U E S T ®**

**SWAT™**

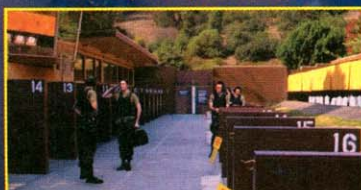
**Sie werden einer intensiven Ausbildung unterzogen, damit Sie Techniken und Waffen perfekt beherrschen. Sie sehen sich vielen Situationen gegenüber, in denen Ihr Leben davon abhängt, daß Sie in Sekundenbruchteilen die richtigen Entscheidungen fällen. Das Leben unschuldiger Bürger hängt von Ihrem Reaktionsvermögen ab ...**

**PC CD-ROM  
 kompatibel mit  
 Win'3.1/Win'95  
 Deutsche Version**

**Als Scharfschütze benutzen Sie ein Robar 308 mit Zielfernrohr.**

**Ihre taktische Bewaffnung: MP5- und AR15-Gewehre, CS-Gas, LASH-Helm, ...**

**Bewahren Sie sich in packenden, realistischen Einsätzen.**



**S I E R R A ®**

**KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM**

Name ..... Vorname .....

Adresse .....

Stadt ..... Land .....

Sierra Entertainment  
 Ke n n z e i c h n u n g : X N 2 5  
 Robert-Bosch-Str.-22  
 D-63303 Dreieich  
 Deutschland.

© 1995 Sierra Software, Inc. "Police Quest" and "SWAT" are registered trademarks of Sierra Software, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



# Steel Panthers


**CD REVIEW**

**Boris Sander landet am Strand der Normandie. Kann er die deutsche Invasion stoppen? Auf sein Kommando: weiterlesen!**



Alles Gute kommt von oben. Oder auch nicht. Der feindliche Bomber hat es auf unsere Panzer abgesehen.

**K**riegsspiele haben immer zwei Gesichter. Die einen verfluchen sie, die anderen lieben sie. Ich möchte an dieser Stelle jedoch nicht als Moralapostel den mahnenden Zeigefinger erheben, das haben vor mir schon genug andere getan. Aber schaut man etwas genauer hin, so stellt man fest, daß bei dieser Spielgattung, zu der auch Steel Panthers gehört, strategische Aspekte eher im Vordergrund stehen als das schiere Niedermetzeln von Bildschirm-Sprites. Nun denn, genug der langen Vorrede, gehen wir gleich in medias res.

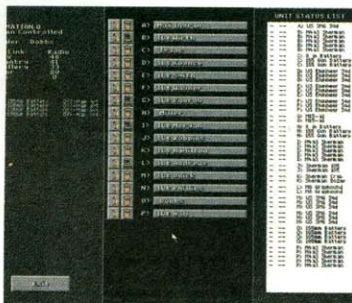
## Historische Schlachten

Das Entwicklerteam von SSI hat fast das komplette Video- und Fotoarchiv der U.S. National Archives geplündert und anschaulich in Programmform verpackt. Das Geschehen auf sämtlichen bedeutenden Kriegsschauplätzen zwischen 1939 und 1945, sowohl im europäischen als auch im pazifischen Raum, können Sie direkt nachspielen. Um genau zu sein: 62 verschiedene Schauplätze stehen Ihnen zur Wahl! Und darüber hinaus warten noch zehn komplette Schlachten mit

mehreren Szenarios darauf, geschlagen zu werden. Da können die Tage ruhig kürzer werden, für genügend Kurzweil ist bestens gesorgt.

## Ein richtiges Waffenmuseum

Das Spiel beginnt mit der Auswahl eines Kriegsschauplatzes oder einer Schlacht. Kleine Zwischensequenzen, die aus dem historischen Videoarchiv übernommen wurden, leiten einen bevorstehenden Einsatz ein, während ein kurzer Lagebericht die Ausgangssituation sowie das Ziel des Feldzuges bekanntgeben. Mit diesem Hintergrundwissen müssen Sie sich dann Ihre Einheiten zusammenstellen. Würde ich jetzt alle Waffentypen und Spezialkommandos auflisten, hätte ich mit Sicherheit diese Ausgabe der PC



Acht europäische und zwei pazifische Schlachten lassen den Winter schnell vorüberziehen

Power alleine vollgeschrieben. Über 200 verschiedene Waffensysteme stehen zur Auswahl bereit. Illustriert wird die Selektion mit den technischen Daten und einem kleinen Schwarzweißfoto der betreffenden Einheit. Erschwert wird die Auswahl durch ein begrenztes Budget, das Sie nicht überschreiten dürfen. Panzer sind die teuersten Einheiten, aber sie bilden gewissermaßen das Rückgrat einer Truppe. Je nach Nationalität stehen über 40 verschiedene Panzer und gepanzerte Fahrzeuge auf der Einsatzliste. Darunter sind Minenräumer, Flakpanzer, Geschützpanzer, Jagdpanzer, kleine, große und wie auch immer geartete Panzer. Unterstützt werden die stählernen Kolosse durch die

Artillerie.

Hier hat man die Auswahl zwischen Granatwerfern, Flakgeschützen und Kanonen unterschiedlichster Kaliber. Sehr hilfreich kann auch die Infanterie sein. Panzerfaust-Einheiten, Pioniere, Minenleger und Versorger können auf die Besoldungsliste gesetzt werden. Selbst Jagdflugzeuge und Bomber aus dieser Epoche können um Unterstützung gebeten werden. Nicht vergessen dürfen Sie Transporter und Sattelschlepper, die für die Verlegung mancher Truppen unbedingt notwendig sind. Sie sehen aber schon, daß Steel Panthers kein Spiel für 'zwischen-durch' ist. Die Einsätze muß man sehr genau planen, um Erfolg zu



Der integrierte Waffenkatalog gibt Auskunft über die Waffentechnologie unserer Großväter.



haben, denn der Gegner ist Ihnen zahlenmäßig haushoch überlegen.

## Unterschiedliche Landschaftsformen

Die Programmierer haben sehr viel Wert auf den authentischen Spielverlauf gelegt. Die bekannten Hexagon-Felder bilden das Spielfeld. Dazu kommen unterschiedliche Landschaftsformen, die Einfluß auf die Truppenbewegungen haben. Ein Panzer kommt im Gebirge bauartbedingt weniger gut voran als die Kavallerie. Auch die Moral Ihrer Truppe spielt eine große Rolle. Schlägt neben einem Transporter eine Granate ein, kann es schon mal passieren, daß die Insassen fluchtartig das Weite suchen und wirr auf dem Spielfeld herumlaufen. Darum muß der befehlshabende Offizier auch ab und zu ein paar aufbauende Worte übrig haben, um die Truppe bei Laune zu halten.

Truppenbewegungen erfolgen entweder manuell oder automatisch, wobei jede Einheit einen eingeschränkten Aktionsradius hat. Da es recht mühsam sein kann, alle Spielfiguren selbst zu steuern, haben Sie die Möglichkeit, vorher eine Strecke über Markierungspunkte festzulegen. Der Computer bewegt diese Einheiten dann entlang der vorgegebenen Linien und eröffnet gegebenenfalls automatisch

## Steel Panthers zielt eindeutig auf die Gruppe der Feierabendstrategen.

das Feuer auf gegnerische Stellungen. Haben Sie Ihre Truppen platziert und Ihre Angriffe beendet, so ist Ihr Gegner am Zug, und die nächste Runde beginnt. Wahlweise können Sie gegen den Computer oder gegen einen Ihrer Bekannten spielen.

## Optisch und akustisch recht gut gelungen

Die Grafik des Spiels wird zwar niemanden vom Hocker reißen, aber die SVGA-Darstellung ist sehr detailliert. Brennende Fahrzeuge, Rauchschwaden und Bombenkrater werden nach einigen Runden Ihren Weg pflastern (fast hätte ich zieren geschrieben - makaber, makaber!). Erstaunlich ist auch die Vielzahl an Bildmaterial zu den einzelnen

**P0> M4a3 Sherman Du9-In** Height 0 Trees Clear

**WEAPON**

|             | HE  | AP | Range |
|-------------|-----|----|-------|
| 75L38 Gun   | 48  | 49 | 40    |
| 50 Cal AAMC | 100 | 0  | 15    |
| 30 Cal TMC  | 125 | 0  | 10    |
| 30 Cal TMC  | 125 | 0  | 10    |

Smoke Ammo 4  
HUP Ammo 0  
HEAT Ammo 0

Experience 77  
Morale 59  
Damage 0  
Speed 15  
Men 5  
Radio 1  
Size 5  
Cost 11

**Sgt Richardson**

|             |    |
|-------------|----|
| Rally       | 44 |
| Inf Command | 37 |
| Art Command | 30 |
| Arm Command | 65 |

Kills:

**P0> M4a3 Sherman Du9-In** SHOTS: 6/6 RANGE: 40 hexes Turn 1 Length 26  
ENEMY SEEN: 0 MOVES: 15

Während des Spiels empfiehlt es sich, die Informationen zu einer Einheit abzufragen. So kann man recht schnell feststellen, wer die Hosen schon gestrichen voll hat und etwa Fluchtpläne schmiedet!

Waffensystemen. Das Spielfeld läßt sich zur besseren Übersicht in mehreren Stufen vergrößern oder verkleinern. Der mitgelieferte Editor ermöglicht das einfache Erstellen eigener Szenarios. Die Anzahl an Geländeformationen, Vegetationsformen und Gebäuden ist bemerkenswert. Aber für die richtige Stimmung sorgt erst die flotte Musik in bester Marschmanier

und die vielen Soundeffekte während des Spiels. Zwischendurch hört man die 'Trompeten von Jericho' singen, wenn die Stukas wieder Einsätze fliegen.

## Nichts für Action-Freaks

Das sehr ausführliche Handbuch geht auf jede taktische Einzelheit ein. Vermißt habe ich jedoch eine Beschreibung der historischen

Hintergründe sowie einen Netzwerk-Modus. Letzterer wurde zumindest von Mindscape für die Zukunft in Aussicht gestellt. Freunde von Ballerspielen sollten tunlichst die Finger von Steel Panthers lassen. Es zielt eindeutig auf die Gruppe der Feierabendstrategen und setzt ein gewisses Maß an Interesse für dieses Thema voraus, ansonsten kann es sehr schnell langweilig und langatmig werden. Dies ist jetzt aber keineswegs abwertend gemeint, sondern eher eine Frage des persönlichen Geschmacks. (D)

## STEEL PANTHERS

**Hersteller**  
Mindscape  
Tel.: 0208-99 24 10  
Preis: DM 129,95

**Mindestanforderungen**  
486-33,4 MB RAM, MS-DOS 5.0, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk, SVGA oder VGA, Soundkarte, Maus.

**Pro**  
Unzählige Waffensysteme  
Umfangreiche und detaillierte Simulation  
Toller Sound  
Viele Kriegsschauplätze

**Kontra**  
Kein Netzwerk-Modus  
Unverständliche Textkürzel im Spiel  
Keine historischen Hintergründe im Handbuch

**70%**

## ALTERNATIVEN

**COMMAND & CONQUER**  
Virgin • ca. DM 120,-  
Tolles Strategiespiel gepaart mit viel Action

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

**BATTLE ISLE 3**  
Blue Byte • ca. DM 100,-  
Tolle Grafik, tolles Gameplay, einfach gut





# Shareware

**Moderne Shareware-Pakete leisten oft genausoviel wie die um ein Vielfaches teurere kommerzielle Konkurrenz. Boris Sander ging einigen Anwenderprogrammen auf den Grund.**



## Visual Calendar Planner V3.1

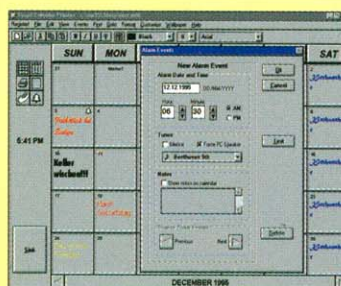
Geht es Ihnen auch so wie mir, daß Sie andauernd wichtige Termine verschwitzen? Oder sind Sie es leid, Ihren Terminkalender in dem Chaos auf Ihrem Schreibtisch ausfindig zu machen? An genau diese Zielgruppen richtet sich der Visual Calendar Planner. Das Programm gewann den PC Magazine Shareware Award und ist einer näheren Betrachtung sicherlich würdig.

Beim ersten Start öffnet der Termin-Manager die Monatsübersicht, die automatisch den aktuellen Monat anzeigt. Mit den Bildlaufleisten am unteren Bildschirmrand können Sie im Kalender beliebig vor- und zurückblättern oder aber mit einem Doppelklick auf den Monatsnamen die Jahresübersicht öffnen, die bis in das Jahr 2006 reicht. Nun, bis hierher unterscheidet sich der Visual Calendar Planner nicht wesentlich von der Konkurrenz.

Die Art und Weise der

Termineingabe ist jedoch besonders schnell und komfortabel. Klicken Sie einfach den gewünschten Tag an, und schon können Sie einen beliebigen langen Text eingeben, der mit verschiedenen Textattributen wie Farbe, Font, Größe, Kursiv, Fett usw. versehen werden kann. Auf Wunsch trägt der VCP regelmäßig wiederkehrende Termine zwischen einer von Ihnen festgelegten Zeitspanne selbständig ein. Natürlich ist auch eine Alarmfunktion implementiert, die Sie mit verschiedenen Melodien über den eingebauten PC-Lautsprecher zu einer bestimmten Uhrzeit aus Ihrem Tiefschlaf holt (ideal für Beamte, die rechtzeitig zu ihren Kaffeepausen geweckt werden wollen, vorausgesetzt natürlich, sie haben die Kiste eingeschaltet).

Die Wallpaper-Funktion zeichnet den aktuellen Monat beim Verkleinern auf Symbolgröße auf den Windows-Hintergrund. So haben Sie

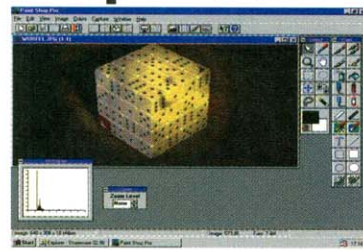


während Ihrer täglichen Arbeit ständig die Kontrolle über alle wichtigen Termine, ohne das Programm immer wieder neu starten zu müssen. Wenn Sie irgendwo einen Termin im Hinterstübchen haben, aber nicht mehr genau wissen, wann dieser stattfindet, geben Sie einfach ein Stichwort an, und VCP sucht im gesamten Plan den passenden Termin heraus. Cut & Paste über das Windows-Clipboard ist ebenfalls möglich, so daß Textpassagen im- und exportiert werden können.

Das Programm läuft sehr stabil und ist mir bis jetzt noch nicht abgestürzt. Eine runde Sache!

**Fazit: 84%**

## Paint Shop Pro 3



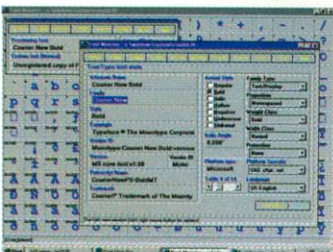
Paint Shop Pro genießt in der Shareware-Szene hohes Ansehen. Der Picture-Konverter kann nahezu alle Bildformate lesen wie auch schreiben. Außerdem stehen rudimentäre Funktionen zur Bildnachbearbeitung zur Verfügung. Dazu zählen Kontrast- und Helligkeitskorrekturen, Anpassung von Gamma-Kurven sowie diverse Filter. Somit eignet sich PSP auch zur Aufbereitung gescannter Bilder.

Die neueste Version 3 hat nun endlich integrierte Zeichenwerkzeuge, die sich durchaus mit denen kommerzieller Programme messen können. Angefangen mit Pinsel, Filz- und Kreidestiften über die Sprühdose bis hin zum Weichzeichner, findet man alle Utensilien, um Bildern den letzten Schliff zu geben. Eine Text-Funktion, mit der Sie True Type-Fonts einbinden können, fehlt natürlich ebenfalls nicht. Auch bei den Filterwerkzeugen hat sich einiges getan. Die Menüs sind proppenvoll mit Funktionen, die zum Experimentieren einladen und verblüffende Effekte ermöglichen.

Die Screenshot-Funktionen wurden an die Multitasking-Fähigkeiten von Windows 95 angepaßt. Der Vorgänger scheiterte noch am primitiven Multitasking und verweigerte zuweilen seinen Dienst. Nun, das ist jetzt Schnee von gestern. Sogar einzelne Objekte können aus Fenstern ausgeschnitten werden. Hantieren Sie viel mit unterschiedlichen Bildern, so erleichtert Ihnen der Paint Shop Browser Ihre Arbeit ungemein. Er stellt alle Bilder innerhalb eines Verzeichnisses als kleines Preview dar und erlaubt die schnelle Übernahme eines ausgewählten Bildes in Paint Shop Pro. Haben Sie erst mal ein Verzeichnis gescannt,

## Font Monster

Nein, sie müssen jetzt nicht Türen und Fenster verrammeln, denn der Name Font Monster weckt zu Unrecht negative Assoziationen. Das Ungeheuer ist vielmehr die Windows-Fontverwaltung, dem das Font Monster ein für alle Male den Garaus machen möchte. Spätestens dann, wenn die Speicherplatzbelegung Ihres Fontverzeichnisses achtschlingig wird, wird es Zeit für einen Font Manager, der Ihnen genau darüber Aufschluß gibt, welche Schriftarten Sie installiert haben. Denn mindestens die Hälfte der vorhandenen Fonts sind



schlichtweg Müll.

Font Monster stellt alle, aber auch wirklich alle Informationen zu einem Schnitt übersichtlich dar und hilft bei der Beseitigung von Doubletten. Bevor Sie eine neue Schriftart installieren, können Sie sich erst mal eine Vorschau anzeigen lassen. Bei Gefallen können Sie den Font dann automatisch in den Systemordner kopieren lassen. Schön, dieses Feature allein hat mich noch nicht vom Hocker gerissen. Aber es steckt noch mehr drin. So können Sie die Fonts ganz nach Ihrem Geschmack umbenennen, damit Sie sich vielleicht schon vor der Auswahl besser zurechtfinden.

True Type-Fonts unterstützen das sogenannte Pair-Kerning. Das bedeutet nichts anderes, als daß Sie für bestimmte Buchstabenkombinationen die Abstände zwischen diesen variieren können. Mit Font Monster verleihen Sie vorhandenen Fonts Ihre ganz persönliche Note. Manchmal kann es auch nützlich sein, verschiedene Schriftarten in

Gruppen anzuordnen, meinetwegen in die Gruppe "Handschrift" oder "Schreibmaschine". Anhand dieser Gruppierung wird die Suche nach dem passenden Schriftbild enorm erleichtert. Haben Sie erst mal alle Fonts kategorisiert, müssen Sie sich nicht mehr durch ellenlange Listen quälen, bis Sie endlich das Richtige gefunden haben.

Überraschend praktisch ist auch die Katalog-Funktion, mit der Sie eine gedruckte Auflistung aller vorhandenen Schnitte erstellen können. Die Software-Industrie behauptet zwar nach wie vor "What you see is what you get", aber man muß schon das ein oder andere Auge zudrücken, um diese Floskel nachvollziehen zu können. Insgesamt möchte ich Font Monster nicht mehr missen und kann es auch denjenigen empfehlen, die nicht die Absicht haben, typographische Meisterwerke zu schaffen. Schade nur, daß kein Font-Editor dabei ist.

**Fazit: 81%**



speichert der Browser die Previews, so daß beim erneuten Suchvorgang die Informationen sofort und ohne lange Ladezeiten bereitstehen. Übrigens ist der Browser ein separates Programm und kann auch von anderen Anwendungen benutzt werden.

Paint Shop Pro läuft sehr stabil, gerade auch unter Windows 95. Der oft gescholtene DOS-Nachfolger entfaltet erst den vollen Funktionsumfang von Paint Shop Pro. Also sollte mir irgend jemand PSP 3 von der Platte putzen, der muß wirklich um sein Leben rennen. Gerade auch beim Gestalten meiner Artikel kann ich mir nicht mehr vorstellen, ohne dieses Multitalent auszukommen.

**Fazit: 91%**

**PC Power Empfohlen ✓**

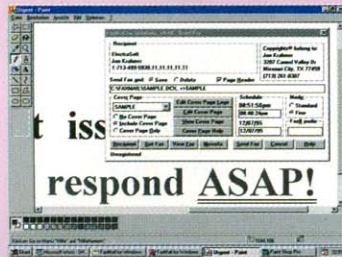
## ThunderByte Anti Virus

Na, Festplatte wieder abgestürzt oder schallend lachende Totenschädel auf dem Bildschirm? Dann wird es allerhöchste Zeit, ein Anti Virus-Programm zu konsultieren. Viren sind längst nicht mehr auf den Personenkreis der Raubkopierer begrenzt. Praktisch auf jeder Diskette oder CD könnte ein solcher Störenfried auf seine Aktivierung lauern. In der Vergangenheit kam es sogar schon des öfteren vor, daß sich diese bösartigen Krankheitserreger in kommerziellen Software-Paketen angesiedelt haben.

Es gibt zwei verschiedene Stämme von Computerviren. Bootsektor-Viren verstecken, wie der Name schon vermuten läßt, ein Ladeprogramm im Bootsektor einer Diskette oder Festplatte. Dies ist jedoch die harmlosere Variante. Hinterlistiger sind die Link-Viren, die sich in den Programm-Code von Anwendungen "linken" und, wenn sie ganz gemein sind, die ursprüngliche Programmgröße wieder korrigieren. Diese Spezies ist nur mit relativ hohem Aufwand erkennbar, denn es müssen für sämtliche Dateien Prüfsummen gebildet werden, die in regelmäßigen Abständen kontrolliert werden.

All diese Features besitzt das

## Fax Mail for Windows



Neulich schnitt eine Bekannte bei mir rein, die ebenfalls stolze Besitzerin eines Modems ist. Als sie sah, daß ich gerade dabei war, ein Fax zu verfassen, erklärte sie mich kurzerhand für unzurechnungsfähig. Faxen machen ohne Faxgerät, wo gibt's denn sowas?! Ihnen, lieber Leser, muß ich wohl nicht mehr

erklären, daß Sie mit Ihrem Modem auch Faxe versenden und empfangen können, vorausgesetzt, das Modem versteht die Class I- oder Class II-Faxbefehle. Aber als Windows 3.1-Besitzer standen Sie so ziemlich im Regen, denn standardmäßig wurde kein Faxtreiber mitgeliefert.

FMfW kann man guten Gewissens als absolut professionell bezeichnen. Die Installation ist kinderleicht. Man wird förmlich von Add-On-Programmen erschlagen. Testprogramme analysieren die Konfiguration, ein komfortabler Editor gestattet das individuelle Gestalten von Fax-Deckblättern, ein Tutor und ein Question and Answer-Modul geben Lösungsvorschläge für eventuell auftretende Probleme. Die Liste der unterstützten Modemtypen ist riesengroß, sehr unwahrscheinlich, daß die Zusammenarbeit mit Ihrem

Modem scheitert.

Die Dialoge wirken zwar zunächst einmal etwas unübersichtlich, aber den größten Teil der Optionen brauchen Sie nur einmal einzustellen. Vielleicht wären hier mehrere, übersichtlichere Dialoge die bessere Lösung gewesen. Aber gerade die Vielzahl an Konfigurationsmöglichkeiten machen Fax Mail for Windows so leistungsfähig. Und wenn Sie einmal gar nicht weiter wissen sollten, hilft Ihnen der integrierte Ratgeber, die optimale Einstellung zu finden. FMfW beweist wieder einmal, daß man nicht immer mehrere Hundert Mark für Software ausgeben muß. Auch Shareware hat interessante Lösungen anzubieten. Machen Sie doch auch mal ein paar Faxen!

**Fazit: 82%**

## ClipMate for Windows

Die Windows-Zwischenablage, auch kurz Clipboard genannt, ist auf den ersten Blick eine recht brauchbare Angelegenheit. Alle möglichen Objekte kann man mittels Cut & Paste zwischen verschiedenen Anwendungen austauschen. Bis, ja, bis plötzlich der Wunsch in einem aufkeimt, mehrere Objekte des gleichen Typs gleichzeitig ins Clipboard zu kopieren. Hier macht uns Windows einen Strich durch die Rechnung, denn es können beispielsweise zwei Textobjekte nicht zur gleichen Zeit in der Zwischenablage stehen. Eine praktische Anwendung wäre das Umstellen von Textpassagen. Man schneidet einfach die Textpassagen nacheinander aus, und fügt sie dann in der neuen Reihenfolge wieder in



den Text ein. Schneller geht's nicht. ClipMate besitzt eine Paste-Funktion, mit der sich einzelne Objekte zu einem neuen zusammenfügen lassen. Weiterhin kann man den Text direkt in der Zwischenablage editieren. Ein Browser stellt alle verfügbaren Objekte übersichtlich dar. Nun gibt es aber nicht nur Text-, sondern auch Grafikobjekte. Der Browser stellt die Bilder dann als kleine Previews dar. Der Clou der ganzen Geschichte ist der Formatfilter. Sie

können ClipMate anweisen, von einem ganz bestimmten Programm nur ausgewählte Dateiformate entgegenzunehmen. Die interne Anwendungsliste wird dabei ständig erweitert. Selbst wenn Sie neue Software installieren, erscheint diese bei ihrem ersten Start in der Liste. Mittels Checkboxes wählen Sie dann die Formate aus, die Ihnen diese Applikation anbietet.

Nützlich ist dieses Feature, wenn eine Anwendung standardmäßig ein Format exportiert, das die Zielanwendung nicht unterstützt. Sie können den Datenlieferanten quasi zwingen, ein anderes Format zu verwenden. Den Umweg über einen Konverter haben Sie sich damit erspart. Wie gesagt, auf den ersten Blick scheint die Windows-Ablage gut zu funktionieren, aber dieses Tool eröffnet dem Anwender ganz neue Möglichkeiten.

**Fazit: 81%**

ThunderByte Anti Virus-Paket. Bei der Installation werden sämtliche Dateien auf Ihrer Festplatte gescannt und die Prüfsummen in einer externen Datei gespeichert. Daraufhin startet ein Hintergrundprogramm, das diese gescannten Dateien auf Viren prüft. Dieser Vorgang kann schon mal eine halbe Stunde oder länger dauern, darum läuft der Prozeß auch im Hintergrund, so daß der Rechner nicht blockiert wird. Auf Wunsch können Sie den Scanner natürlich

auch anhalten.

Ebenso möglich ist das Untersuchen einzelner Unterverzeichnisse. Die Bedienung ist sehr einfach und übersichtlich, und gegebenenfalls steht Ihnen die Online-Hilfe mit Rat und Tat zur Verfügung. Wiegen Sie sich nicht in Sicherheit. Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser, denn ein Datenverlust ist meist schmerzlicher Natur.

**Fazit: 85%**



**PC Power Empfohlen ✓**

## Info-Box

Für Modem-Besitzer ist Shareware längst kein Fremdwort mehr. Mailboxen und vor allem das Internet stellen eine riesige Schatztruhe bereit, randvoll gefüllt mit zigtausenden von Shareware-paketen. Wir werden Ihnen in

regelmäßigen Abständen interessante Shareware vorstellen und Ihnen genau sagen, auf welchem Server die Software zu finden ist. Wer kein Modem hat, guckt trotzdem nicht in die Röhre. Wie in diesem Monat stellen wir Ihnen auch Programme vor, die Sie in jedem größeren Laden finden werden. Außerdem werden die

Shareware-Versionen der diesmal vorgestellten Programme Bestandteil der nächsten PC POWER-CD sein.

**Soft World 95 - Happy Day Edition**

Pro Media Soft, Tel.: 030 / 442 80 25, ca. DM 30,-  
95 Shareware-Programme für Windows 95, u.a. mit Thunderbyte

Antivirus und Visual Calendar Planner

**WinTools**

CDV, Tel.: 0721 / 97 22 40, ca. DM 30,-

Lohnenswerte Programme aus allen Sparten für Win 3.1 und Win 95, u.a. mit Paint Shop Pro 3, Clipmate, Faxmail for Windows und Fontmonster



# Multimedia-CDs

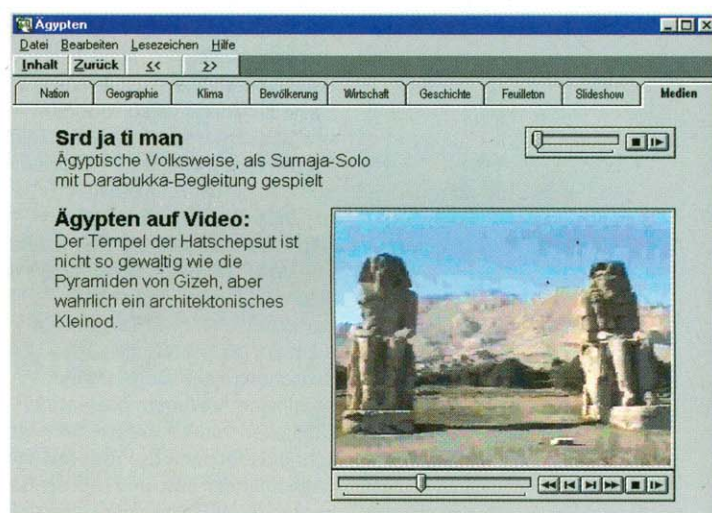
Ein neuer Trend zeichnet sich bei Multimedia-CDs ab: Anstatt mit dilettantischen Billigproduktionen den Markt zu überschwemmen, setzen die Entwickler auf Inhalt und eine ansprechende Gestaltung. Daneben ist aber auch ein genereller Preisverfall feststellbar, denn Produkte für den Massenmarkt lassen sich 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.

## Ländermagazin

Info: Rossipaul Verlagsgesellschaft mbH • Tel. (089) 17 91 06-0 • Preis: ca. DM 98,-

**M**it dieser Veröffentlichung, die zwei CDs mit 4.000 Farbfotos, 30 Minuten Videofilmen und 60 Minuten landestypischer Musik beinhaltet, können Sie sich rund um die Welt klicken. Eigentlich handelt es sich um zwei getrennte Programme, die einzeln installiert werden müssen. Ein flexibles Wechseln von einem Land zum anderen ist also nur dann möglich, wenn diese auf der gleichen CD sind. Befinden Sie sich gerade in Europa und entschließen sich nun, Afrika zu erkunden, so müssen Sie zunächst das eine Programm schließen, bevor Sie Ihre Weltreise fortführen können.

Des weiteren kommt es regelmäßig zu großer Verwirrung, da der Aufdruck der beiden CDs vertauscht wurde. Nach dem Start fällt dann die nicht besonders hohe Anwenderfreundlichkeit und die anachronistisch anmutende visuelle Gestaltung, mit teils verschwommenen Videosequenzen, auf. Dafür entschädigen viele Reliefkarten und die riesige Datenbank mit einem hohen Informationsgehalt. Dennoch ist diese Scheibe bei einem Preis von unter 100 Mark noch zu empfehlen, sofern Sie bereit sind, einen klaren Trennstrich zwischen Form und Inhalt zu ziehen.



## Das Kreml-Museum Moskau

Info: Markt & Technik • Tel. (089) 46 003-0  
• Preis: ca. DM 89,-

**W**ußten Sie schon, daß Lenin laut ärztlichem Gutachten "infolge übermäßiger geistiger Tätigkeit" starb? Neben solchen Kuriositäten erfahren Sie auf dieser CD-ROM, die den Auftakt zu einer Reihe über russische Geschichte, Kunst und Kultur einläutet, allerhand Wissenswertes. Sie können sich auf einen Rundgang durch den Kreml begeben, sich mehreren Touren anschließen oder die Galerie besuchen. Dort können Sie einzelne Features und Stichpunkte, nach Rubriken geordnet, auch außerhalb der vom Programm vorgegebenen

Reihenfolge, abrufen. Beispielsweise eine von 36 Filmsequenzen, deren Qualität je nach Entstehungszeit der Originalaufnahme stark schwankt. So wirken die Bilder von Lenins Beerdigung fast schon archaisch, was ihnen allerdings einen ganz speziellen Charme verleiht. In Verbindung mit der stilvollen Musik übt diese, von einem russischen Team erstellte CD-ROM, einen ganz besonderen Reiz aus. Die vielen Informationen in Wort und Bild lassen sich durch eine bedienerfreundliche Benutzeroberfläche und eine flotte Suchfunktion schnell erschließen.





# Route 66 -

## Straße der Sehnsucht

Info: Ullstein Soft Media • Tel. (089) 29 088-175 • Preis: ca. DM 79,-



Die mehr als 2000 Meilen der legendären Straße von Chicago nach LA üben eine Faszination aus, der sich nicht nur gestandene Biker kaum entziehen können. Dokumentiert wird diese Tatsache in dem Rockklassiker "Get Your Kicks On Route 66", welcher extra hierfür in einer Cover-Version neu eingespielt wurde. Die weitere Hintergrundmusik stammt von Joe Cocker, Bruce Springsteen, der Steve Miller Band, Tina Turner und anderen, die mit ihren Songs eine stimmungsvolle Unternehmung liefern. 30 Minuten Videosequenzen, mehr als 500 Bilder, 84 Detailkarten und ein nostalgischer Reiseführer von 1946 tun ihr übriges, um eine

Atmosphäre von heißem Asphalt, Fast Food und Harley Davidson zu kreieren. Videos können über die Blow Up-Funktion in voller Bildschirmgröße abgespielt werden, was allerdings zu Lasten der Qualität geht. Die Moderation wird vom Autor der Buchvorlage, Holger Hoetzel, übernommen. Zum Nachschlagen ist schließlich noch der Inhalt des Buches "Streckenpilot Route 66 - Entlang der Traumstraße Amerikas" gespeichert. Über Hypertextlinks und einem Index können Sie in diesem gezielt nach Stichworten suchen. Die gute optische Gestaltung und große Informationsfülle machen die CD zu einer echten Kaufempfehlung.

# Das Chinesische Horoskop

Info: Data Becker • Tel. (0211) 93 31-02  
• Preis: DM 29,80

Neben Anspielungen auf das "Thema Nummer eins: Partnerschaft", fallen auf der Verpackung weitere reißerische Sprüche ins Auge: "Enthüllt gnadenlos die Schwächen Ihrer Bekannten und Kollegen" oder "Enthüllt auch die Schwächen Ihres Chefs". Nach der chinesischen Astrologie kann dessen Tierkreiszeichen nämlich Schwein oder Ratte sein - was Ihren persönlichen Vorstellungen vielleicht ziem-

lich nahe kommt. Doch siehe da, in Kombination mit den richtigen Elementen gibt es auch nette Schweine und liebe Ratten. Wie Sie an diesem kleinen Beispiel sehen, fällt dieser Titel eher unter die Rubrik amüsant. Geboten wird weiterhin gewöhnungsbedürftige Musik sowie eine angestaubte grafische Aufmachung mit nur wenigen Videoclips, die Sie beispielsweise über die Herstellung von Glückskekse unterrichten.



# Guinness '96 der Rekorde

Guinness '96 MultiCD ROM der Rekorde

GUINNESS PARK mit VIDEOPARK  
SUPERLATIVE

# Multi-CD-ROM

Info: Ullstein Soft Media • Tel. (089) 29 088-175 • Preis: ca. DM 79,-

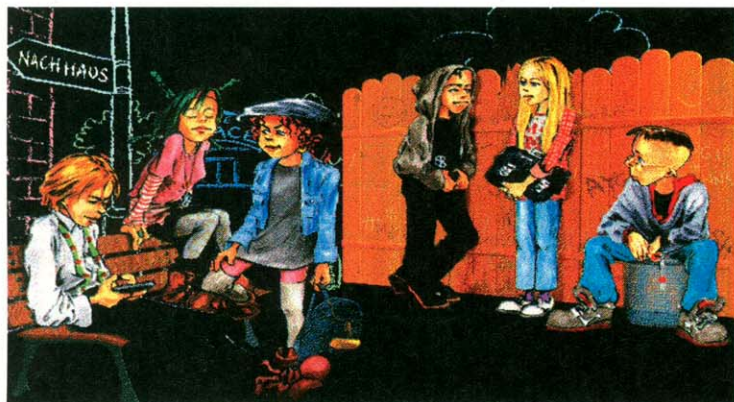
Rechtzeitig zum neuen Jahr liegt die aktualisierte Version des bekannten Weltrekordverzeichnisses in multimedialer Form vor. Wie in der Buchvorlage können Sie allerhand Kurioses von der längsten Frau bis zum kleinsten Mann begutachten. Gespeichert sind über 5.000 Rekorde, die mit Hilfe von mehr als 60 Videos in guter Qualität und über 500 Bildern veranschaulicht werden. Funktionell wurde gegenüber dem Vorgänger eine schnelle

Index-Suche implementiert. Eine Volltextsuche, die mit bis zu zwei Verknüpfungen arbeitet, ist ebenfalls vorhanden. Die Bedienung ist bisweilen recht umständlich, und die Hintergrundmusik kann nicht an allen Stellen abgeschaltet werden. Dennoch hat diese CD durch die Menge der Informationen, die gelungene Aufmachung und den unterhaltenden Inhalt, der eine breite Zielgruppe anspricht, ihre Berechtigung.



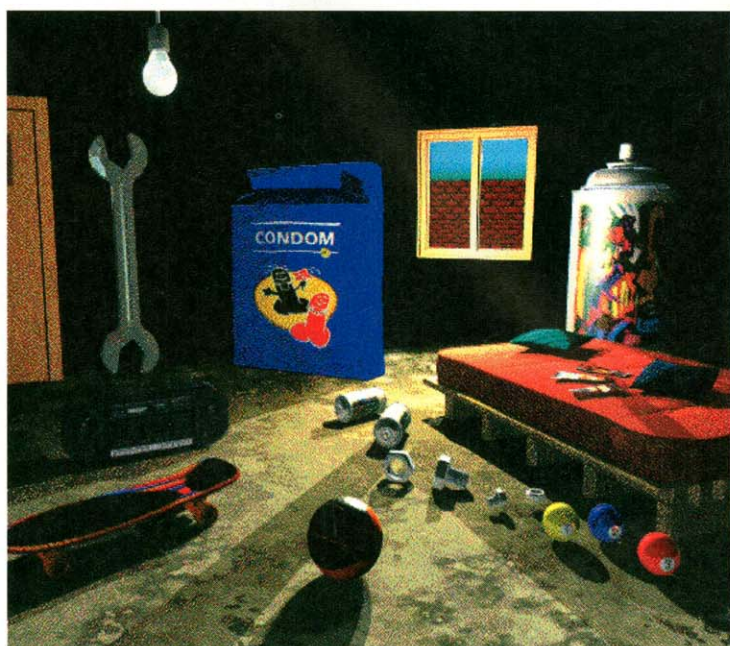
# Singende Kondome

Info: 1&1 Direkt GmbH • Tel. (02602)  
1600-111 • Preis: ca. DM 99,-



Aufklärung scheint 1995 nötiger denn je, da junge Leute immer noch auf die absurdesten Verhütungsideen kommen, was sich mit einem Blick in diverse Teenie-Gazetten zeigt. Ravensburger versuchen nun - in Zusammenarbeit mit der Zeitschrift Freundin -, mit Hilfe einer interaktiven CD-ROM diesen Mißstand zu beheben. Hierfür stehen Ihnen sechs Charaktere, drei von jedem

Geschlecht, zur Auswahl. Diese gehen an im Comic-Stil gestalteten Orten, wie beispielsweise dem Schulhof oder in der Disco, auf die Jagd nach ihrem Traumtyp. Bevor es in einem der virtuellen Zimmer zum ersten Mal passiert, müssen Sie zunächst alles über die Verhütung wissen - sonst läuft gar nichts. Die ausgezeichnete Grafik spart im Laufe der gesamten Handlung kaum etwas aus, auf zu prekäre Details



wurde allerdings verzichtet, so daß diese Scheibe weder in ein klinisches Wörterbuch noch in Pornographie ausartet. Insgesamt fehlt diesem interaktiven Szenario, das diesen Ausdruck aufgrund seiner zahlreichen

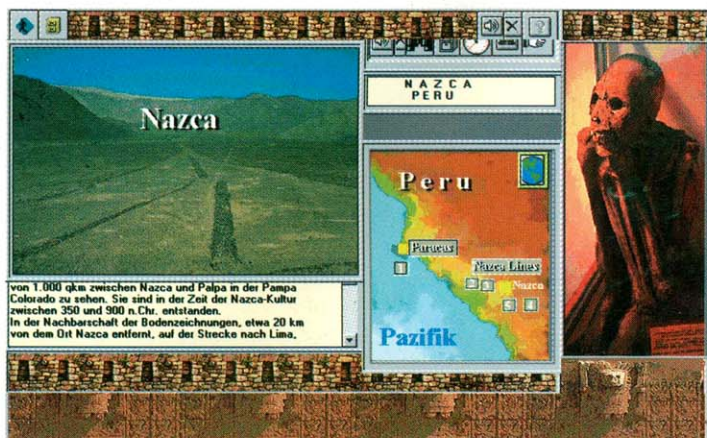
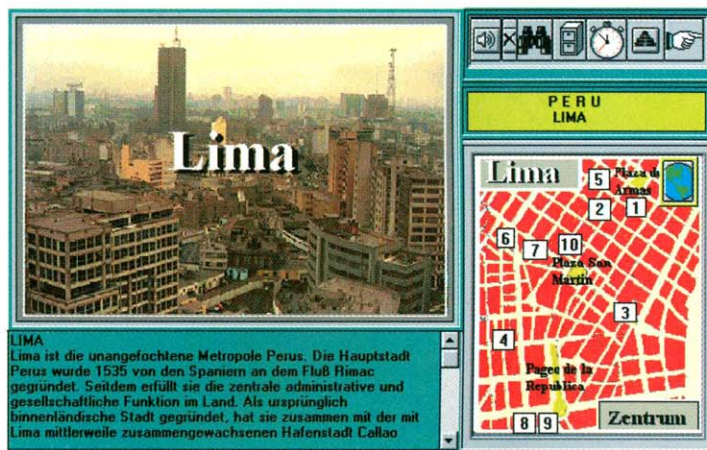
Handlungsmöglichkeiten wirklich verdient, etwas die Übersichtlichkeit. Durch die unterhaltssame Storyline und witzige Animationen, wie die singenden Kondome, wird dieses aber wieder wettgemacht.

# Digital History

Info: Nova Media Verlag GmbH • Tel. (02371)  
9390-0 • Preis Digital History Inka bzw. Maya: je  
DM 49,95 • Preis Peru: DM 39,95

Die beiden Titel "Auf den Spuren der Inka" sowie "Auf den Spuren der Maya" stammen aus der Reihe Digital History. Besonders positiv: Es wird hervorragendes Fotomaterial benutzt, welches laut Hersteller teilweise nur auf diesen CDs zu finden ist. Leider sind pro Scheibe nur rund 130 Bilder enthalten. Animationen und Videosequenzen fehlen sogar gänzlich. Hinzu kommt, daß die Quantität und Qualität der schriftlichen Informationen ebenfalls

nicht rekordverdächtig ist. Schließlich ist die Multimedia-Oberfläche offensichtlich noch nicht auf Windows 95 vorbereitet, was sich durch einen gestörten Bildschirmaufbau bemerkbar macht. Die Scheibe "Peru - Land und Leute" ist mit der gleichen Oberfläche versehen. Inhaltlich bezieht sie sich aber auf die Gegenwart und entspricht somit mehr einem Reiseführer. Die Scheibe ist zwar mit ihren knapp 40 Mark relativ günstig, jedoch auch sehr mager vom Informationsgehalt.





# Das Jahr im Bild - 1995



**Info: Carlsen Buchverlag • Tel. (040) 39 10 09-0**  
**• Preis: DM 39,90**

Nachdem sich die Serie "Das Jahr im Bild" auf dem Buchmarkt längst etabliert hat, scheint dies auch auf die CD-Version zuzutreffen, die nun bereits im zweiten Jahr erscheint. Moderatorin Heidrun v. Goessel berichtet sachkundig im Stile eines Nachrichtenmagazins über alle wichtigen Ereignisse aus Politik, Sport, Gesellschaft, Kultur und Wirtschaft. Neben vielen Fotos, Grafiken, Karten und Tabellen wurde der Rückblick über die Zeit vom 1.11.1994 bis

zum 31.10.1995 durch 45 Videofilme und 16 Tondokumente angereichert. Dank der sehr übersichtlichen Benutzeroberfläche finden Sie die gewünschten Informationen im Handumdrehen. Die Ereignisse sind nicht nur zeitlich geordnet, sondern wurden auch sinnvoll in verschiedene Rubriken eingeteilt. Das gute Preis-Leistungs-Verhältnis wird sicher dazu beitragen, daß auch im nächsten Jahr wieder eine Version erscheinen wird.

## Der Wegweiser durch das Internet



**Info: CDV Software • Tel. (0721) 97 224-0**  
**• Preis: DM 29,95**

Nachdem sich das Surfen durchs Internet zum neuen Volkssport entwickelt hat, erscheint eine immer größere Anzahl von assoziierten Produkten, wie die vorliegende CD-ROM. Diese ist in zwei Teile gegliedert: eine Art Lexikon und ein Ausflug ins World Wide Web. Im sogenannten Lexikon werden alle relevanten Begriffe zum Thema unter einer einfach strukturierten Oberfläche, erklärt. Beim Ausflug ins World Wide Web können Sie in verschiedene Funktionen hineinschnuppern. Unter dem Titel Netsurfers Guide werden wichtige Foren und Online-Dienste vorgestellt. Hier haben Sie die

Möglichkeit, 70 verschiedene Videos zu laden, die teilweise im MPEG-Format gespeichert sind. Des weiteren erhalten Sie Zugriff auf über 30 Shareware-Programme. Wer einmal Offline testen möchte, wie das Internet funktioniert, sollte sich diese recht günstige CD ansehen.

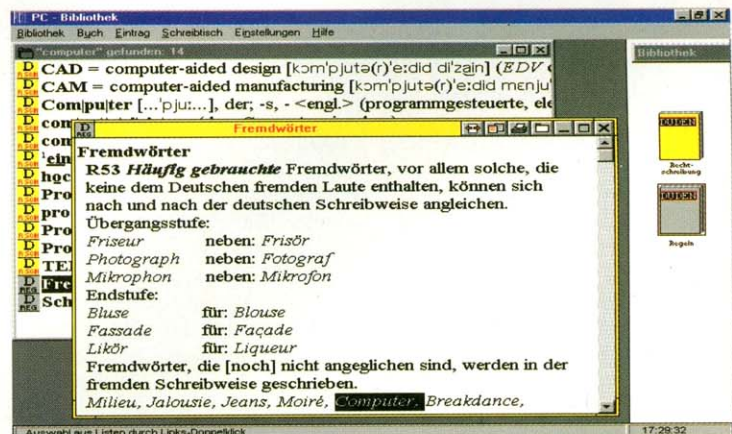


## Duden - Die deutsche Rechtschreibung

**Info: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG • Tel. (0621) 3901-01 • Preis: ca. DM 78,-**

**M**aßgebend in allen Zweifelsfällen - an der Bedeutung des wichtigsten Nachschlagewerks zur deutschen Rechtschreibung hat sich auch im Zeitalter der CD-ROM nichts geändert. Genau wie die Buchvorlage, die mittlerweile in der 20. Auflage eine Kombination der früher getrennten Mannheimer (West) und Leipziger (Ost) Ausgaben ist, setzt sich die Computerversion aus rund 115.000 Stichwörtern und 500.000

Bedeutungserklärungen zusammen. Nach der Installation, bei der auf der Festplatte rund 11 MByte belegt werden, können Sie den elektronischen Duden in Programmen zur Korrektur von Texten verwenden. Als eigenständige Anwendung hingegen macht das Programm kaum Sinn, da die Bedienung nicht besonders benutzerfreundlich ausfällt. Dies wird auch durch die flotte Volltextsuche, die mit mehreren Verknüpfungen arbeitet, nicht kompensiert.





# Kon-Tiki Interaktiv

Info: Navigo Multimedia GmbH • Tel. (089) 3 24 66-200 • Preis: ca. DM 79,-

Ziel des Abenteurers Thor Heyerdahl war es, nachzuweisen, daß schon in früheren geschichtlichen Epochen Kontakte zwischen bestimmten Kulturen auf weit entfernten Kontinenten bestanden. Dazu

baute er insgesamt vier Boote und Flöße wie die Kon-Tiki nach. Mit primitivsten Fahrzeugen überwand er beispielsweise den Weg von Afrika nach Südamerika. Die CD zeigt Videodokumentationen zu jeder einzelnen Stufe der ver-

## MUSEUM

### Kon-Tiki Museum

Das Kon-Tiki-Museum\* in Bygdøy bei Oslo beherbergt das Balsafloß Kon-Tiki, in dem Thor Heyerdahl und seine Begleiter 1947 den Pazifik von Peru nach Polynesien überquerten, sowie das Papyrusboot Ra II, mit dem 1970 die Überquerung des Atlantik von Marokko nach Barbados gelang.

Zu den Ausstellungstücken zählen weiterhin die einzige existierende Reproduktion einer über neun Meter hohen Steinstatue von der Osterinsel sowie Originalskulpturen und andere Kunstgegenstände, die Heyerdahl von seinen zahlreichen wissenschaftlichen Forschungsreisen mit nach Norwegen brachte.

Allen Expeditionen Heyerdahls ist die Idee gemein, daß voreuropäischen Zivilisationen seetüchtige Boote zur Verfügung standen und daß die Weltmeere keine unüberwindlichen Hindernisse, sondern Brücken waren, die die Kulturen verbanden.

Das Museum ist eine selbsttragende Stiftung. Die Einkünfte der Stiftung kommen Studenten aus Norwegen und dem Ausland zugute. Das Museum sich auf die Erforschung der maritimen Geschichte Archäologie und Ethnologie spezialisiert.

\* Weitere Informationen über das Museum und seine Aktivitäten finden Sie im World Wide Web (WWW) unter: [http://www.media.uio.no/Kon-Tiki\\_index.html](http://www.media.uio.no/Kon-Tiki_index.html)

## MUSEUM

### Kon-Tiki Museum

Das Kon-Tiki-Museum\* in Bygdøy bei Oslo beherbergt das Balsafloß Kon-Tiki, in dem Thor Heyerdahl und seine Begleiter 1947 den Pazifik von Peru nach Polynesien überquerten, sowie das Papyrusboot Ra II, mit dem 1970 die Überquerung des Atlantik von Marokko nach Barbados gelang.

Zu den Ausstellungstücken zählen weiterhin die einzige existierende Reproduktion einer über neun Meter hohen Steinstatue von der Osterinsel sowie Originalskulpturen und andere Kunstgegenstände, die Heyerdahl von seinen zahlreichen wissenschaftlichen Forschungsreisen mit nach Norwegen brachte.

Allen Expeditionen Heyerdahls ist die Idee gemein, daß voreuropäischen Zivilisationen seetüchtige Boote zur Verfügung standen und daß die Weltmeere keine unüberwindlichen Hindernisse, sondern Brücken waren, die die Kulturen verbanden.

Das Museum ist eine selbsttragende Stiftung. Die Einkünfte der Stiftung kommen Studenten aus Norwegen und dem Ausland zugute. Das Museum sich auf die Erforschung der maritimen Geschichte Archäologie und Ethnologie spezialisiert.

\* Weitere Informationen über das Museum und seine Aktivitäten finden Sie im World Wide Web (WWW) unter: [http://www.media.uio.no/Kon-Tiki\\_index.html](http://www.media.uio.no/Kon-Tiki_index.html)

schiedenen Projekte, die deren abenteuerlichen Charakter stimmungsvoll einfangen. Angefügt wurde außerdem Kartenmaterial sowie ein kurzes Stichwortlexikon, in dem Sie die wichtigsten Fakten zu den Reisen vor ihrem

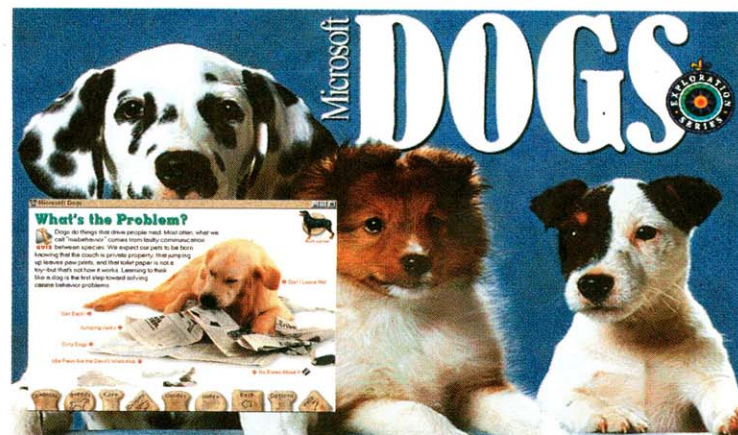
kulturgeschichtlichen Hintergrund nachlesen können. Vom inhaltlichen Umfang her zählt diese Scheibe zum oberen Mittelfeld, in Puncto Benutzerfreundlichkeit zur gehobenen Klasse.

# Dogs

Zweihundertfünfzig Hunderassen sind mit ihren guten und schlechten Seiten auf dieser CD vertreten. Dabei wurde an Informationen nicht gespart: 1.000 Bilder, ebenso viele Audio- und immerhin 80 Video-Clips verdeutlichen dies. Abgehandelt wird die Entwicklung der Vierbeiner sowie - vom Kauf über die Aufzucht bis hin zum täglichen Umgang - alles, was man über Hunde wissen sollte. Das

dabei erworbene Wissen können Sie, bevor Sie es am lebenden Tier in die Praxis umsetzen, in 30 Quiz-Spielen testen. Bislang steht noch keine lokalisierte Version zur Verfügung; vielleicht liegt es daran, daß das Dogs immanente Pathos etwas auf den amerikanischen Geschmack zugeschnitten wirkt. Dieses kleine Manko wird aber auch Deutsche Hunde-Fans kaum vom Kauf abhalten.

Info: Microsoft GmbH • Tel. (089) 31 76-0  
• Preis: ca. DM 69,-

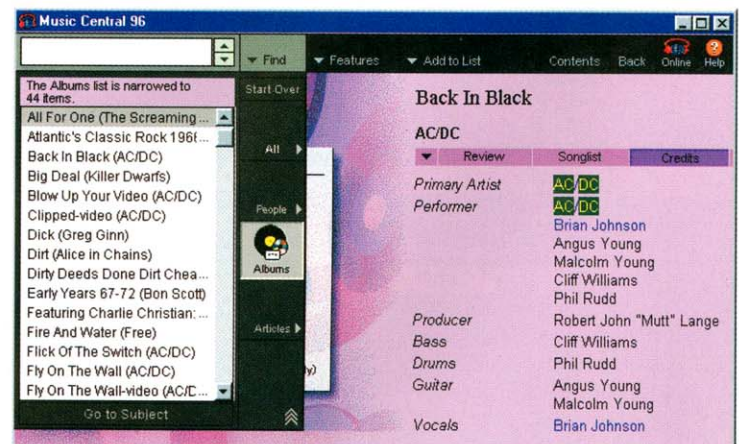


# Music Central 96

Info: Microsoft GmbH • Tel. (089) 3176-0  
• Preis: ca. DM 100,-

In einer riesigen Datenbank hat Microsoft fast alles Wissenswerte aus den Bereichen Rock, Pop, R&B, World Music, Rap, Hip Hop, Jazz, Country und Folk gespeichert. In 108.000 Einträgen finden sich Informationen zu über 60.000 Alben, 8.000 Künstlerbiographien, über 2.000 Fotos von Musikern oder wichtigen Ereignissen aus der Geschichte der populären Musik.

Augen und Ohren wird mit 50 Audioclips und 30 Minuten Videos in exzellenter Qualität einiges geboten. Die übersichtliche Oberfläche ist blitzschnell zu bedienen und nutzt die Fähigkeiten von Windows 95, das übrigens zu den erforderlichen System-Voraussetzungen beim Betreiben dieser CD-ROM gehört, voll aus. Die Biographien sind sehr detailliert, die Discographien dagegen lückenhaft.



So hat Status Quo beispielsweise nur zwei Einträge, was wohl daran liegt, daß die Discographien dem Katalogbestand eines amerikanischen Versandhauses entsprechen. Über den integrierten Online-

Zugang können Sie sich aus Microsoft Network oder dem Internet gegen einen monatlichen Beitrag die neuesten Reviews nach Hause holen. Für Freunde populärer Musik ist diese Scheibe ein Muß.



# CHEWY

ESC von F5



"Liebevoller Hintergrundgrafiken, eine abgedrehte Story und professionelle Charakteranimationen machen Chewy zum besten deutschen Adventure des Jahres" (POWER PLAY 12/95)



Bestaunen Sie zahnmedizinische Sensationen!



Lassen 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>





# Die 3-D-Beschleuniger kommen Diamond Edge 3D

**Basierend auf einer von NVidia entwickelten Technologie, präsentiert Diamond die Edge 3D, eine Kombination aus Grafik- und Soundkarte mit integriertem 3-D-Beschleuniger. Mit ihr soll der PC endlich die Grafikleistung von Spielkonsolen erreichen. Phil Paisnel stellt sie Ihnen vor.**

**Info: Diamond Multimedia GmbH • Tel. (089) 5 46 54-0 • Internet: <http://www.diamondmm.com>**



Durch den digitalen Gameport können Sie Original-Sega-Zubehör wie Gamepads und Joysticks an der Edge 3D betreiben.

**W**as genau macht ein 3-D-Beschleuniger? Das beste Beispiel hierfür liefert Diamond mit dem von Sega entwickelten Prügelspiel Virtua Fighter Remix gleich mit: Im Gegensatz zu herkömmlichen Spielen, bei denen die Animation der Spielfigur durch Kopieren einer Reihe von vorberechneten Bitmaps in den Videospeicher geschieht, setzen sich diese bei Virtua Fighter aus einer Vielzahl von Polygonen zusammen. Um Bewegungsabläufe zu simulieren, werden nur noch die x/y-Koordinaten für eine Gruppe von Polygonen geändert, was eine enorme Speicherersparnis und eine höhere Flexibilität bei den Bewegungsabläufen erlaubt. Texture-Mapping, perspektivische Korrekturen sowie Gouraud-Shading, welches benutzt wird, um die Übergänge, zwischen den Polygonen fließend wirkend zu lassen, würden jeden Pentium überfordern - folglich werden diese rechenintensiven Aufgaben einem 3-D-Beschleuniger übertragen.

Der auf der Edge 3D eingesetzte Prozessor NV1 wurde von NVidia in Zusammenarbeit mit SGS-Thomson

entwickelt. Während sich SGS-Thomson auf die Vermarktung der kompatiblen DRAM-Variante STG2000 beschränkt, ist NVidia für die VRAM-Version NV1 zuständig. Der Vorteil hiervon: Eine VRAM-Karte kann mit bis zu 4 MB RAM bestückt werden, was für eine höhere Bildschirmauflösung und Bildwiederholfrequenz sorgt. Zudem kann der zusätzliche Speicher als schneller Zwischenpuffer genutzt werden, um fließendere Animationen zu erzeugen.

Neben der 3-D-Grafikbeschleunigung bietet die Edge 3D aber auch alle Vorteile einer herkömmlichen Grafikkarte, d.h. Video- und Bildbeschleunigung unter Windows auch in hohen Farbtiefen. Über einen weiteren Multimedia-DSP

kann die Karte schließlich auch zur Wavetable-Klangerzeugung mit bis zu 32 Stimmen eingesetzt werden. Um eine weitere Entlastung des Hauptprozessors zu erreichen, wurde ein digitaler Gameport integriert. Dieser kann selbständig und präziser die Koordinaten der angeschlossenen Joysticks erfragen und an das jeweilige Spiel weiterleiten.

## Im Einsatz

Sinnvoll einsetzbar ist die Edge 3D erst auf einem PCI-Rechner mit Pentium-Prozessor, da trotz der Hardware-Unterstützung noch eine Vielzahl von Rechenoperationen auf dem PC laufen müssen. Eine vorhandene Grafikkarte wird von der Edge 3D ersetzt, ihre alte Soundkarte können Sie dagegen weiter verwenden. Ebenfalls empfehlenswert ist der Einsatz von Windows 95, wofür auch alle notwendigen Treiber bereitliegen. Die Installation geschieht dann in bester Plug&Play-Manier ohne Komplikationen, so daß Sie schon Minuten nach dem Einbau eines der mitgelieferten Spiele wie Nascar Racing oder Virtua Fighter Remix starten können.

Zur Beurteilung der Leistungsfähigkeit der Edge 3D scheinen uns die mitgelieferten Spiele jedoch nicht geeignet. Während Nascar Racing nur bei der Bildrate Vorteile bringt, ist die Umsetzung von Virtua Fighter Remix, gemessen an der Originalversion aus der Spielhalle, als äußerst dürftig zu bezeichnen. So werden zur Steuerung nur die von Sega stammenden Gamepads unterstützt - PC-Anwender müssen

stattdessen zur Tastatur greifen. Daneben ist ein extrem leistungsfähiger PC notwendig, wollen Sie die maximal möglichen 30 Bilder pro Sekunde mit allen Grafikdetails erreichen. Selbst auf einem 90 MHz Pentium mußten wir in unserem Test mit der 4 MB VRAM-Version bereits eine Vielzahl von Grafikoptionen ausschalten, um wenigstens 25 Bilder pro Sekunde zu erreichen. Träge Animationen und außer dem Soundtrack eine eher dürftige Geräuschkulisse machen die Edge 3D und Virtua Fighter derzeit nicht zu einem Hoffnungsträger. Dafür sorgen auch die relativ hohen Preise, denn interessant wird die Edge 3D erst mit schnellem VRAM oder wenigstens 2 MB DRAM.

## Diamond Edge 3D

Die kompatiblen 3-D-Beschleuniger STG2000 und NV1 unterscheiden sich hinsichtlich ihrer maximal darstellbaren Grafikaufklärung und Bildwiederholraten. 75 Hz bei 1280 x 1024 Punkten und 8 Bit Farbtiefe sind mit 2 MB möglich, 32.000 Farben bei gleicher Auflösung und 85 Hz sind mit 4 MB erreichbar.

### DRAM-Variante mit SGS-Thomson STG2000:

2120 mit 1 MB DRAM: 549 Mark  
2200 mit 2 MB DRAM: 649 Mark  
(empfehlenswert)

### VRAM-Variante mit NVidia NV1:

3240 mit 2 MB VRAM: 749 Mark  
(empfehlenswert)  
3400 mit 4 MB VRAM: 999 Mark



Die Darstellung von komplexen 3-D-Objekten würden selbst einen schnellen Pentium überfordern.





## 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:

- |                                                  |                                       |                                          |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PC POWER + CD           | <input type="checkbox"/> BRD DM 79,-  | <input type="checkbox"/> Europa DM 99,-  |
| <input type="checkbox"/> PC POWER + CD mit A/R 4 | <input type="checkbox"/> BRD DM 239,- | <input type="checkbox"/> 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:

- |                                                  |                                       |                                          |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PC POWER + CD           | <input type="checkbox"/> BRD DM 159,- | <input type="checkbox"/> Europa DM 199,- |
| <input type="checkbox"/> PC POWER + CD mit A/R 4 | <input type="checkbox"/> BRD DM 239,- | <input type="checkbox"/> Europa DM 279,- |

### Detail-Angaben (Bitte in Buchstaben)

Das Abo soll von der Nummer ..... an 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



# Digitale Kommunikation

## Mit ISDN Gebühren sparen

**Mit ISDN, dem Nachfolger des analogen Telefonnetzes, können Sie digitale Sprache, aber auch Daten wie Faxe oder Dateien in bestmöglicher Qualität übertragen. Die Abkürzung ISDN steht dabei für "Integrated Service Digital Network" und beschreibt ein digitales und dienstübergreifendes Kommunikations-Netzwerk.**

**E**inen ISDN-Anschluß bekommen Sie heute so günstig wie noch nie: Durch das von der Telekom initiierte Förderprogramm ist die ISDN-Hardware oftmals geschenkt, da Ihnen die Telekom, zum Beispiel beim Kauf einer ISDN-Karte, 300 Mark auf Ihrer Telefonrechnung gutschreibt. Vorteilhaft für Ihre Telefonrechnung wirkt sich auch die schnellere Datenübertragung aus, und da auch die Sprache digital übertragen wird, sind ISDN-Verbindungen frei von Störgeräuschen und Dämpfungseffekten - die Sprachqualität ist unabhängig von der Entfernung praktisch immer identisch. Sollte das digitale Signal trotzdem einmal gestört werden, kann ISDN diesen Fehler erkennen und automatisch korrigieren. Ist Ihr Gesprächspartner ebenfalls an ISDN angeschlossen, kann zudem die Rufnummer des ankommenden Gesprächs bereits während des

Klingelzeichens vom Display des Telefons abgelesen werden - eine praktische Sache, um sich unliebsame Zeitgenossen vom Hals zu halten. Ein weiterer Vorteil: Durch die Digitaltechnik geschieht der Verbindungsaufbau praktisch sofort, nachdem Sie die letzte Ziffer gewählt haben. Außerdem kann ISDN durch die SIN (Service Indicator Number) automatisch erkennen, welches Gerät gerade anruft. Die Zeiten, in denen Ihnen ein Fax ins Ohr pfeifen konnte, gehören damit der Vergangenheit an. Umgekehrt erlaubt dieser Mechanismus den Anschluß mehrerer Geräte unter einer Rufnummer - ISDN sucht bei einem ankommenden Anruf automatisch das passende heraus.

### Die Fachbegriffe

Im Zusammenhang mit ISDN tauchen eine Reihe von neuen Ausdrücken und Abkürzungen auf, die wir Ihnen im Folgenden näher erläutern

werden. Zunächst einmal wird unterschieden zwischen dem Basis- und dem Primär-Multiplex-Anschluß. Für private Anwender ist nur der Basis-Anschluß von Interesse - die Primär-Multiplex-Variante stellt Firmen bis zu 30 Amtsleitungen zur Verfügung und kostet dementsprechend weitaus mehr

### Bis März '96 können Sie Fördergelder in Anspruch nehmen

Geld. Der Basis-Anschluß umfaßt standardmäßig einen sogenannten S0-Bus, der zwei Amtsleitungen bietet, die in der Fachsprache auch als B-Kanäle bezeichnet werden. Wie bei einem herkömmlichen Doppelanschluß, können Sie somit zwei Gespräche gleichzeitig führen.

Bei einem Neuanschluß von ISDN haben Sie derzeit noch die Möglichkeit, zwischen nationalem ISDN (1TR6 Protokoll) und Euro-ISDN (DSS1 Protokoll) zu wählen. Da die Telekom das nationale ISDN in einigen Jahren einstellen wird und Euro-ISDN zudem preiswerter ist, dürfte Ihnen die Entscheidung entsprechend leichtfallen. Bei Euro-ISDN lassen sich an einen Basis-Anschluß bis zu zehn Geräte anschließen, von denen allerdings nur zwei gleichzeitig benutzt werden können, schließlich haben Sie nur zwei Amtsleitungen. Ein bestimmtes Gerät können Sie gezielt über seine MSN (Multiple Subscriber Number) ansprechen, von denen Sie drei bei einem Euro-ISDN-Anschluß zugeteilt bekommen.

Wichtig ist darüber hinaus noch der Unterschied zwischen Mehrgeräte- und Anlagenanschluß. Ein Anlagenanschluß lohnt sich

eigentlich nur dann, wenn Sie mehr als einen S0-Bus, also mehr als zwei Amtsleitungen, benötigen. Außerdem müssen Sie an einen Anlagenanschluß eine zumeist recht teure ISDN-Anlage anschließen, denn direkt angeschlossene ISDN-Endgeräte funktionieren hier nicht. Daneben ist es natürlich auch möglich, an einen Mehrgeräteanschluß eine kleine Telefonanlage anzuschließen.

Weitere ISDN-Funktionen, von der Telekom als Dienstmerkmale bezeichnet, können Sie sich für zusätzliche fünf Mark im Monat hinzukaufen, wenn Sie einen Komfortanschluß wählen. Das Dienstmerkmal "Anklopfen" ermöglicht es einem Anrufer, auf sich aufmerksam zu machen, während Sie gerade auf dem anderen Kanal telefonieren. Sie haben dann die Möglichkeit, Ihren aktuellen Gesprächspartner kurz wegzuschalten, den anderen Anruf entgegenzunehmen und zum Beispiel einen Rückruf zu vereinbaren. Mit Hilfe der Anrufweiterschaltung können Sie eingehende Anrufe auf eine andere Nummer umleiten, zum Beispiel auf ein Handy. Schließlich bietet der Komfortanschluß auch eine Gebührenanzeige bei Verbindungsende.

Damit Sie Ihre bestehenden Analoggeräte wie Modem, Fax oder Telefon auch weiterhin verwenden können, besteht die Möglichkeit, diese über einen sogenannten a/b-Adapter auch weiterhin zu betreiben.

### Die Preistrage

Beantragen Sie ISDN direkt bei der Telekom, kostet Sie die Einrichtung des Anschlusses 130 Mark - allerdings können Sie sich diese Gebühr sparen, wenn Sie Ihren Antrag über einen der zahlreichen



Mit Hilfe eines a/b-Adapters, wie der Creatix Terminal-Adapter für 329 Mark, können Sie auch weiterhin Ihre analogen Endgeräte wie Telefon, Fax oder V.34-Modem betreiben.



Telekom-Partner, wie beispielsweise die Firma Connect Service Riedlbauer GmbH, einreichen. An monatlichen Grundgebühren werden für einen Euro-ISDN-Anschluß 64 Mark fällig, aber auch hier gibt es wieder einen Trick, diese Ausgaben zu senken. Bis März '96 können Sie Fördergelder in Anspruch nehmen, die Ihrem Fernmeldekonto gutgeschrieben werden.

Voraussetzung ist, daß Sie einen Mehrgeräteanschluß mit Euro-ISDN beantragen und dafür eine ISDN-Endeinrichtung (ISDN-Karte, Telefon oder a/b-Adapter) oder eine ISDN-Anlage erwerben. Für das Endgerät schreibt Ihnen die Telekom auf Antrag 300 Mark gut, für die Anlage 700 Mark.

Die in ISDN anfallenden Verbindungstarife sind identisch mit den Gebühren, die Sie derzeit zu entrichten haben. Unter dem Strich werden Sie aber durch die höheren Übertragungsraten beim Datentransfer Geld sparen. Weitere Fragen zu ISDN beantwortet die Telekom unter der Rufnummer (0130) 80 80 88.

## Datenübertragung

Zur Datenübertragung gibt es eigentlich kein idealeres Medium als ISDN, arbeitet dieses doch - ebenso wie ein Computer - voll digital. Im Gegensatz dazu benötigt der PC für Übertragungen über herkömmliche analoge Leitungen ein Modem, das den digitalen Datenstrom in eine Form bringt; die über normale Telefonleitungen transportiert werden kann. Mit wesentlich weniger Aufwand kommen ISDN-Karten aus, deren Hauptaufgabe darin besteht, den ankommenden Datenstrom einem Fax-, Btx- oder Terminal-Programm in einer verständlichen Form zu liefern. Die Datenübertragung per ISDN ist allerdings nicht direkt kompatibel mit der Übertragung per Analogmodem. Sie brauchen also einerseits eine spezielle ISDN-Karte, um die volle Datenrate von ISDN mit entsprechenden Gegenstellen nutzen zu können, andererseits ein Modem, um nach wie vor mit der analogen Welt in Kontakt treten zu können. Bei der Datenübertragung erreicht ISDN eine Datenrate von 64.000 Bit pro Sekunde (bps) ohne Kompression auf nur einem der zwei möglichen B-Kanäle. Durch die Möglichkeit der Kanalbündelung, bei der beide B-Kanäle zum Datentransfer genutzt werden, kommen Sie auf eine Übertragungsgeschwindigkeit von 128.000 bps. Sie sollten jedoch bedenken, daß durch die Nutzung beider B-Kanäle auch zwei Verbindungen zur Gegenstelle aufgebaut werden, d.h. es fallen die doppelten Verbindungsgebühren an.

## Unterscheidungsmerkmale

Bei den preiswerten und für den privaten Einsatz im allgemeinen auch

vollkommen ausreichenden Produkten handelt es sich heute um passive 16-Bit-Karten. Passiv, weil auf der Karte kein eigener Mikroprozessor vorgesehen ist, der die Protokollarbeit übernimmt. Die von einer passiven Karte gelieferten Daten müssen daher von der CPU des PC je nach Verbindungsprotokoll ausgewertet werden. Ein 386er Prozessor kann mit dieser Aufgabe schon vollständig ausgelastet sein, wohingegen Sie auf einem Pentium-PC problemlos noch andere Programme während einer laufenden Übertragung nutzen können. Aktive ISDN-Karten dagegen entlasten den PC durch ein gewisses Maß an Eigenintelligenz in Form eines zusätzlichen Prozessors, der die Protokollarbeit selbständig übernimmt. Der höhere Entwicklungsaufwand schlägt sich jedoch im Preis der Karten nieder, der im Schnitt bei 800 bis 1.000 Mark liegt.

Zum Betrieb einer ISDN-Karte werden - ähnlich wie bei Soundkarten - Systemressourcen in Form von IRQs und I/O-Adressen benötigt. Häufig belegen die Karten noch einen eigenen Adreßbereich im oberen Speicher, der als Datenpuffer benötigt wird. Um bei der Installation einer ISDN-Karte möglichst flexibel auf bereits im PC installierte Karten reagieren zu können, sollten Sie auf eine 16-Bit-Karte zurückgreifen, die auch die höheren IRQs bis 15 verwalten kann.

Zur Datenübertragung via ISDN gibt es verschiedene Protokolle, die sich in ihrer Übertragungsrate unterscheiden: V.110 ist das älteste und gängigste dieser Protokolle, ermöglicht allerdings nur eine Datenrate von 38.400 bps. Erst X.75 erschließt die vollen 64.000 bps und gewinnt dementsprechend immer größere Bedeutung. ISDN-Karten sollten daher auf jeden Fall X.75 unterstützen, denn sonst bleiben Sie auf Übertragungsraten begrenzt, die sich beinahe auch mit einem analogen Modem erreichen lassen.

Für Modembesitzer ungewohnt ist auch die Software-Seite einer ISDN-Karte: Für die Kompatibilität zwischen ISDN-Karte und Software sorgt ein CAPI-Treiber. Unter DOS wird dieser über die Startdateien installiert und belegt je nach Hersteller zwischen 60 und 120 KB. Oft empfiehlt es sich daher, ein Boot-Menü anzulegen und den CAPI-Treiber nur bei Bedarf zu installieren, da sonst beispielsweise viele Spiele den Dienst verweigern. Möchten Sie ein herkömmliches Terminalprogramm verwenden, so benötigen Sie einen sogenannten Fossil-Treiber. Sofern die Software - wie Termine für DOS oder Telix für Windows - auf einen solchen Treiber vorbereitet ist, können Sie ihr die ISDN-Karte ohne Probleme unterschieben. ☺

## TOPSHARE

Hans-Günter Röpke Abt.POW, Wilhelm Buschstr.41  
38723 Seesen-Rhüden

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

### Kinderprogramme ab 4 Jahre

|                           |      |
|---------------------------|------|
| Gus geht nach Cybertown   | 69,- |
| Janosch: der kleine Tiger | 58,- |
| Kinderbibel               | 44,- |
| Tuneland DV               | 85,- |
| Zirkus                    | 69,- |

### Kinderprogramme ab 8 Jahre

|                              |      |
|------------------------------|------|
| Dr.Brain:                    |      |
| das verlorene Gedächtnis     | 68,- |
| <b>Playtoons:</b>            |      |
| -Onkel Archibald             | 69,- |
| -Rummelsdorf hoch 2          | 69,- |
| -Das Geheimnis des Schlosses | 69,- |
| Urmels Filmstudio            | 88,- |
| Word Attack DV               | 85,- |
| Max & Marie                  | 79,- |
| Max & die Geheimformel       | 79,- |
| Q-POP DV                     | 69,- |
| Sim Town DV                  | 69,- |

|                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| Zurk & die Kinder des Regenwaldes | 69,- |
|-----------------------------------|------|

### CD-ROM Spiele

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| 3D Lemmings                 | 92,-  |
| 11th Hour DV                | 89,-  |
| Ascendancy DV               | 83,-  |
| Asterix die große Reise DV  | 69,-  |
| BAO Flight Shop             | 84,-  |
| BIING DV                    | 69,-  |
| Bleifuß DV                  | 58,-  |
| Cäsar 2 DV                  | 82,-  |
| Chessmaster 4000            | 45,-  |
| Command Aces of the Deep    | 82,-  |
| Comand & Conquer DV         | 88,-  |
| Crusader no remorse DV      | 79,-  |
| Fifa Soccer 96 DV           | 78,-  |
| Flight Unlimited DV         | 89,-  |
| HUGO 3                      | 69,-  |
| Mephisto Genius 2.0         | 86,-  |
| Mission Critical            | 82,-  |
| Monopoly DV                 | 75,-  |
| Myst DV                     | 69,-  |
| Need for Speed DV           | 82,-  |
| NHL Hockey 96 DV            | 79,-  |
| Panzer General              | 49,-  |
| PGA Tour Golf 96            | 79,-  |
| Pinball Illusion            | 64,-  |
| Pro Pinball                 | 59,-  |
| Psycho Pinball              | 68,-  |
| ran Soccer DV               | 78,-  |
| Rebel Assault 2             | 74,-  |
| Sensible world of Soccer DV | 79,-  |
| Shanghai Greatest Moments   | 79,-  |
| Simon the Sorcerer 2 DV     | 79,-  |
| Space Quest 6 DV            | 79,-  |
| Star Trek Final Unity DU    | 96,-  |
| Star Trek Tech Manual DV    | 109,- |
| TFX 2000 DV                 | 82,-  |
| The Dig                     | 69,-  |
| Tilt DV                     | 66,-  |
| Torins Passage DV           | 88,-  |
| Transport Tycoon Deluxe DV  | 88,-  |
| Trivial Pursuit DV          | 79,-  |
| Ultra Pinball               | 74,-  |
| Warcraft 2 DV               | 82,-  |
| Willy Lembke DV             | 68,-  |
| Worms DV                    | 69,-  |

### Lexika

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| Bertelsmann Discovery          | 159,- |
| Das gr.Wörterbuch der Synonyme | 35,-  |
| Bertelsmann Univ.exikon '96    | 75,-  |
| Compton Encyclopedia 95        | 69,-  |
| Encyclopedia of Science        | 99,-  |
| Encyclopedia of Nature         | 99,-  |

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| Grolier Encyclopedia 96        | 69,-  |
| Infopedia                      | 79,-  |
| Lexikon der Musik DV           | 88,-  |
| Microsoft Encarta 95           | 79,-  |
| Microsoft Encarta 96 (Win95)   | 139,- |
| Microsoft Bookshelf 95         | 99,-  |
| Microsoft Music Central(Win95) | 99,-  |
| Microsoft Encarta 96           | 139,- |

### Infotainment & Nützliches

|                                       |       |
|---------------------------------------|-------|
| 1933-1945 Zeitgeschichte              | 85,-  |
| 3D Atlas                              | 99,-  |
| Abenteuer Mensch 3D                   | 89,-  |
| Atomic Age                            | 35,-  |
| Body Works 4.0                        | 59,-  |
| Chronik der Technik                   | 119,- |
| Das ALL                               | 98,-  |
| D-Info                                | 39,-  |
| D-Atlas                               | 39,-  |
| D-Jure                                | 45,-  |
| Deutsche Geschichte 0-1914            | 59,-  |
| Die Evangelien                        | 94,-  |
| Die Letzten ihrer Art                 | 84,-  |
| Die Medici                            | 72,-  |
| Englisch 1 Plus                       | 79,-  |
| Eine kurze Geschichte der Zeit        | 85,-  |
| Einf in die klassische Musik          | 58,-  |
| Fax Auskunft                          | 39,-  |
| Geoquiz                               | 38,-  |
| Goethe in Weimar                      | 78,-  |
| History of the World                  | 99,-  |
| Infopedia                             | 79,-  |
| Le Louvre                             | 88,-  |
| Mathe Workshop DV                     | 88,-  |
| <b>Mein Büro</b><br>(7 Vollversionen) | 45,-  |

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

|                                    |      |
|------------------------------------|------|
| Michelangelo                       | 76,- |
| Microsoft Cinemania 95             | 89,- |
| Cinemania 96 (WIN 95)              | 99,- |
| Moneyline intern.Börsenanalyse     | 46,- |
| Patchwork 1/95                     | 39,- |
| Roswell the Original               | 59,- |
| Stones: Voodoo Lounge              | 58,- |
| Thomas Mann                        | 84,- |
| Teleinfo Deutschland +<br>Branchen | 39,- |
| The Way Things Work                | 99,- |
| Topware Gold 2                     | 39,- |
| Ultimate Human Body                | 99,- |
| Win Wörterbuch D/E -E/D            | 12,- |
| Win Wörterbuch D/F-F/D             | 12,- |
| Welt Atlas 4.0 DV                  | 39,- |
| Yellow Star Pay CD                 | 8,90 |
| Yellow Point CD                    | 39,- |
| Yellow Point die 2.                | 19,- |

|                                                                                                                                                                                                     |      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| <b>Mega Pak 4 (11CD's)</b>                                                                                                                                                                          | 85,- |
| Panzer General , Dawn Patrol,<br>Black Knight, Dragon's Lore,<br>Tornado(Oper. Desert Storm,<br>Orion Conspiracy, Space Ace,<br>Empire Soccer 94, Savage<br>Warrior, Aegis-Guardian of<br>the fleet |      |
| Versandkosten:<br>Vorkasse 5,90DM<br>Nachnahme 9,90DM<br>Ausland nur Vorkasse 15,-DM                                                                                                                |      |

### Preisliste KOSTENLOS !

### Gewinnen bei TOPSHARE:

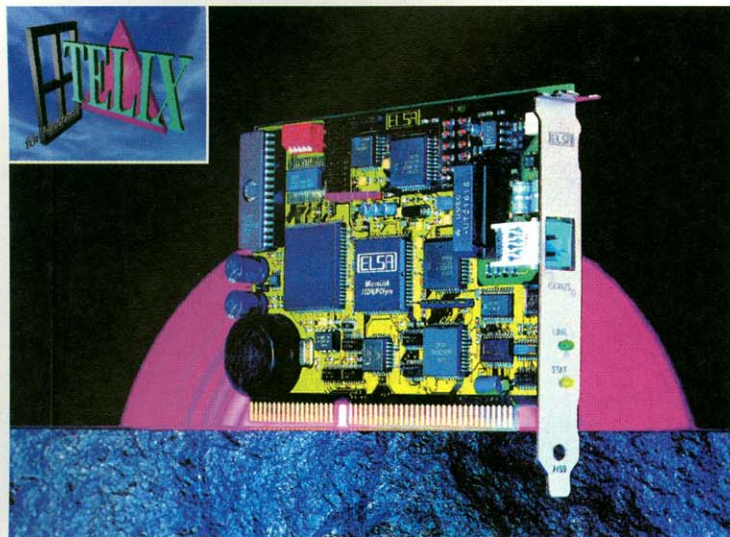
### ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS

unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden  
Monat 5 tolle Spiele Vollversionen auf CD Einsendeschluß  
jeweils der Monatsletzte.(Datum des Poststempels) )  
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)



# ISDN-Karten

Die folgende Übersicht einiger typischer ISDN-Karten soll Ihnen als eine Hilfe zur Kaufentscheidung dienen. In der Preisklasse von 220 bis 500 Mark finden sich bereits leistungsfähige passive Karten, die den Anforderungen im privaten Bereich vollauf genügen.



## Elsa Microlink ISDN/PCF

**Elsa GmbH, Sonnenweg 11, 52070 Aachen •  
Tel. (0241) 9177-0, Fax (0241) 9177-600 • DM 498,-**

Mit zwei LEDs zur Überprüfung von ISDN-Anschluß und Verbindungszustand sowie einem integrierten Faxmodem hebt sich die Elsa ISDN/PCF von der Konkurrenz ab. Durch die zusätzliche Hardware ist der G3-Faxversand mit 14.400 bps und der Empfang mit 9.600 bps möglich - ein Vorteil gegenüber anderen Karten, die die G3-Faxfunktion per Software realisieren und dabei meist nur 9.600 bzw. 4.800 bps erreichen. Euro-ISDN, nationales ISDN, X.75, V.110 und

Kanalbündelung unterstützt die Karte ebenso wie eine softwaremäßige Installation. Im Lieferumfang finden sich neben der Standard-CAPI 1.1 auch die neue Version 2.0, eine ISDN-Version des bekannten Terminalprogrammes Telex, dazu Targo Lt für den Eurofiletransfer sowie Programme zum Faxversand, für Btx, CompuServe und für die PC-Fernwartung. Der Preis liegt mit 498 Mark dann allerdings auch ein gutes Stück über den anderen Produkten.

## Creatix.S0 16

**Connect Service Riedlbauer GmbH,  
Bischofstraße 89, 47809 Krefeld-Opsum •  
Tel. (02151) 554-100, Fax (02151) 554-550 • DM 220,-**

Vom bekannten Modem-Hersteller Creatix stammt die mit rund 220 Mark recht preiswerte 16-Bit-Karte, die unter anderem von Connect Service Riedlbauer sowie 1&1 angeboten wird. Mit einem Jumper zur Auswahl der I/O-Adresse ausgestattet, geschieht die weitere Installation mit Auswahl des IRQs und einer weiteren Basisadresse

bequem per Software. Merkmale wie Kanalbündelung, V.110, X.75 sowie der Versand von Faxen an Gruppe-3-Geräte gehören zum Leistungsumfang. Auf der Software-Seite wird neben einem CAPI- ein Fossil-Treiber mitgeliefert und darüber hinaus ein Komplettpaket von Teles, das Programme für Btx, Fax und Eurofiletransfer beinhaltet.



Eine ideale Karte für ISDN-Einsteiger ist die Creatix S0.16: Mit den nötigsten Treibern ausgestattet, wird sie für nur 220 Mark angeboten.

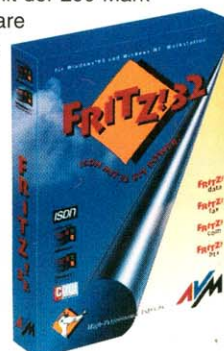


## AVM ISDN-Controller A1 3.0

**AVM GmbH, Alt-Moabit 95, 10559 Berlin •  
Tel. (030) 39976-0, Fax (030) 39976-299 • DM 385,-**

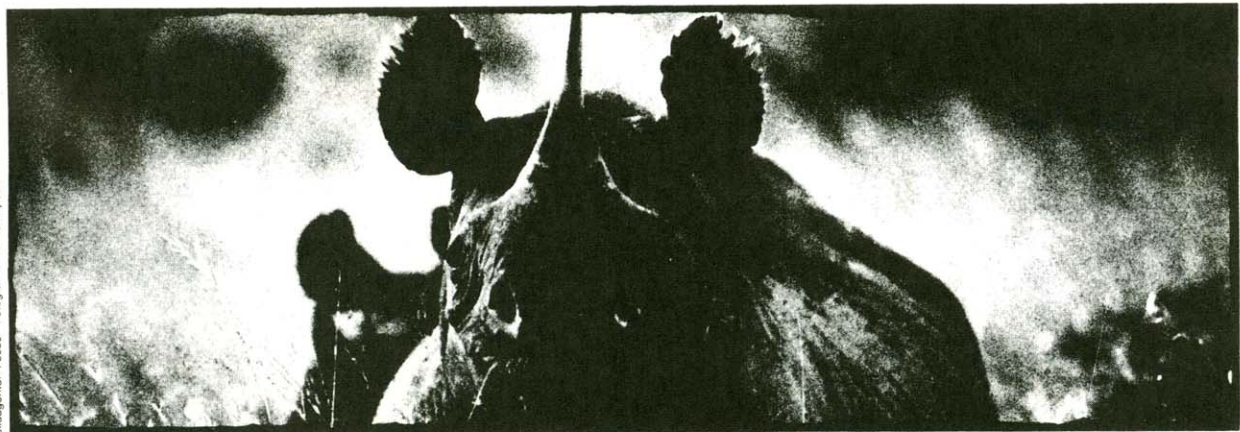
Eine kompakte 16-Bit-Karte bietet der Berliner Hersteller AVM mit seinem ISDN-Controller A1 an, der in der neuen Version 3.0 keinen zusätzlichen Speicherbereich, den alle anderen Karten als Datenpuffer benötigen, belegt. Auch die Treiberausstattung läßt kaum Wünsche offen: Neben einem eigenen Fossil- und CAPI-Treiber für DOS und Windows ist eine 32-Bit-Version für Windows 95 vorhanden. Dem Anwender stehen schließlich noch die üblichen Features wie X.75, V.110 sowie eine B-Kanal-Bündelung zur Verfügung. Die Basisversion der Karte wird zu einem Preis von 385

Mark angeboten, beinhaltet jedoch nur einfachste DOS-Software für den Versand von Dateien. Erst in Verbindung mit der 299 Mark teuren Software Fritz, die aus vier Modulen zur komfortablen Datenübertragung besteht, kann die Karte ihr volles Potential ausspielen.





# SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?



Bildagentur Focus Fotograf William 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 genausogut 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.**



# Was Sie über IRQs wissen sollten

**Martin Wilmer erklärt Ihnen, wie Sie Interrupt-Konflikte vermeiden können, ohne gleich die Nerven zu verlieren.**

**W**enn Sie Ihren PC mit bereits vorinstallierter Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk erworben haben, dann können Sie damit durchaus über Jahre hinweg arbeiten, ohne je Probleme zu bekommen. Das gesamte Setup ist bereits korrekt konfiguriert, und Sie sind weitestgehend sicher vor bösen Überraschungen. Wenn Sie aber erstmals ein CD-ROM-Laufwerk, eine Soundkarte oder ein Modem installieren oder Ihre Systemkomponenten austauschen wollen, dann ist es mit Sicherheit sehr nützlich, einiges über Interrupts zu wissen.

Die Systemkomponenten benutzen spezielle Kanäle, um mit dem Hauptprozessor zu kommunizieren. Für diese Kanäle muß ein Interrupt (auch IRQ genannt) vorgegeben werden. Nehmen wir als Beispiel Ihre Maus: Sie muß in der Lage sein, Daten an Ihren PC zu übertragen, und zwar nicht nur Daten über die Cursor-Bewegung, sondern auch über die Klicks der Maustasten. Die Maus muß diese Daten übermitteln können, egal was der Prozessor sonst noch gerade zu tun hat. Die Maus wird über den Maus-Port mit dem PC verbunden, und diesem Port wird eine IRQ-Einstellung zugewiesen. Das heißt, die Maus kann die Arbeit des Prozessors an anderen Dingen unterbrechen, um selbst mit ihm ungehindert kommunizieren zu können. Das ist jetzt natürlich sehr simpel ausgedrückt, aber zumindest haben Sie einen Eindruck von dem, was da abläuft.

Problematisch wird's, wenn zwei Geräte denselben Interrupt benutzen - irgend etwas wird früher oder später (gewöhnlich früher) furchtbar schief laufen. Besonders interne Fax-Modems sorgen oft für Probleme. Nehmen wir einmal an, Sie haben einen herkömmlichen PC, und die Maus ist über den seriellen Port COM1 angeschlossen - dieser Port

verwendet IRQ 4. Wenn Sie nun ein internes Modem installieren wollen, muß ihm ein COM-Port zugewiesen werden. Da die meisten Rechner über zwei serielle Schnittstellen verfügen, werden Sie in der Regel das Modem auf COM3 legen müssen - meistens können Sie COM4 nicht zuweisen, bevor nicht COM3 besteht.

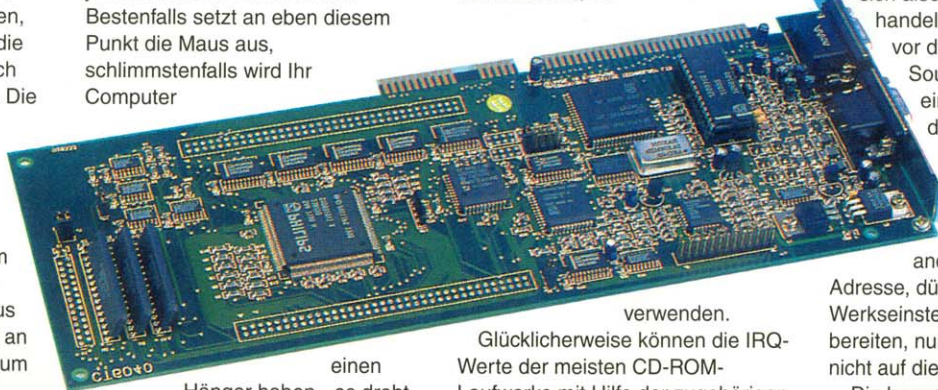
Das Problem ist, daß sich COM1

**Den IRQ sollten Sie nicht auf die leichte Schulter nehmen.**

und COM3 denselben Interrupt teilen, ebenso COM2 und COM4. Ihr Computer wird so lange perfekt funktionieren, bis Sie versuchen, das Modem zu benutzen oder Ihnen jemand ein Fax schicken will. Bestenfalls setzt an eben diesem Punkt die Maus aus, schlimmstenfalls wird Ihr Computer

verbunden. Damit wäre das Modem-Problem zwar gelöst, doch nun kann es zu Schwierigkeiten mit bestimmten CD-ROM-Laufwerken kommen, die als Standardeinstellung ebenfalls IRQ 12

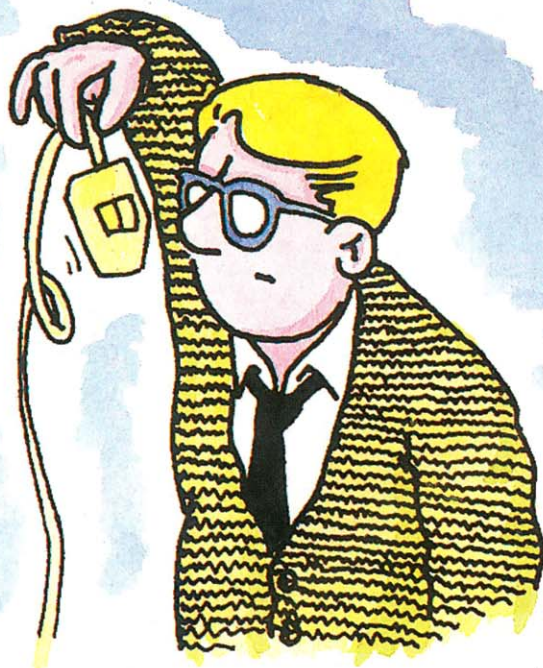
Bei Soundkarten sieht die Sache mitunter schon etwas delikater aus. Bei den meisten Karten wird der Interrupt per Jumper oder Mini-Schalter eingestellt. Es empfiehlt sich also, vorausschauend zu handeln und die Jumper bereits vor der Installation der Soundkarte korrekt einzustellen. Schlagen Sie dazu auch im Handbuch zur Soundkarte nach, um hier bloß keine Fehler zu machen. Die meisten anderen Parameter, z.B. die Adresse, dürften in der Werkseinstellung keine Probleme bereiten, nur den IRQ sollten Sie nicht auf die leichte Schulter nehmen. Die bevorzugte Einstellung ist in diesem Fall IRQ 5, den Ihr Rechner



einen Hänger haben - es droht also ein herber Datenverlust, insbesondere im Falle eines eingehenden Faxes. Für dieses Problem gibt es nur eine Lösung: Schließen Sie die Maus über COM2 an, dieser Port benutzt IRQ 3.

Hinsichtlich der Mäuse gibt es noch einen weiteren Punkt, den Sie als Besitzer eines Rechners der Firmen IBM, Compaq oder Packard Bell, die eine PS/2-Maus benutzen, wissen sollten. Die PS/2-Maus benutzt IRQ 12 und wird per Mini-DIN-Stecker, anstelle des üblichen 9-Pin D-Steckers, mit dem Rechner

verwenden. Glücklicherweise können die IRQ-Werte der meisten CD-ROM-Laufwerke mit Hilfe der zugehörigen Software verändert werden.





## Standard-IRQ-Einstellungen

Die folgenden Einstellungen sind Standard und lassen sich auf die meisten PCs übertragen. Prüfen Sie, ob Ihr Rechner eine serielle Maus (9-Pin D-Stecker) oder eine PS/2-Maus (kleiner, runder DIN-Stecker) verwendet, denn das ist entscheidend für die IRQ-Werte, die zu Ihrer freien Verfügung stehen. Die aufgelisteten Einstellungen gelten für jeden PC, der über Tastatur, Maus, Festplatte und Diskettenlaufwerk verfügt. Die Anschlußwerte für weitere Komponenten sind Vorschläge.

| IRQ-Wert | Verwendung                             | Bemerkungen                                                                   |
|----------|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 0        | Timer-Click                            | Kann von keinem anderen Gerät benutzt werden                                  |
| 1        | Tastatur                               | Kann von keinem anderen Gerät benutzt werden                                  |
| 2        | UART-Chip                              | Kann von keinem anderen Gerät benutzt werden                                  |
| 3        | COM2 und COM4                          | Nur für internes Modem oder Maus, ansonsten vermeiden                         |
| 4        | COM1 und COM3                          | Nur für internes Modem oder Maus, ansonsten vermeiden                         |
| 5        | LPT2                                   | Kann benutzt werden, meist von der Soundkarte                                 |
| 6        | Diskettenlaufwerk                      | Kann von keinem anderen Gerät benutzt werden                                  |
| 7        | LPT1                                   | Kann auch für die Soundkarte benutzt werden, aber nur, wenn absolut notwendig |
| 8        | Echtzeituhr                            | Kann von keinem anderen Gerät benutzt werden                                  |
| 9        | IRQ 2 wird manchmal hierher umgeleitet | Kann benutzt werden, wenn IRQ2 nicht umgeleitet wurde                         |
| 10       | Frei                                   | Wird meist von CD-ROM-Laufwerken oder MPEG-Karten benutzt                     |
| 11       | Frei                                   | Wird meist von CD-ROM-Laufwerken oder MPEG-Karten benutzt                     |
| 12       | PS/2-Maus                              | Kann frei benutzt werden, wenn nicht von der Maus belegt                      |
| 13       | Mathematischer Coprozessor             | Kann von keinem anderen Gerät benutzt werden                                  |
| 14       | Festplatte                             | Kann von keinem anderen Gerät benutzt werden                                  |
| 15       | Frei                                   | Wird sehr selten benutzt                                                      |

für LPT2 reserviert hat. Da nur sehr wenige PCs über einen zweiten Parallel-Port verfügen, ist diese Wahl für gewöhnlich eine sichere Sache. Viele Karten - insbesondere amerikanische Importmodelle - benutzen als Standardeinstellung IRQ 7. Keine gute Idee, denn IRQ 7 ist für LPT1 reserviert, und da hat sich in der Regel bereits der Drucker breitgemacht. Wenn Sie also unter Windows ein Dokument ausdrucken und dabei Musik

hören wollen... gute Nacht!

Jetzt haben Sie schon mal eine ungefähre Vorstellung von den Tücken und Gefahren, die mit den Interrupt-Einstellungen einhergehen können. Die beste Lösung ist es, Probleme zu vermeiden, bevor sie akut werden. Zunächst einmal sollten Sie sich die obere Tabelle ansehen - sie zeigt Ihnen, wofür

einzelne Interrupts verwendet werden und welche davon zu Ihrer freien Verfügung stehen. Anschließend sollten Sie sich die Einstellungen für jede Komponente Ihres Systems notieren, auch für jene, die beim

Rechnerkauf bereits installiert waren. Speichern Sie die Informationen in einer Textdatei und legen Sie diese im Windows-Verzeichnis ab.

Die Datei benötigt nicht viel Platz, und Sie wissen immer, wo Sie sie finden können. Nun dürften Sie eigentlich vor bösen IRQ-Überraschungen gefeit sein.



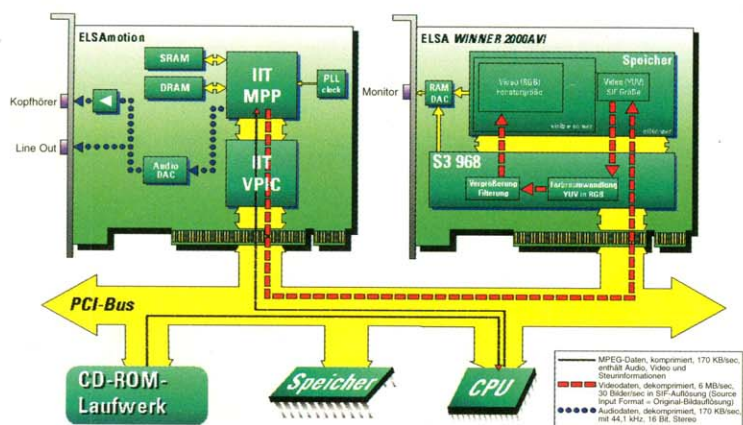


# ElsaMotion und Winner 2000AVI

## Die MPEG-Lösung ohne Kabel

Elsa GmbH, Sonnenweg 11,  
52070 Aachen • Tel(0241) 9177-0,  
Fax (0241) 91 77-600

Eine saubere Lösung zum hardware-unterstützten Betrachten von MPEG-Videos präsentiert Elsa mit dem MPEG-Dekoder ElsaMotion und der Grafikkarte Elsa Winner 2000AVI. Phil Paisnel kennt die Einzelheiten.



Mit 170 KByte/sec kommen die vom CD-ROM-Laufwerk über die CPU gelieferten hochkomprimierten MPEG-Daten in der ElsaMotion an. Die entpackten Bilddaten werden, nachdem die Audioinformationen extrahiert wurden, an eine Grafikkarte mit bis zu 6 MByte/sec über den PCI-Bus geschickt.

**W**ährend herkömmliche MPEG-Dekoder noch umständlich über den Feature-Connector mit einer Grafikkarte verbunden werden müssen, ist dies bei der neuen ElsaMotion nicht mehr nötig: Sie kann die Videodaten direkt über den PCI-Bus an eine Grafikkarte wie die Winner 2000AVI übertragen. Keinerlei interne oder externe Kabelverbindungen trüben das Bild, vielmehr werden die Karten einfach in einen PCI-Slot gesteckt, die Treiber

installiert und fertig. Möglich wird dies durch die hohe Übertragungskapazität des PCI-Bus sowie der DCI-Software-Schnittstelle. DCI (display control interface) soll, sobald eine vollständige Implementation in Windows 95 abgeschlossen ist, unter anderem den Prozessor von so rechenintensiven Aufgaben wie der Bildskalierung bei Videos entlasten und dies der Grafikkarte übertragen. Da sich bei Microsoft jedoch die Freigabe der endgültigen Windows-

95-Spezifikation für DCI immer weiter verschiebt, präsentiert Elsa kurzerhand eine - wenn auch vorläufige - funktionsfähige Variante für die ElsaMotion und Winner 2000AVI. Daneben sind aber auch Treiber für Windows 3.1x lieferbar.

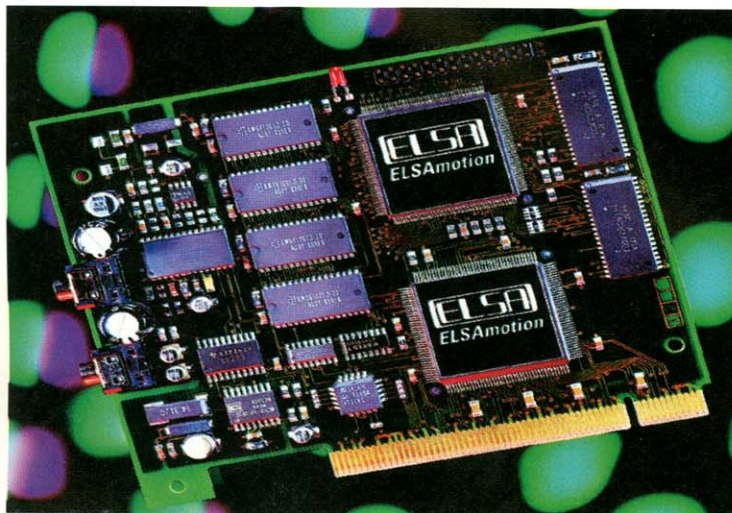
### Plug&Play

Es versteht sich von selbst, daß sich keine Jumper mehr auf den Karten befinden und sich diese unter Windows 95 dank Plug&Play weitgehend selbständig installieren. MPEG-Videos oder Video-CDs können Sie in voller Farbtiefe auch in Auflösungen von 1024x768 Punkten betrachten - andere MPEG-Lösungen machen wegen der geringen Bandbreite des Feature-Connectors ein Umschalten auf geringere Bildschirmauflösungen notwendig.

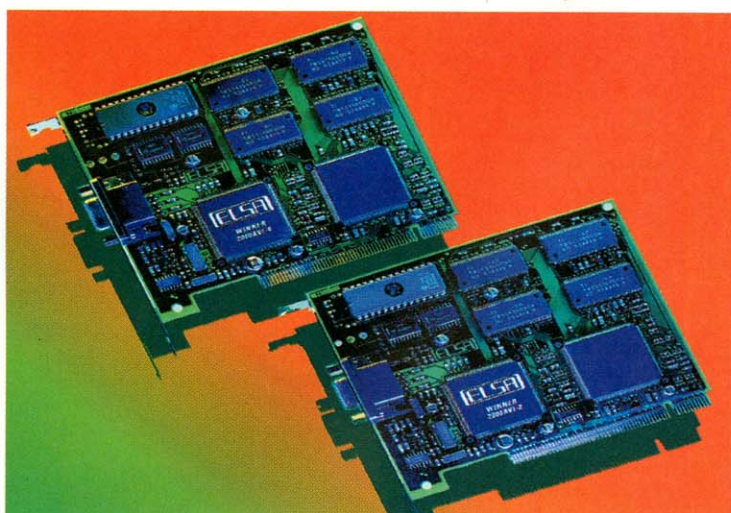
Den von einer Video-CD mit 170 KByte/sec ankommenden MPEG-Datenstrom kann die ElsaMotion dank eines ultraschnellen DSPs von IIT in Echtzeit verarbeiten. Die Audio-Informationen werden getrennt behandelt und direkt über Line-Out oder einen Kopfhöreranschluß ausgegeben. Die entpackten Videodaten schickt die ElsaMotion wieder zurück auf den PCI-Bus, jetzt jedoch mit 6 MByte/sec. Dabei

bleiben die Bildrate, Farbtiefe sowie die Auflösung des Videosignals noch voll erhalten, erst die Grafikkarte hat nun die Aufgabe, die Bilder zu skalieren, zu filtern und eine Farbraumkonvertierung vorzunehmen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, denn es findet praktisch keine Beeinträchtigung des Bildsignals statt, und aufgrund der Entlastung der CPU durch die leistungsfähigen Hardware-Komponenten auf der MPEG- bzw. Grafikkarte, steht Ihnen noch genug Rechenleistung für andere Aufgaben zur Verfügung.

In Zusammenarbeit mit der ElsaMotion ist der Einsatz einer schnellen VRAM-basierten Grafikkarte empfehlenswert, die zudem über einen DCI-fähigen Treiber für Windows verfügen muß. Ideal ist in diesem Zusammenhang natürlich die Winner 2000AVI, die Sie mit 2 MByte VRAM bereits für nur 498 Mark und mit 4 MByte für 798 Mark bekommen. Die ElsaMotion kostet in der Grundausrüstung ebenfalls 498 Mark. Für 598 Mark bekommen Sie zusätzlich noch den software-mäßigen MPEG-Encoder PixelShrink von CeQuadrat, mit dem Sie Ihre eigenen MPEG-Videos kodieren können. 



Die ElsaMotion verarbeitet MPEG-Videos und Video-CDs nach MPEG-1. Videos mit bis zu 30 Bildern pro Sekunde bei 16,7 Millionen Farben können Sie ohne zusätzliche CPU-Last darstellen.



Lieferbar ist die mit dem S3 Vision968 bestückte 64-Bit-Beschleunigerkarte Winner 2000AVI mit 2 oder 4 MByte VRAM, wobei Ihnen selbst bei 1280x1024 Punkten noch eine Bildwiederholfrequenz von knapp 100 Hz zur Verfügung steht.



# MPEG-Softwaredekoder für ATI-Grafikkarten

## Videofilme in VHS-Qualität zum Nulltarif

**Kostenlos stellt ATI allen Kunden von Mach64-Beschleunigern jetzt eine Softwarelösung zum Abspielen von MPEG-Videos zur Verfügung. Was der Player leistet, lesen Sie im folgenden Artikel.**

**ATI Technologies GmbH, Am Hochacker 2, 85630 Grasbrunn • Tel. (089) 46 09 07-0, Fax (089) 46 09 07-99**

**D**as Abspielen von MPEG-kodierten Videosequenzen ist eine extrem rechenaufwendige Angelegenheit, für die normalerweise eine separate MPEG-Playback-Karte für rund 400 bis 500 Mark nötig ist. Zwar bieten einige Hersteller wie Spica mit der Showtime Plus oder Elsa mit der ElsaMotion bereits sehr einfach zu installierende Produkte an, aber mit einem kostenlosen Software-Player ist der kanadische Grafikkartenhersteller ATI hier klar im Vorteil.

Um den von CompCore Multimedia entwickelten Software-Dekoder verwenden zu können, benötigen Sie eine Grafikkarte, die mit einem Mach64-Beschleuniger ausgerüstet ist. Unterstützte Grafikkarten sind die VRAM-basierten Graphics Pro Turbo und WinTurbo sowie die DRAM-basierte Graphics Xpression. Eventuell ist auch auf Ihrem Motherboard bereits ein Mach64-Beschleuniger integriert, wie es beispielsweise bei einigen Systemen von Gateway 2000 der Fall ist. Die eigentliche Dekodierung der MPEG-Daten übernimmt, unterstützt von Skalierungsfunktionen der Grafikkarte, schließlich die CPU, weshalb sich der Einsatz eines Pentium-Prozessors empfiehlt.

Zum Abspielen von MPEG-Videos müssen Sie einen speziellen Player

starten, der in der von uns getesteten Version 1.17 noch einen spartanischen Eindruck hinterließ. Ein beliebiges Ändern der Bildschirmgröße ist derzeit nicht möglich, vielmehr können Sie zwischen der Originalgröße und einer zweifachen Vergrößerung wählen, die dann in einem Vollbildschirmmodus arbeitet und eine etwas verminderte Bildqualität bietet. Schmerzlich vermisst haben wir eine Scrollbar, die ein Anspringen einer beliebigen Position innerhalb eines Videos ermöglicht. In Ermangelung von MCI-Treibern kann zudem die Medienwiedergabe unter Windows nicht genutzt werden. Positiv überrascht waren wir schließlich von der Bildqualität: Sofern Sie die MPEG-Videos in der Originalauflösung betrachten, die meist bei rund 350 x 270 Punkten liegt, sind Bild- und Tonqualität sowie die Bildrate für einen Software-Player tadellos.

Die von uns eingesetzte Hardware, bestehend aus einem 90-MHz-Pentium mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 sowie einer ATI WinTurbo mit 2 MByte VRAM, gehören heute durchaus zur Mittelklasse. Wer einen langsameren PC besitzt, kann beispielsweise die Tonqualität verringern, um somit mehr Rechenleistung für den



An der Bildqualität gibt kaum etwas auszusetzen, sofern Sie einen durchschnittlich schnellen Pentium-Prozessor besitzen und die Bildgröße auf die Originalgröße des Videos beschränken.

Bildaufbau bereitzustellen. Auch kann die Bildrate verringert werden, indem Sie nur die sogenannten Keyframes (I-Frames) des MPEG-Datenstroms anzeigen lassen. Die Bildqualität ist mit dem bekannten Player von Xing-Technologies vergleichbar, lediglich die simple Software sowie die fehlenden MCI-Treiber trüben noch das Bild. Den Software-Player können Sie

Online oder direkt von ATI in München beziehen. (P)

Hier bekommen Sie den neuen Software-Player sowie aktuelle Treiber für Ihre Karte  
**Mailbox: (089) 46 21 02 01**  
**Internet: <http://www.atitech.ca/>**  
**CompuServe: GO ATITECH**





# PACKARD BELL

**D**er Wettbewerb in der Computerbranche ist so hart wie nie zuvor, und da ist es schon ungewöhnlich, wenn sich ein Hersteller auf nur eine Verkaufsschiene beschränkt. Compaq, IBM und andere verkaufen direkt, über autorisierte Fachhändler und über Einzelhandels- und Kaufhausketten. Packard Bell dagegen verkauft seine Hardware von jeher ausschließlich über den gehobenen Fachhandel.

Überraschenderweise leiden darunter weder die Verkaufszahlen noch das Renommee der Firma. Mit Umsätzen von über drei Milliarden Dollar allein für das Jahr 1994 hat sich Packard Bell als einer der schlagkräftigsten PC-Hersteller der Welt etabliert. In 33 Ländern der Erde befinden sich offizielle Verkaufsstellen. Von hier aus treten die Produkte ihre Reise über die Kontinente hinweg zu den Einzelhandelsgeschäften an.

## Von Anfang an dabei

Seit den frühesten Anfängen hat sich Packard Bell mit der Produktion elektrischer und elektronischer Gebrauchsgüter befaßt. Begonnen hatte alles in den 20er Jahren mit der Herstellung von Radios. Im Jahre 1992 wurde schließlich die Produktion von Personal Computern aufgenommen, wobei jener stets als reiner Gebrauchsgegenstand betrachtet wurde. Es hat eine Weile gedauert, bis sich die Idee durchsetzen konnte. Jetzt, wo es endlich soweit ist, hat sich Packard Bell vorgenommen, dem PC eine ganz neue Rolle zukommen zu lassen, insbesondere hinsichtlich seiner Funktion.

## Peripherie inside

Ein wichtiger Bestandteil der neuen Packard Bell-Reihe sind "integrierte Applikationen": Fax/Modem, Telefonanrufbeantworter, UKW-Stereo-Radio, Audio-CD-Spieler und Infrarot-Fernbedienung. Stellen Sie sich einen Packard Bell ins Büro oder ins Arbeitszimmer, haben Sie alles, was Sie an wichtigen Geräten benötigen.

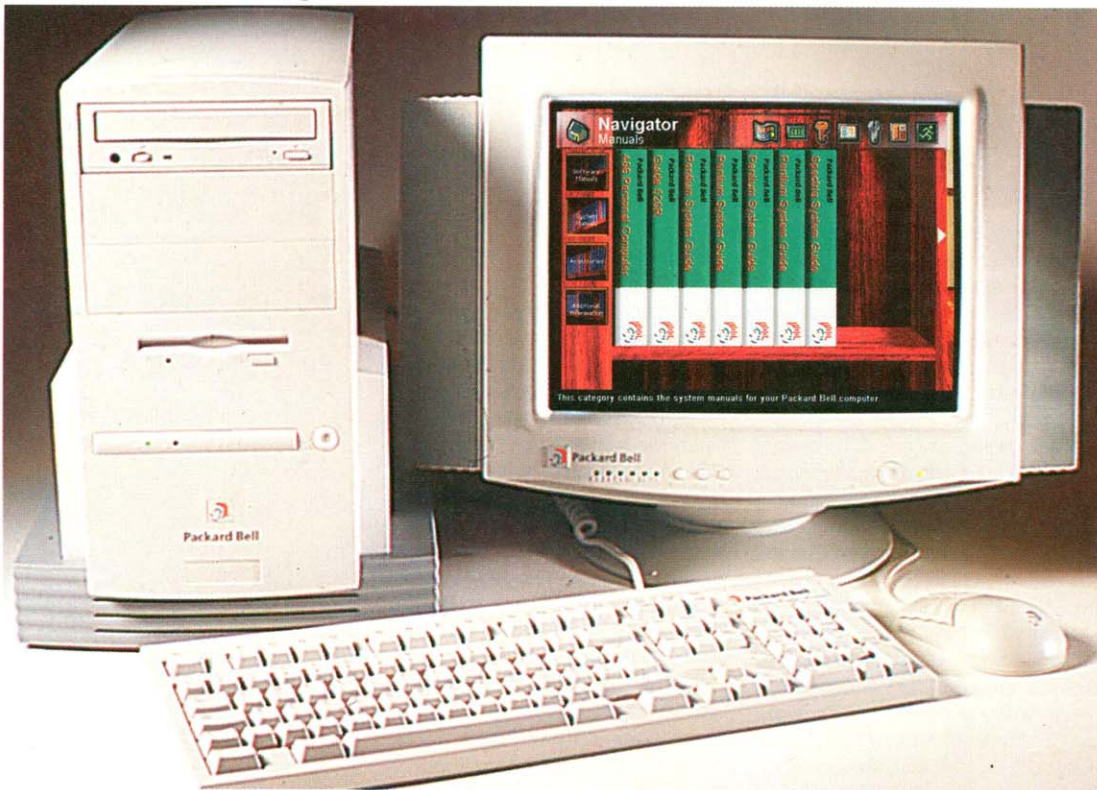
Mit welchen Extras Ihr Rechner im einzelnen ausgerüstet ist, bestimmen Sie selbst. Das Einstiegsmodell ist ein



Im Software-Raum erhalten Sie einen Überblick über die vorinstallierte Software.

Packard Bell - München • Tel.: 089 - 82 99 010

**Martin Wilmer hat sich das jüngste Angebot der Firma Packard Bell angesehen und ist tief beeindruckt.**



Der neue Pizza-Tower von Packard Bell ist eine praktikable, wenn auch seltsam aussehende Lösung des Raumproblems, unter dem die Mini-Towers bisher litten.

Pentium mit einer Taktfrequenz von 75 MHz, 8 MB RAM, 850 MB Festplatte sowie ein attraktives Software-Bundle. Der Preis liegt, inklusive Mehrwertsteuer, bei 3298 Mark.

Das Spitzenmodell ist derzeit ein 133 MHz schneller Pizza-Pentium-Tower mit 16 MB RAM, 1,2 GB Festplatte, Quad-Speed CD-ROM-Laufwerk, 16 Bit-Soundkarte, Fax/Modem/Anrufbeantworter, Radio, TV, Fernbedienung und der entsprechenden Software. Allerdings werden Sie mit diesem Teil auch auf einem Schlag um satte 4498 Mark ärmer. Auf den ersten Blick ein teurer Spaß, aber überschlagen Sie einmal, wieviel Sie ausgeben müßten, um sich die ganzen Extras einzeln zuzulegen!

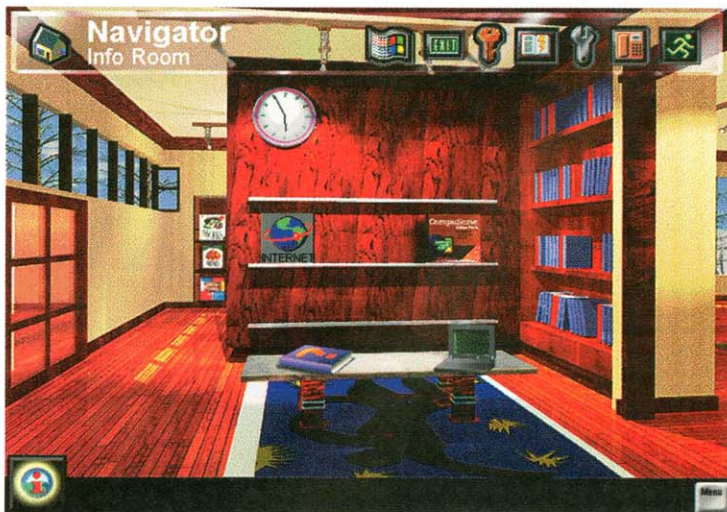
## Pizza für Jonas Wagner

Um die Produktpalette noch attraktiver zu gestalten, produziert Packard Bell seine Rechner nun auch in verschiedenen Größen und Formen und sagt sich damit vom traditionellen Erscheinungsbild des Computers los. Das auffallendste Design besitzen die beiden erwähnten Geräte, genannt Corner und Pizza-Pentium-Tower. Ersterer eignet sich besonders als Tischmodell oder bei begrenztem Platzangebot. Die Bedienungs-

elemente befinden sich an zwei Seiten, so daß der Computer bis in die hinterste Ecke des Schreibtisches geschoben werden kann und der zur Verfügung stehende Raum so optimal ausgenutzt wird. Die Handhabung des Corner ist jedoch gewöhnungsbedürftig, und es ist nicht gerade offensichtlich, wo sich zum Beispiel das CD-ROM-Laufwerk befindet.

Der Pizza-Tower hat sich seinen

Namen wohl durch die ungewöhnliche Form eingefangen. Er sieht aus wie ein gewöhnlicher Mini-Tower, der auf einer Pizzapackung steht. Das seltsame Erscheinungsbild ist das Ergebnis einiger cleverer Gedankengänge seitens der Designer von Packard Bell. Das Motherboard ist horizontal in der Pizzapackung untergebracht, so daß der Tower genügend Raum bietet, um



Sie brauchen Hilfe oder wollen etwas aus dem Net downloaden? Im Info-Raum des Navigators finden Sie alles, was Sie benötigen.



Erweiterungskarten und sonstige Peripheriegeräte aufzunehmen. Die Platzaufteilung ist höchst effektiv.

## Pack mich aus

Einen Packard Bell-PC auspacken, ist schon ein Erlebnis für sich. Hier können andere Hersteller noch eine Menge lernen. Da die Rechner ausschließlich über den Einzelhandel verkauft werden, geht man bei Packard Bell davon aus, daß die Person, die den Karton öffnet, vielleicht zum ersten Mal in ihrem Leben einen PC ihr Eigen nennt. Um auftretende Unsicherheiten und Probleme weitestgehend auszuschließen, hat sich die Firma bemüht, die Installation so einfach wie möglich zu gestalten.

Das erste, was Sie zwischen die Finger bekommen, ist ein detaillierter, farbiger Zettel, der an Hand von Grafiken und Texten die notwendigen Prozeduren erläutert, natürlich mehrsprachig. Die Anschlüsse sind allesamt farbkodiert, Sie müssen also schon farbenblind sein, wenn Sie trotzdem versuchen, die Maus an der Tastatur-Buchse anzuschließen. Schalten wir das Gerät also ein!

## Navigator für Einsteiger

Wie man erwarten konnte, ist die Software bereits installiert, trotzdem dauert die Setup-Prozedur eine ganze Weile. Mit der Einführung von Windows 95 wird sämtliche Microsoft-Software individuell für den Anwender registriert, d.h. die endgültige Installation kann nur abgeschlossen werden, nachdem der Anwender die erforderlichen Angaben zur Person eingegeben hat. Gute 25 Minuten später ist der PC einsatzbereit.

Gemäß ihrer benutzerfreundlichen Einstellung hat die Firma Packard Bell ein einmaliges Front-End-System, den sogenannten Navigator, entwickelt. Die jüngste Version des Navigators eignet sich speziell für den Einsatz mit Windows 95. Der Navigator präsentiert Ihnen die grafische Darstellung eines Hauses.

Im Wohnraum können Sie sich

entspannen, CDs abspielen oder Radio hören. Das Software-Zimmer zeigt Ihnen die vorinstallierte Software und gibt Ihnen die Möglichkeit, diese Software zu starten. Der Informationsraum ist eine Art Bücherei; hier können Sie auf zahlreiche Online-Manuals und Hilfetexte zugreifen.

Der Navigator versetzt insbesondere PC-Einsteiger in eine Umgebung, in der sie sich augenblicklich zurechtfinden können, ohne zuvor eine ganze Woche mit dem Lesen von dämlichen Bedienungsanleitungen verbracht zu haben.

Erfahrene Anwender können den Navigator natürlich auch deaktivieren und statt dessen das Standardsystem von Windows 95 benutzen.

## Links oder rechts?

Die Corner-Variante erwies sich als äußerst geeignet für die Platzierung in der hinteren, linken Ecke meines Schreibtisches. Auf der linken Seite der Gehäusefront befindet sich das Floppy-Laufwerk, die Kontrollampchen (inklusive Festplatten-Betriebsanzeige) sowie der Reset-Schalter. Die rechte Front beherbergt das CD-ROM-Laufwerk und den Netzschalter. In den ersten vier Tagen drückte ich versehentlich ständig auf den Reset-Knopf, wenn ich den Rechner abschalten wollte, da der Power-Schalter für mich nahezu unauffindbar war.

Als ich den Corner schließlich auf der rechten Seite des Schreibtisches

## Wo finden Sie ein derartiges Komplettpaket zu einem solchen Preis?

plazierte, lief alles schon deutlich einfacher, obwohl nun die Kabel an der rechten Seite heraushingen. Das hört sich jetzt alles ziemlich banal an, bereitet sensiblen Schreibtischplanern aber dennoch ein wenig



Der keilförmige PC (Corner-Version) eignet sich für Benutzer mit akutem Stellplatzmangel - eine verrückte, aber praktische Lösung von Packard Bell.

Kopfzerbrechen.

Die Verarbeitungsqualität des neuen Packard Bell ist mindestens so hervorragend, wie wir das von Produkten dieser Firma inzwischen gewohnt sind. Der 14"-Flatscreen-Monitor liefert saubere und scharfe Bilder, die Tastatur ist gelungen, wenn auch ein bißchen leichtgängig, und die Maus ist schick, bequem und haltbar.

Das Fax/Modem und die Soundkarte sind auf einer einzigen Erweiterungskarte untergebracht, die bereits installiert und für den Betrieb konfiguriert wurde. Mit maximalen Betriebsgeschwindigkeiten von 28.800 bps für Daten- und 14.400 bps für Fax-Transfer ist dieses System so leistungstark wie die meisten Internet- und Bulletin-Board-Systeme. Erwähnenswert ist, daß Compaqs Presario-Reihe noch immer nur 2.400 bps für Daten- und 9.600 bps für Fax-Transfer leistet, und die Presarios dürften direkte Konkurrenten der Packard Bell-PCs werden.

Das System funktioniert darüber hinaus auch als Anrufbeantworter, wobei die Nachrichten auf der Festplatte gespeichert werden. Zusammen mit dem beigelegten Mikrofon können Sie außerdem noch freihändig telefonieren. Mit der Fernbedienung schlagen Sie Ihr Computer-Telefonbuch auf, wählen eine Nummer, führen Ihr Gespräch und sitzen bei alledem gemütlich auf Ihrem Stuhl.

## Alles in einem

Da für zusätzliche Peripheriegeräte nur wenig Platz bleibt (zwei 16Bit-

Erweiterungskarten können noch untergebracht werden), hat sich Packard Bell natürlich bemüht, so viel wie möglich bereits in die Standardversion zu packen. Das einzige, was Sie vermissen könnten, ist eine MPEG-Karte für das Abspielen von Video-CDs.

Ein anderer Bereich, in dem



Nie war es so einfach, die Systeminformationen abzurufen - ein weiteres Plus für den Navigator.

Packard Bell nichts dem Zufall überläßt, sind die Software-Bundles, die mit jedem Rechner ausgeliefert werden. Neben dem Navigator und Windows 95 ist für jede der beschriebenen Funktionen eine entsprechende Steuer-Software enthalten. Außerdem ist ein umfangreiches CD-ROM-Bundle mit Spielen, darunter Descent und Virtual Pool, und Anwendungsprogramme wie Microsoft Works im Preis inbegriffen.

Mag sein, daß Packard Bell sich seine Marktchancen selbst beschneidet, indem der Verkauf der Produkte auf den Einzelhandel beschränkt bleibt. Andererseits - wo finden Sie ein derartiges Komplettpaket zu einem solchen Preis? ☺



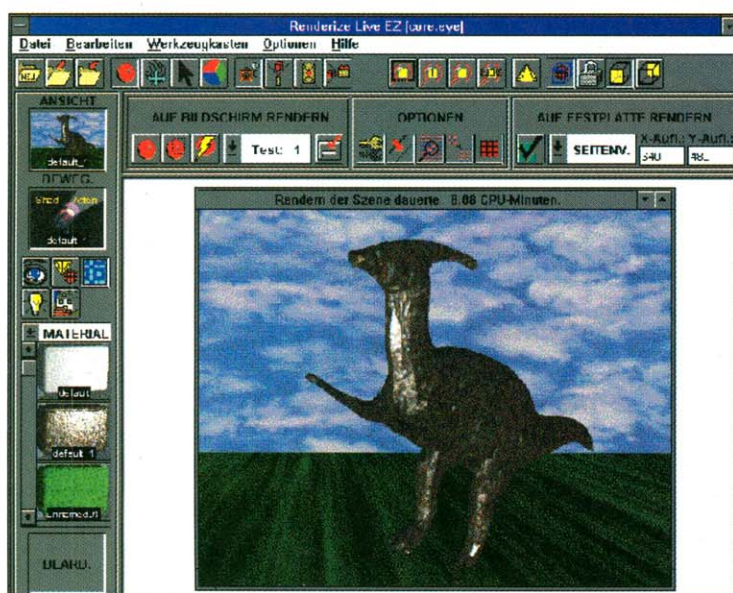
Die Navigator-Software ersetzt den Desktop von Windows 95. Zeigen Sie auf ein Objekt, und los geht's!



# Simply 3D

**Was würde Mister Spock beim Anblick dreidimensionaler Computerbilder so treffend zum Ausdruck bringen? Faszinierend! Und recht hat er, denn was wäre die Filmindustrie oder die Werbebranche heute ohne effektiv berechnete digitale Kunstwelten? Boris Sander hat ein neues 3D-Paket von Visual Software unter die Lupe genommen.**

**Visual Software ● (0211) 99 14 97 0 ● ca. DM 179,-**



Wir machen den Jungs von Industrial Light & Magic Konkurrenz und basteln die Dinos selber auf unsern PC zusammen. Ich muß gleich mal Steven Spielberg anrufen, was er von Jurassic Parc 22 1/2 hält.

**S**imply 3D richtet sich nicht nur an kommerzielle Anwender, sondern auch an die "Minderheit" derer, die keine Silicon Graphics Workstation auf dem Schreibtisch stehen haben, aber trotzdem kleine Kunstwerke unter Windows rendern wollen.

Um es vorwegzunehmen: Simply 3D ist kein Objektdesigner, sondern ein Werkzeug zum Rendern vorgefertigter Vektorobjekte. Mitgeliefert werden rund 100 Drahtmodelle im GED-Format, vom Kerzenständer bis zum Jumbo-Jet, sowie 70 Bitmap-Texturen in 24 Bit Farbtiefe. Zusätzlich kann man 2D-Vektorgrafiken im AI- und WMF-Format aus Programmen wie CorelDRAW!, Micrografx Designer, Deneba Systems' Canvas oder Arts & Letters importieren, die sich dann entlang einer Raumachse extrudieren lassen. Ebenfalls im Lieferumfang enthalten ist Visual Font, mit dem man Schriftzüge im Windows True Type-Format in Drahtmodelle konvertieren kann, um sie dann als 3D-Text zu rendern.

Zur Installation gibt es eigentlich

nicht viel zu sagen: CD einlegen, SETUP starten und fertig. Ein kleines Demo zeigt dem Anwender die Einsatzmöglichkeiten der Software, die von einer netten Frauenstimme kommentiert werden. In der neuen Programmgruppe findet man drei Programme vor: Renderize Live EZ, der eigentliche Renderer, Visual Catalogue, in dem alle Objekte und Texturen als Preview aufgelistet und per Drag & Drop in Renderize Live EZ importiert werden können, und das schon oben erwähnte Visual Font zum Import von True Type-Texten.

Startet man Renderize Live EZ, so erscheint zunächst der Projektdesigner. Hier werden die einzelnen Szenen arrangiert.

Grundlage dafür sind die Ansichten. Eine Ansicht ist quasi das Drehbuch für eine Szene und legt die Position, Ausrichtung und Brennweite der Kamera fest und listet die Darsteller, sprich Objekte, Lichtquellen, Hintergründe und Texturen auf. Praktischerweise werden die Objekte einer Szene als kleine "Briefmarken" dargestellt, so

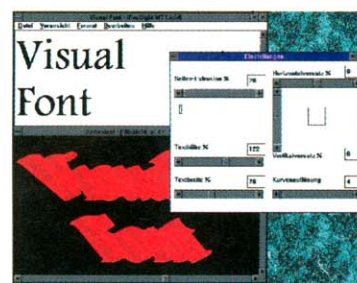
daß man vor dem Rendern schon eine Vorstellung vom späteren Aussehen hat. Die Objekte können hierarchisch sein. Wenn man ein Elternobjekt transformiert (Sammelbegriff für drehen, verschieben, vergrößern/verkleinern), so wirkt sich das auf die gesamte Objektgruppe aus. Damit das Ergebnis hinterher möglichst realistisch aussieht, kann man die Objekte mit Texturen in vielfältiger Weise überziehen. Auf der CD findet man vorgefertigte Texturen wie Marmor, Holz, Granit und viele andere mehr.

Analog zu einem realen Drehort muß die Szene natürlich auch entsprechend ausgeleuchtet sein. Renderize Live EZ bietet drei verschiedene Lichtquellenarten an. Die Punktlichter sind vergleichbar mit einer Glühlampe, die ihr Licht gleichmäßig und in alle Richtungen in den Raum abstrahlt. Effektvoller sind die Spots, die einen kegelförmigen, gerichteten Lichtstrahl erzeugen. Um weiche Schatten zu erzeugen, benutzt man die Bereichsbeleuchtung. Das Flutlicht eines Stadions wäre so eine

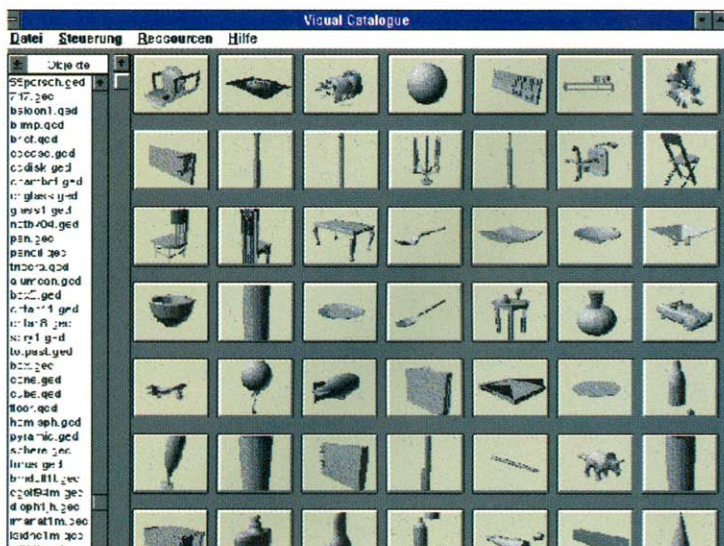
Bereichsbeleuchtung. Farbe und Größe aller Lichtquellen lassen sich frei einstellen.

Rendert man beispielsweise die auf der CD befindliche Boeing 747, so stellt man fest, daß der Vogel im luftleeren Raum nicht so besonders toll aussieht. Hier kommen die Hintergründe ins Spiel. Sie geben der Szene den letzten Schliff und können in den Formaten BMP, GIF, JPG, RAS, RAW, RGB, TGA und TIF importiert werden.

Hat man die Szene soweit arrangiert, steht dem Rendern jetzt nichts mehr im Wege. Zum Antesten der Szene empfiehlt sich das Test-Rendern, wobei dann aber

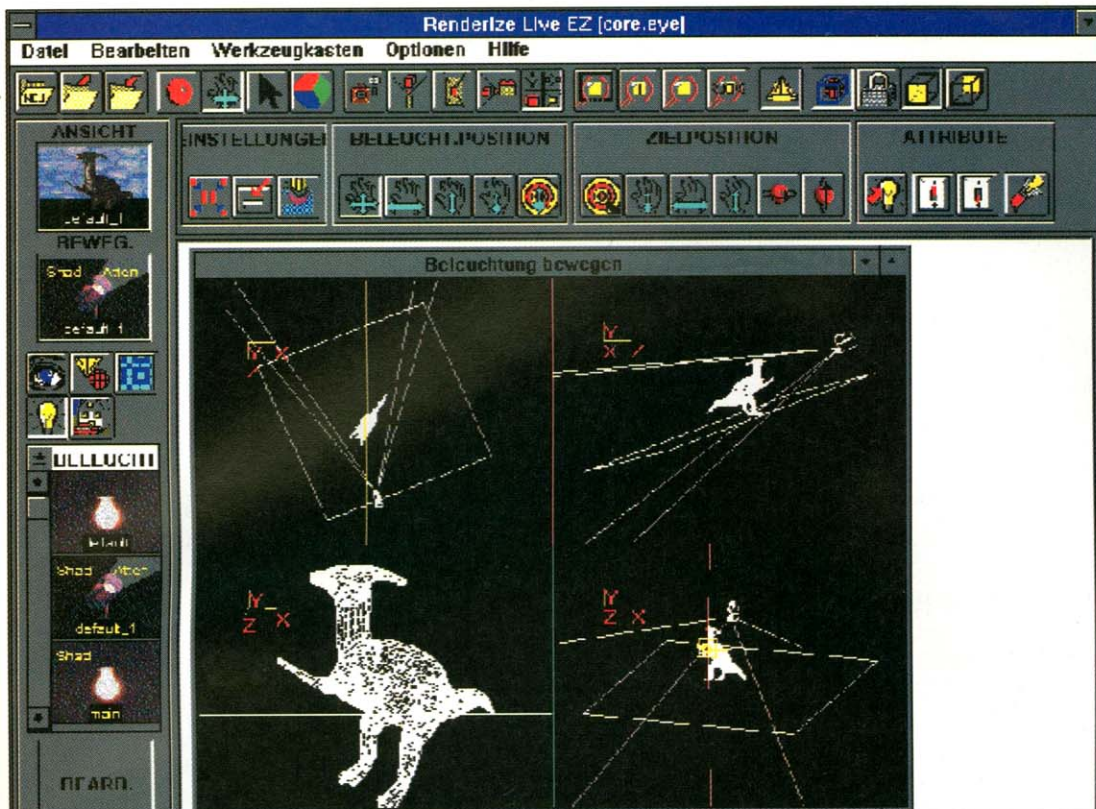


3D-Schriftzüge lassen sich einfach und schnell mit Visual Font erzeugen



Da war doch noch irgendwo... Genau, Video Catalogue stellt kleine Previews der vorhandenen Objekte, Oberflächen und Texturen dar, damit man sich in dem Objektchaos schnell zurechtfindet.





Licht aus, Spot an! Effektvolle Lichteffekte erhält man durch die richtige Platzierung der verschiedenen Lichtquellen. Mit dem integrierten Editor ist das kein Problem.

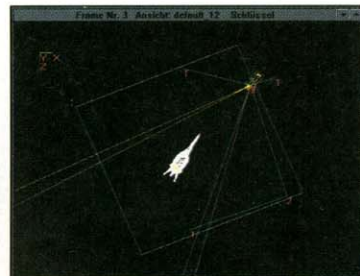
zugunsten der Geschwindigkeit auf Schatten und Reflexionen verzichtet wird. Steht alles im rechten Licht, kommt der Shader zum Einsatz, der schon erstaunlich gute Ergebnisse liefert. Hier hätte ich mir aber mehrere Shading-Verfahren gewünscht, beispielsweise Phong-Shading, welches noch exaktere Ergebnisse liefert. Optional zuschalten lassen sich Oversampling und Anti-Aliasing, um die Qualität der 3D-Bilder nochmals zu steigern. Dafür tüfelt unser Rechenknecht dann auch bis zu viermal so lange an einem Bild. Das Problem bei photorealistischen Bildern ist und bleibt aber der Speicherbedarf. Haben Sie nur 8 MB RAM oder eine VGA-Karte, die

lediglich 8 Bit Farbtiefe erzeugen kann, werden die Bilder von 24 auf 8 Bit gedithert, um sie auf dem Bildschirm darzustellen. Trotzdem können Sie 24 Bit-Bilder erzeugen, indem Sie die Szene auf die Harddisk rendern. Auch hier haben Sie die gleiche Auswahl an Exportformaten wie bei den Hintergründen. Bei komplexeren Szenen dauert das Harddisk-Rendering selbst auf einem schnellen Pentium schon mal ein paar Minuten.

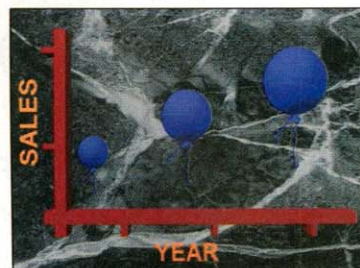
Ein zusätzliches Feature, das selbst in viel teureren Paketen fehlt, ist die Keyframe-Animation. Über einzelne Schlüsselszenen geben Sie an, wie die Animation ablaufen soll. Das Programm berechnet dann

automatisch die Zwischensequenzen und rendert die Einzelbilder zu einer AVI-Datei auf die Platte. Der bekannte Mediaplayer sowie der Autodesk Animation Player und Visual Player sind ebenfalls im Programmpaket enthalten, um die Videoclips abzuspielen. Die Größe der Bilder ist leider auf 320 x 200 Pixel begrenzt, meiner Meinung nach entspricht das nicht mehr ganz dem aktuellen Stand der Technik.

Als Entschädigung gibt es dafür den sogenannten Alpha Channel. Man definiert eine bestimmte Farbe oder einen Farbbereich auf einer Textur, die im gerenderten Bild für einen Transparenzeffekt sorgt. An den entsprechenden Farbstellen erscheint dann nicht die Textur



Keyframes legen die Zwischenstationen der Kamerabewegung fest



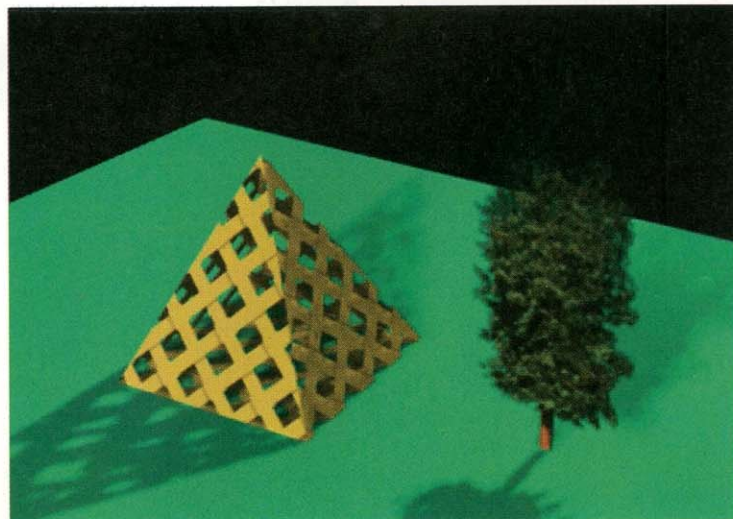
Auch Charts erstrahlen mit Visual 3D in neuem Glanz

selbst, sondern der Hintergrund oder eine x-beliebige Bitmap. Auf diese Weise kann man einiges an Gehirnschmalz und Rechenzeit einsparen, um sehr detaillierte und wirklichkeitsnahe Bilder zu erzeugen.

Trotz des guten Eindrucks, den Visual 3D hinterlassen hat, gibt es doch einige Kritikpunkte. So ist die Oberfläche zu verspielt. Das Icon-Design mag ja noch Geschmacksache sein, aber bei der Bedienung wird eindeutig zuviel gedragged & gedropped. Mir ist während der Arbeit mit Renderize Live EZ mein Rechner zweimal ohne ersichtlichen Grund abgestürzt, gerade im Zusammenspiel mit Visual Catalogue. Auch die deutsche Übersetzung läßt manchmal sehr zu wünschen übrig (wissen Sie, was eine "Bearbeitungsmulde" ist?). Wenn diese Kinderkrankheiten beseitigt werden, kann man Visual 3D jedem, der sich für Computergrafik interessiert, wirklich wärmstens empfehlen. ☺



Computergenerierte 3D-Objekte sehen fertig gerendert meist sehr steril und mathematisch aus. Sie geben der künstlichen Welt erst den letzten Schliff.



Um Transparenzeffekte zu erhalten, muß man nicht gleich ein Objekt mit zigtausend Polygonen rendern. Eine bestimmte Farbe auf einer Textur ist Grundlage für den Alpha Channel. An dieser Stelle sieht man nicht das Objekt selbst, sondern den Hintergrund



# Mit Dtex-J ins Internet

Neulich habe ich in meinem Cyberstore ein neues Surfbrett für den Information Superhighway entdeckt. T-Online steht auf dem Segel. Boris Sander testet für Sie die Alltagstauglichkeit in der digitalen Brandung.

**M**al ehrlich, wer von Ihnen bekommt bei dem Schlagwort BTX noch glänzende Augen? Ich glaube keiner. Tiefschlaffördernde Transfergeschwindigkeiten von 2.400 bps und CEPT-Klötzchengrafiken à la Spectrum ZX-81 lockten dennoch über 800.000 informationshungrige Benutzer ins Dtex-J-Netz der Telekom. Einen ganz großen Vorteil hat dieser Infoservice trotzdem: Er ist bundesweit unter der einheitlichen Nummer 01910 erreichbar, und das zum Ortstarif. Nun, da die Zeiten des Telekommunikationsmonopols in naher Zukunft endlich in die Annalen der Geschichte eingehen werden, erwacht die Telekom langsam aber sicher aus ihrem Dornröschenschlaf und bietet ihrer Kundschaft einen Gateway ins Internet an. Der Marktwirtschaft sei Dank!

1995 hat sich die Telekom von den alten, verkrusteten Strukturen gelöst und das BTX-System vollkommen renoviert. Es heißt jetzt auch nicht mehr BTX, sondern T-Online. Das in die Jahre gekommene CEPT-Protokoll wird

**T-Online**

Um den T-Online-Decoder zu installieren, klicken Sie bitte den Menüpunkt "Decoder auf Festplatte installieren" an.

Die Installation erfolgt in der Regel automatisch.

Bei Bedarf können Sie den Decoder auch manuell installieren.  
Dateiname: [CD-Laufwerk]:\Kit\_Disk\Install.exe

Windows Decoder

Installationshinweise

Decoder auf Festplatte installieren

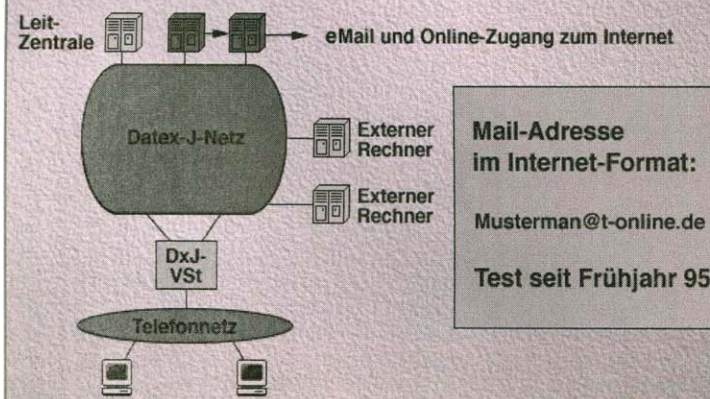
T-Online Decoder starten

Decoder auf Disketten kopieren

Decoder Bedienungsanleitung

DEMO CD Inhalt Ton ein/aus Drucken Decoder Hilfe Übersicht zurück

## eMail und Internet-Zugang



Viele Wege führen nach Rom, Dtex-J neuerdings ins Internet.

## Einfache Installation von der CD

langsam, aber sicher von KIT abgelöst. Wer jetzt vielleicht an David Hasselhoff und seinen schwarzen Flitzer denkt, ist allerdings ganz schief gewickelt. KIT ist in etwa vergleichbar mit dem WWW im Internet. Es erlaubt die Übertragung hochauflösender Grafiken und Sounds und wird nicht mehr über Zahleneingabe, sondern über grafische Schaltflächen (Push- und Radiobuttons) bedient. Aufgrund des harten Wettbewerbs unter den Online-Anbietern, wie etwa CompuServe, Microsoft Network und natürlich das WWW, sah sich die Telekom gezwungen, nebenbei auch noch als Internet-

Provider zu fungieren, um nicht vollends aus diesem Geschäftsbereich verdrängt zu werden.

## Laß mich rein, laß mich raus...

Frisch aus der Presse kommt daher die T-Online-CD mit dem KIT-Decoder und dem beliebten WWW-Browser Netscape. Wenn Sie schon T-Online-Nutzer sind, können Sie sich die CD per BTX bestellen, ansonsten wenden Sie sich an die unten angegebene Adresse. Lediglich zehn Mark Schutzgebühr sind dafür zu berappen. Ein wirklich guter Kurs, wie ich finde. Auf der





Die Homepage der Telekom AG

CD findet man die Decoder für Windows, OS/2 und MacOS und Megabytes an Infos und Demos rund um die Themen Internet und KIT. Die Installation ist denkbar einfach. Klicken Sie mit der Maus

## Plug & Play, was willst Du mehr!

einfach auf "Decoder auf Festplatte installieren", und schon kann's losgehen!

Das Installationsprogramm richtet für Sie eine neue Programmgruppe mit Namen "T-Online Decoder" ein. Öffnen Sie nun die Programmgruppe. Sind Sie bereits Dtex-J-Kunde, starten Sie das Programm "T-Online". Wenn nicht, wird es nun höchste Zeit, sich bei der Telekom anzumelden. Wenden Sie sich dabei an einschlägige Modem-Anbieter, kaufen Sie dort eine Shareware-Diskette für

Bundesweit mit 2.400 bps bzw. 64.000 bps über ISDN unter 01910

Schnelle Einwahlpunkte mit 28.800 (analog) unter 19304

| Stadt          | Vorwahl |
|----------------|---------|
| Berlin         | 030     |
| Bonn           | 0228    |
| Düsseldorf     | 0211    |
| Frankfurt/Main | 069     |
| Hamburg        | 040     |
| Hannover       | 0511    |
| München        | 089     |
| Nürnberg       | 0911    |
| Stuttgart      | 0711    |

DM 3,50 und überlassen Sie die Anmeldung der/dem freundlichen Dame/Herrn vom Verkauf. Sie sparen dadurch 50 Mark

Anmeldegebühr (die Telekom verdient eh' schon genug). Die monatliche Nutzungsgebühr beträgt derzeit acht Mark und wird mit der Telefonrechnung abgerechnet. Dafür bekommen Sie von der Telekom Ihre Anschlußkennung sowie Ihr Paßwort, mit dem Sie sich in T-Online einloggen. Sind Sie bereits glücklicher Besitzer einer Anschlußkennung, dann tragen Sie diese Daten beim ersten Start des Decoders "T-Online" ein. Das restliche Setup übernimmt das Programm auf Wunsch automatisch. Plug & Play, was willst Du mehr!

## Vertrauen Sie mir, ich weiß was ich tue!

Einen riesigen Haken hat die Sache allerdings noch. Zwar hatte die Telekom versprochen, bis Herbst alle 01910-Zugänge auf 14.400 bps umzustellen. Nun wäre die Telekom aber eben nicht die Telekom, wenn das auch wirklich geklappt hätte. Weiterhin tröpfeln die Daten nur mit gemächlichen 2400 bps über die Leitung. Es gibt aber einige Einwahlpunkte in Ballungsgebieten, die bereits heute 28.800 bps unterstützen.

Nehmen Sie die höheren Telefonkosten in Kauf und wählen Sie sich in der nächstliegenden dieser Städte ein. Dafür sparen Sie Ausgaben für Kaffee und Zigaretten und beugen neurologischen Schäden vor. Gerüchten zufolge soll es auch Leute gegeben haben, die ihren Rechner wutentbrannt aus dem Fenster geschmissen haben, weil nach 15 Minuten immer noch nicht die gewünschte Seite auf dem Schirm erschienen ist. Sparen Sie

also nicht am falschen Ende. Bald dürften alle Ports zumindest auf 14.400 bps umgerüstet sein.

## 1 + 1 = 3

Zur Belohnung erhalten Sie Zugriff auf drei verschiedene Informationssysteme. Erstens das bewährte (schönes Wort für altmodisch) CEPT-BTX mit Tausenden von Anbietern, zweitens das neue BTXplus unter KIT, welches in naher Zukunft CEPT-BTX ablösen wird, und drittens das World Wide Web.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, E-Mails zu versenden. Auf der rechten Seite im Fenster der Decodersoftware finden Sie eine Bildlaufleiste. Klicken Sie auf "Internet", und der Decoder startet den WWW-Browser Netscape. Langsam baut sich die Homepage

## Mit ISDN geht alles schneller

der Telekom auf. Das Tor zum Internet steht Ihnen offen.

## Die Kosten im Überblick

Dieser Service der Telekom ist natürlich nicht kostenlos. Zu die Kosten für die Dtex-J-Anbindung kommen die Telefongebühren, je nach Zone und Uhrzeit (schauen Sie dazu mal in Ihr Telefonbuch, dort erfahren Sie, wie teuer die Verbindung ist). Und für den Internet-Account möchte die Telekom noch mal zehn Pfennig/Minute oder sechs Mark pro Stunde haben. Vergleicht man die Preise mit denen "waschechter" Internet-Provider, so ist das Angebot noch recht preiswert. Aber warten wir mal ab, wenn Bill Gates mit MSN auf den Markt kommt. Vielleicht werden für uns Europäer die Online-Dienste einmal genauso selbstverständlich werden wie für unsere transatlantischen Brüder. Dort verlangt man keine Mondpreise mehr für einen Account. Die Vergangenheit hat häufig genug bewiesen, daß manche Dinge hierzulande eben etwas länger dauern. Freuen wir uns schon mal darauf! ☺

## Die CD erhalten Sie über:

Deutsche Telekom AG  
Generaldirektion  
Fachbereich GK 36  
Postfach 20000  
53105 Bonn

Oder fragen Sie mal in Ihrem Telekom-Laden nach.



Beispiel für eine KIT-Seite





# Hot Sites im Web

Neues aus dem Internet bieten wir Ihnen auch in diesem Monat wieder in kompakter und übersichtlicher Form. Darunter finden sich auch zahlreiche interessante Web-Seiten aus Deutschland.

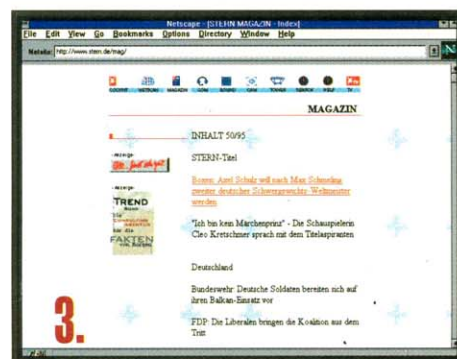
## 1. Web.DE - Deutschland im Internet

Eine Zusammenstellung deutschsprachiger Internet-Dienste. Noch keine Konkurrenz zu den bekannten DINO-Seiten, aber trotzdem schön gemacht.  
<http://web.de/>



## 2. Der heiße Draht Online

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>



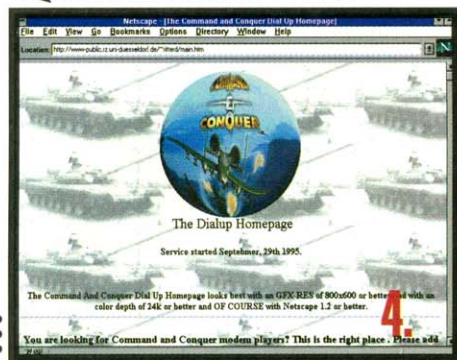
## 3. Stern

Die Internet-Ausgabe der bekannten Zeitschrift bietet seit Anfang Dezember neben einer Inhaltsübersicht der aktuellen Ausgabe eine Auswahl interessanter Beiträge. Dazu gibt es Interviews als Sounddatei zum Download, ein Chat-Forum und neues aus der Redaktion von Stern TV.  
<http://www.stern.de/>



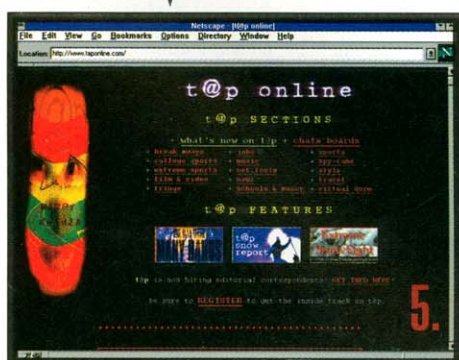
## 4. Command & Conquer

Der Computergegner der Strategiesimulation Command & Conquer ist für Sie längst keine Herausforderung mehr? Dann tragen Sie sich doch auf dieser Seite ein: Hier werden Modem-Spielpartner vermittelt, die nach Ländern und Regionen sortiert abrufbar sind. <http://www-public.rz.uni-duesseldorf.de/~ritterd/main.htm>



## 5. t@p online

In einem flippigen Layout präsentiert sich das englischsprachige Cyberspace-Magazin t@p online. Mit Lifestyle-Themen rund um Urlaub, Freizeit, Sport und Vergnügen werden überwiegend jüngere Leser angesprochen, die sich über einen eigenen Chat-Bereich auch direkt unterhalten können. <http://www.taponline.com/>



## 6. Germany Live

Die Redaktion von Germany Live versucht derzeit, eine Online-Tageszeitung zu etablieren, die mehrmals täglich mit Hilfe von dpa-Meldungen auf den neuesten Stand gebracht werden soll. Die Inhalte sind thematisch sortiert, zum Beispiel nach Inland, Ausland, Sport, Wirtschaft, Kultur und Wetter.  
<http://www.germany-live.de/>



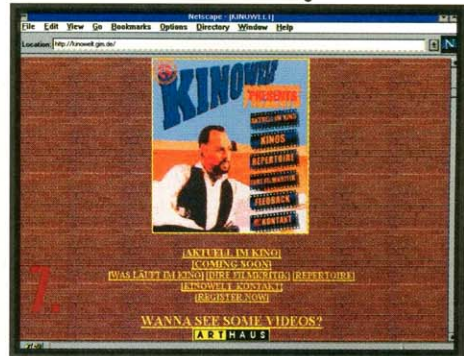


# Hot Sites im Web



## 7. Kinowelt

Der Münchner Filmverleih Kinowelt betreibt bundesweit eine Reihe von Programmkinos, deren Spielpläne Sie hier abrufen können. Daneben werden die aktuell laufenden Filme kurz vorgestellt, und Sie haben die Möglichkeit, Ihre Stimme bzw. eine Kurzkritik abzugeben.  
<http://kinowelt.gim.de/>



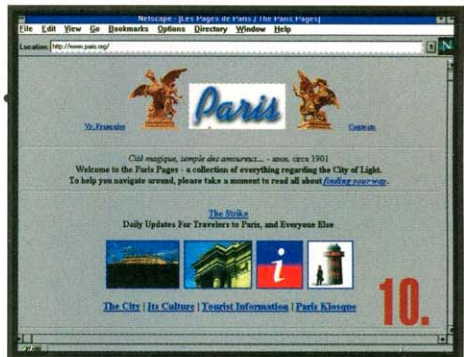
## 8. Circle of Critics

Aktuelle Filmkritiken zu den in Amerika gerade angelaufenen Kinofilmen bekommen Sie auf dieser Seite von vier Hobbykritikern geboten. Diese geben ihre unabhängige Meinung zum besten und stellen neben Kinofilmen auch neu erschienene Videos vor.  
<http://useattle.uspan.com/u-movies/circleofcritics.html>



## 9. Toy Story

800.000 Stunden Rechenzeit waren nötig, um den ersten nur mit Hilfe von Computern erzeugten Kinofilm herzustellen. Was es sonst noch über Toy Story zu berichten gibt, erfahren Sie auf der gleichnamigen Site. Hier liegen auch kurze Videoclips zum Download bereit.  
<http://www.toystory.com/>

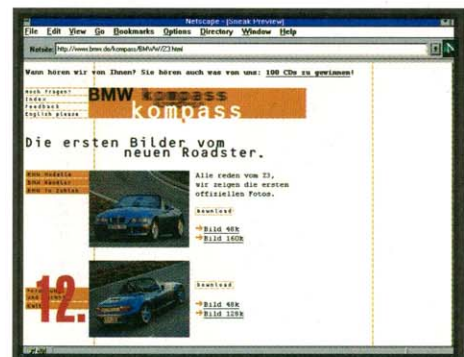


## 10. Paris

Die offizielle Web-Seite über die französische Hauptstadt bietet naturgemäß alles Wissenswerte für Touristen. Neben den Sehenswürdigkeiten werden Hotels, Restaurants, Museen, aber auch das Land und die Bewohner von Paris näher vorgestellt.  
<http://www.paris.org/>

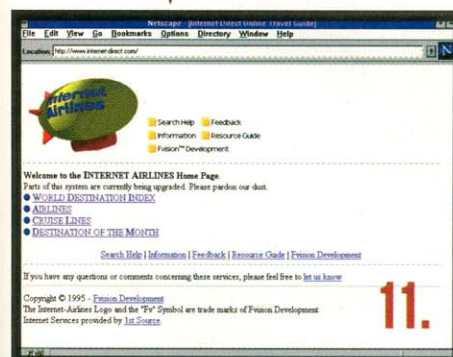
## 11. Internet Airlines

Die ultimative Übersicht über alle im Internet vertretenen Airlines. Darüber hinaus werden interessante Reiseziele aus aller Welt sowie Reiserouten der großen Kreuzfahrtlinien vorgestellt. Über den World Destination Index können Sie weitere Details zu einzelnen Ländern abrufen.  
<http://www.internet-direct.com/>



## 12. BMW

Möchten Sie mehr über den neuen Dienstwagen von James Bond erfahren? Auf der Web-Seite von BMW werden neben dem Roadster Z3 auch weitere Modelle, angefangen vom 3er bis hin zur Nobellimousine, vorgestellt. Eine kleine Bildersammlung zum Thema Kunst und Auto vervollständigt die gelungene Präsentation.  
<http://www.bmw.de>







# Hot Sites im Web



## 13. Sports Live

Die Online-Ausgabe der gleichnamigen Sportzeitung bietet außer der Umsetzung einiger Artikel wenig spektakuläres. Den Inhalt vergangener Ausgaben können Sie über ein Online-Archiv erfragen, und ein Onlinequiz lockt mit einem Nobel-Mountainbike als Hauptgewinn.

<http://www.freeport.de/Media/Sportslive/Welcome.html>

## 14. SumoWeb

Wer sich für den Sumo-Kampfsport interessiert, bekommt hier Grundlagen zur Kampftechnik sowie eine detaillierte Liste mit statistischen Angaben der bekanntesten Ringer geboten. Für Einsteiger interessant ist das Glossar mit einer Erläuterung der Fachbegriffe.

<http://www.bcf.usc.edu/~tmccarth/sumo.htm>

## 15. Der Partysan

Das Insider-Magazin für Techno-Events in Deutschland, Schweiz und Österreich. Interviews mit bekannten DJs und Musikern wie Moby bieten neben dem umfangreichen Terminkalender und dem neusten Klatsch aus der Szene reichlich Stoff für die nächste Party.

<http://www.partysan.de/partysan.htm>

## 16. Natur

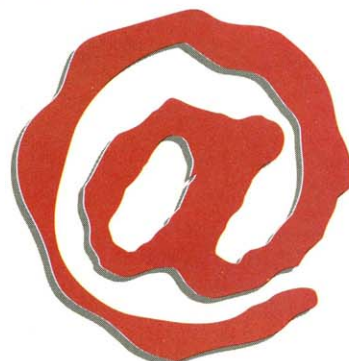
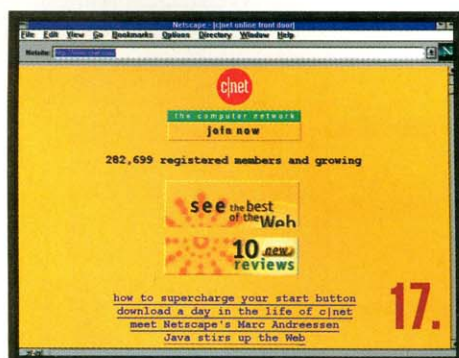
Die Online-Ausgabe der Zeitschrift Natur hält für engagierte Naturschützer interessante Informationen über Aktionen im Bundesgebiet bereit. Neben den Artikeln aus der jeweils aktuellen Ausgabe bekommen Sie reichlich Links zu thematisch weiterführenden Web-Seiten im Internet.

<http://www.natur.de/>

## 17. c-net

Für Internet-Junkies und Computerfreaks gehört das Magazin c-net zur täglichen Pflichtlektüre wie die Tageszeitung. Wissenswertes rund um das Internet, Neues aus der Computerindustrie und sehenswerte Web-Seiten liefert diese Seite zum Nulltarif in grafisch tadelloser Form.

<http://www.cnet.com/>





# Game ZONE

# Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Laden und Versand

10.00 - 18.30  
Samstag: 10.00 - 13.00

## PC CD ROM

- 5th Musketeer 69,90
- 11th Hour k.D. 99,90
- 3D Pinball 79,90
- A4 Networks k.D. 89,90
- Aces Collection 59,90
- Aces of the Deep k.D. 89,90
- Aces over Europe 19,90
- Action Soccer 79,90
- AD&D Collection 79,90
- Advanced Civilisation 89,90
- Air Power 79,90
- Alien Odyssey 69,90
- Aliens 99,90
- Allied General 89,90
- Alone in the Dark 3 k.D. 69,90
- Amerika 1861-1865 99,90
- Anvil of Dawn 79,90
- Apache Longbow 79,90
- Arcade Classics 49,90
- Archibald 79,90
- Ascendancy 85,90
- Atari Action Pack #2 39,90
- Battle Bugs k.D. 49,90
- Battle Beast 89,90
- Battledrome k.D. 49,90
- Battle Isle 3 85,90
- Beneath a Steel Sky 25,90
- Bermuda Syndrome 89,90
- Biing! 65,90
- Bioforge k.D. 85,90
- Bitmap Brothers Comp. 69,90
- Bleifuss 59,90
- Blind Date 55,90
- Bloodwings 79,90
- Bolo 59,90
- Breach 339,90
- Bundesliga Man. Hattrick 79,90
- Bureau 13 k.D. 29,90
- Buried in Time 89,90
- Burn Cycle 89,90
- Buried in Time 79,90
- Caesar 2 85,90
- Capitalism 79,90
- Caribbean Disaster 95,90
- Central Intelligence 69,90
- Chaos Control 79,90
- Chess Challenge 69,90
- Chessmaster 4000 Turbo 35,90
- Chessmaster 3000 39,90
- Chewy - Esc. from F5 75,90
- Civilization 39,90
- Civ Net 99,90
- Clearing House 75,90
- Combat Air Patrol 69,90
- Comix Zone 89,90
- Commander Blood 39,90
- Command - Aces o. Deep 89,90
- Command & Conquer dt. 89,90
- Complete Chess System 39,90
- Creature Shock 79,90
- Crusade 85,90
- Crusader - No Remorse dt. 89,90
- Cyberia 49,90
- Cyberspeed 79,90
- Darker 89,90
- Darkseed 2 99,90
- Dark Universe 89,90
- Dawn Patrol 39,90
- Day of Tentacle 35,90
- Depth Dweller 39,90
- Descent 49,90
- Destruction Derby 95,90
- Dime City 85,90
- Dominus 89,90
- Dragon Lore k.D. 39,90
- Dreamweb engl. 29,90
- Dreamweb k.D. 39,90
- Druid (Sirtech) 89,90
- Druidenzirkel 69,90
- Dune 2 39,90
- Dungeon Master 2 85,90
- Earthsiege Data 29,90
- Empire 2 69,90
- Endorfun 59,90
- Entomorph 79,90
- Exploration 89,90
- Eye of the Storm 79,90
- Fade to Black 89,90
- Falcon Gold 59,90
- Fantasy Fest 39,90
- Fatal Racing 69,90
- FIFA Soccer 96 89,90
- Fighter Duel 79,90
- First Encounter-Elite 3 k.D. 79,90
- Flight Shop 85,90
- Flight Unlimited 89,90
- Flodders 59,90
- Frankenstein 79,90
- Freddy Pharkas 49,90
- Future Dimensions 69,90
- FX Fighter 89,90
- Goblins 1&2 29,90
- Grand Prix Manager 95,90
- Great Naval Battles 4 89,90
- Hand of Fate 39,90
- Hardball 4 79,90
- Hardball 5 89,90
- Hattrick! (Ikarion) 99,90
- Hattrick Supporter k.D. 49,90
- Havoc 89,90
- Hell k.D. 49,90
- Hellfire Zone 25,90
- Heroes of Might & Magic 79,90
- Hexen 79,90
- Hi-Octane k.D. 59,90
- History Line 29,90
- Hits for Six 6 - 9 je 39,90
- Hole in One Golf 59,90
- Hugo 75,90
- Humans 1 & 2 29,90
- Ice & Fire 69,90
- Inca 29,90
- Indy Car 29,90
- Indy Car 2 79,90
- Inferno k.D. 39,90
- In the First Degree 89,90
- Iron Assault 39,90
- Jagged Alliance k.D. 89,90
- Johnny Mnemonic 79,90
- Jungle Strike 29,90
- Jurassic Park 29,90
- Kingdom-Far Reaches 79,90
- King's Quest 1-6 39,90
- King's Quest 7 k.D. 65,90
- Kings Quest 6 29,90
- Kyrandia 3 k.D. 89,90
- Labyrinth of Time 29,90
- Lands of Lore k.D. 39,90
- Lemmings 3D 89,90
- Lemmings 3 39,90
- Links 386 79,90
- Little Big Adventure 89,90
- Lords of Midnight 89,90
- Lost Eden 85,90
- Lost in Time 29,90
- Lucasarts Archives 79,90
- Made in Germany 69,90
- Mad News 69,90
- Magic Carpet Plus 69,90
- Magic Carpet Data 29,90
- Magic Carpet 2 85,90
- Magic of Endoria 69,90
- Marco Polo 79,90
- Master of Magic k.D. 89,90
- Mechwarrior 2 89,90
- Megaman X&6 Button Joy. 99,90
- Megarace 39,90
- Mephisto Genius 2.0 89,90
- Mephisto Schachlehrer 69,90
- Micro Machines 2 Sp. Ed. 49,90
- Millennia 89,90
- Mission Critical 79,90
- Mortal Kombat 3 79,90
- Monkey Island 2 39,90
- Monopoly engl. 89,90
- Monopoly dt. 69,90
- Mortal Coil 69,90
- Myst k.D. 69,90
- Nascar Racing 89,90
- Navy Strike 85,90
- NBA Jam T.E. 79,90
- NBA Live 75,90
- Need for Speed 85,90
- Nerves of Steel 49,90
- NHL Hockey 94 29,90
- NHL Hockey 96 85,90
- Noctropolis 29,90
- Oldtimer 29,90
- Old Time Baseball 109,90
- Panic in the Park 79,90
- Panzer General 69,90
- Paparazzi 89,90
- Perfect General 2 79,90
- PGA Golf 96 85,90
- Phantasmagoria 89,90
- Pinball Fantasies Dlx. 69,90
- Pinball Illusion 59,90
- Pinball World 65,90
- Pirates Gold 39,90
- Pitfall 95 85,90
- Pool Champion 69,90
- Populous & Powermonger 29,90
- Powerhouse k.D. 69,90
- Primal Rage 85,90
- Prince of Persia 1&2 59,90
- Prisoner of Ice k.D. 99,90
- Privateer 29,90
- Pro Pinball 59,90
- Prototype 69,90
- Psycho Pinball 75,90
- Pyrotechnica 59,90
- Ran Soccer 79,90
- Ran Trainer 2 75,90
- Raven Project 65,90
- Rebel Assault 35,90
- Rebel Assault 2 75,90
- Riddle of Master Lu 65,90
- Road Warrior 65,90
- Sam & Max k.D. 59,90
- Schwarzes Auge 39,90
- Screamball 49,90
- Seawolf 29,90
- Seelenturm 75,90
- Sensible World of Soccer 79,90
- Shadowcaster 29,90
- Shanghai Great Moments 89,90
- Shivers 79,90
- Sid Meiers Classic Coll. 99,90
- Siedler 29,90
- Silent Steel 115,90
- Sim City 2000 Collection 99,90
- Sim Isle 79,90
- Simon 1 & 2 99,90
- Simon 1 k.D. 39,90
- Simon 2 k.D. 79,90
- Sim Tower 89,90
- Sim Town 69,90
- Skins Golf 89,90
- Skunny 55,90
- Slipstream 69,90
- Soccer Kid 19,90
- Soccerstars & Lederball 69,90
- Space Hulk 29,90
- Space Marines 79,90
- Space Quest 4 29,90
- Space Quest 6 k.D. 89,90
- SSN 21 Sea Wolf 29,90
- Stardust 59,90
- Star Rangers 69,90
- Star Trek Final Unity k.D. 105,90
- Star Trek Omnimedia 89,90
- Star Trek 25th A. 29,90
- Star Trek JR Enh. 79,90
- Steel Panthers 79,90
- Sternenschweif 79,90
- Stonekeep 89,90
- Stone Prophet d.A. 85,90
- Strike Commander 29,90
- SU 27 Flanker 75,90
- Superkarts 59,90
- Syndicate Plus 29,90
- System Shock 29,90
- Take your best Shot 19,90
- Talisman 79,90
- Task Force 39,90
- Tekwar 99,90
- Terminal Velocity 69,90
- Terra 6 - Mission IQ 95,90
- Thunderhawk 2 d. 69,90
- TFX 39,90
- TFX 2 (EF 2000) 89,90
- The Dig engl. 65,90
- The Hive 69,90
- Three Worlds 79,90
- Thunderscape 99,90
- Tiefighter 69,90
- Tilt 59,90
- Tomcat Alley 89,90
- Torins Passage 89,90
- Total verrückte Rallye 49,90
- Tower 95,90
- Transport Tycoon 59,90
- Transport Tycoon Dlx. 95,90
- Triple Treat 69,90
- Trivial Pursuit 85,90
- Turrican 2 59,90
- Ultima 7 Bundle 29,90
- Under Killing Moon k.D. 79,90
- Underworld 1 & 2 29,90
- Unnecessary Roughness 79,90
- US Navy Fighters Gold 95,90
- USS Ticonderoga 89,90
- Virtual Pool 79,90
- Virtual Valerie 2 79,90
- Vollgas k.D. 89,90
- Warcraft 79,90
- Warcraft 2 89,90
- Warlords 2 Deluxe 79,90
- Warriors 59,90
- Wetlands 69,90
- Werewolf vs Comanche 79,90
- Whales Voyage 2 k.D. 79,90
- Willi Lemke Manager 65,90
- Wingcommander Armada 29,90
- Wingcommander 2 29,90
- Wings of Glory k.D. 49,90
- Wipeout 99,90
- Witchaven 69,90
- Wizardry 6 & 7 39,90
- Wolf 59,90
- Woodruff 79,90
- Worms 69,90
- Wrestlemania 79,90
- X-Com k.D. 69,90
- X-Wing 75,90

**Info-Gutschein !!!**  
(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Systeme: Nintendo ☐  
 Sega ☐  
 Sony ☐  
 MS-DOS ☐

## LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

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

Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074



# Es geht ums Geld!



## COPY PIRATES.RTF

Der Weihnachtstrubel ist vorbei - fast möchte man sagen: endlich vorbei -, der Gabentisch geplündert und die Nebel lichten sich. Das wurde auch Zeit, denn so dicht wie in diesem Jahr waren die milchigen Schwaden schon lange nicht mehr. Allein im Bereich der Fernsehwerbung haben die großen Firmen der Computer-Unterhaltungsindustrie permanent für eine geschickte Trübung des kritischen Kundenblicks gesorgt. Da wurden mehr oder weniger bekannte Namen aufgeföhren, um dem staunenden Fernsehzuschauer klarzumachen, welchen PC er für welche Anwendung unbedingt benötigt. Manchmal fragt man sich doch allen Ernstes, ob die Leute wirklich an jene Sätze glauben, die sie da gewichtigen Blickes in die Kamera sprechen. Erstaunlich!

Ein ganz ähnliches Bild bot sich im um so heftiger rauschenden Blätterwald der deutschsprachigen Computerszene. Nahezu alle führenden Magazine, die PC Power natürlich nicht ausgeschlossen, haben ihren üblichen Heftumfang erweitern müssen, um den Anzeigenwünschen ihrer Kunden gerecht zu werden. Nun ist daran zunächst nichts Anrühiges zu finden. Der redaktionelle Teil wurde deshalb bei keiner Publikation zurückgeschraubt, wegen der Masse an Neuerscheinungen war vielmehr das genaue Gegenteil der Fall. Und für den Leser bedeutet jede Werbeseite erst einmal zusätzliche Information, die, wie wir aus zahlreichen Zuschriften wissen, in den meisten Fällen auch gern zur Kenntnis genommen wird. Daß dabei die ein oder andere Kaufentscheidung stark "erleichtert" wird, kann wohl von niemandem ernsthaft bestritten werden.

Weitaus interessanter ist aber ein ganz anderer Aspekt. Schon seit geraumer Zeit schwelt im Lande die hitzige Debatte über Recht und Unrecht der aktuellen Preispolitik bei Computerspielen. Obwohl bereits erste Hersteller Wirkung zeigen und zumindest einen Teil ihrer Neuerscheinungen zu moderateren Preisen anbieten, kann von einem offenen Preiskrieg absolut keine Rede sein. So, wie es zur Zeit aussieht, dürften wir auf den ersehnten Preisverfall auf breiter Front noch ein ganzes Weilchen warten dürfen. Bleibt nur zu hoffen, daß er überhaupt irgendwann einmal eintritt. Und was hört man immer wieder über die Gründe, die zur Rechtfertigung offensichtlicher Mondpreise herhalten müssen? Genau, die Werbung ist Schuld! Wen sollte es wundern, denkt man nur an die Kosten für einen siebzig Sekunden Werbespot im Abendprogramm privater TV-Anbieter. Da erübrigt sich doch jeder weitere Kommentar von selbst...

Ein weiteres Argument für hohe Spielepreise sind die Verluste durch illegale Raubkopien. Ein interessantes und bestimmt für viele Käufer kaum widerlegbares Schlagwort. Wie aber sieht es tatsächlich aus mit Angebot und Nachfrage in diesem düsteren Geschäftsbereich? Und vor allen Dingen, was unternehmen die Software-Häuser, um dieser Plage Herr zu werden? Die Antworten auf solche Fragen sind alles andere als leicht zu finden und lassen sich ganz bestimmt nicht in einigen wenigen Zeilen zusammenfassen. Schon in unserer nächsten Ausgabe erwartet Sie daher ein großer Spezialbericht über Software-Piraterie in deutschen Landen. Ein Feature, das Ihnen mit Sicherheit unerwartete Einblicke in diesen illegalen zweiten Markt verschaffen wird.

Bis dahin bleibt nur zu hoffen, daß Sie nicht all zu viele Enttäuschungen aufgrund zu Unrecht geschürter Erwartungen haben hinnehmen müssen. Und daß sich Ihr Blick für das Wesentliche rasch wieder geklärt hat, nachdem die Euphorie der Weihnachtseinkäufe verflogen ist. Brauchen werden Sie ein wachsames Auge nämlich auch jetzt, ein Abebben der Schwemme neuer Hard- und Software-Produkte ist nicht in Sicht. Natürlich werden wir auch weiterhin in kritischen Reviews sagen, welche Anschaffung ihren Preis wert ist und wofür man sein schönes Geld besser nicht ausgeben sollte. Noch reicher, als sie es ohnehin schon sind, brauchen wir die Hersteller doch nicht zu machen, oder?





"Ein tolles Spiel für Rollenspieler-Einsteiger und Profis gleichermaßen, und ein guter Einstand für Blue Byte in diesem Genre."

PC SPIEL  
12/95

# ALBION



"Bereisen Sie die bezaubernden Landschaften Albions in detailreicher Vogelperspektive und..."



"...entdecken Sie immer neue, geheimnisvolle Orte, wo exotische Städte und gefährliche Gewölbe..."



"... in flüssiger 3D-Darstellung auf Ihre Erforschung warten. Sie begegnen freundlichen Einwohnern, die mit Ihnen plaudern, aber auch..."



"...aggressiven Kreaturen, die Sie mit mächtigen Waffen, effektvoller Magie und taktischer Klugheit zu bekämpfen haben."



**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 Internet unter unserer

URL: <http://www.bluebyte.de>







# LUST AUF MPEG?

## Ab sofort auf Ihrem Bildschirm!

### ELSAmotion



### WINNER 2000AVI



### ELSAmotion – damit Videospaß nicht zur Qual wird.

Mit **ELSAmotion** hält die Video-CD Einzug ins Arbeitszimmer anspruchsvoller Home-Cineasten. **ELSAmotion** rüstet jeden 486er- oder Pentium-PCI-Rechner zum **Digital-Video-Cinema** auf. Denn dank **ELSAmotion** erhält der PC endlich Multimedia-Sound und echte Video-Playback-Fähigkeit. **ELSAmotion** macht das Abspielen von MPEG-1 und MPEG-Sound (Layer I und II) zum leichten Spiel, da der Rechner mit **ELSAmotion** für alle künftigen Multimedia-Anwendungen, wie **neueste Videofilme und -spiele, Präsentationen, Schulungen u.v.a.** gerüstet ist:

- Ruckelfreie TrueColor-Videos in Maximalauflösung
- Flimmerfreier Videogenuß bis 1.280 x 1.024 Pixel
- MPEG-Video-Play und -Stereo-Sound per Plug & Play

Das DCI-fähige Grafikboard **WINNER 2000AVI** verwandelt jeden PCI-PC in eine Grafikstation, mit der Hürden beim **DTP- und Videovergnügen** 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

+49/0-241-9177-617

### FaxBox (Abruf)

+49/0-241-9177-4

### Mailbox ELSA ONLINE

### Modem-Zugang

+49/0-241-9177-981

### ISDN-Zugang

+49/0-241-9177-7800

### CompuServe

GO ELSA

### Internet

<http://www.elsa.de>



Datenkommunikation  
Computergrafik